



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO**

DIPARTIMENTO DI BENI CULTURALI  
E AMBIENTALI

Dottorato in  
SCIENZE DEL PATRIMONIO LETTERARIO, ARTISTICO E AMBIENTALE  
CICLO XXXVIII

**ECLETTISMO MUSICALE E INDUSTRIA VIDEOLUDICA:  
TRAIETTORIE GENERAZIONALI E TRANSNAZIONALI**

PEMM-01/C - Musicologia e storia della musica

**MATTIA MERLINI**

Matr. R13979

ORCID n. 0000-0002-9563-8917

Tutor: prof. MAURIZIO CORBELLA  
Co-tutor: prof. RICCARDO FASSONE

Coordinatore: prof. MICHELE FARAGUNA

A.A. 2024-2025



## SOMMARIO

<b>Introduzione</b>	<b>7</b>
<b>Strumenti e apparato redazionale</b>	<b>13</b>
<b>Ringraziamenti</b>	<b>17</b>
<b>PROLOGO: FONDAMENTI DI LUDOMUSICOLOGIA</b>	<b>20</b>
<b>Sezione I: Nascita e sviluppo della ludomusicologia</b>	<b>21</b>
§ I.I - Uno sguardo sull'Italia	21
§ I.II - Una nascita travagliata	23
§ I.III - Verso l'istituzionalizzazione	26
<b>Sezione II: Problemi condivisi, strumenti condivisi</b>	<b>31</b>
§ II.I - Posizionare la musica per videogiochi	31
§ II.II - Presupposti mutuati dai <i>popular music studies</i>	34
§ II.III - Presupposti mutuati dai <i>film music studies</i>	37
<b>Sezione III: L'interattività come peculiarità ludomusicale</b>	<b>47</b>
§ III.I - Interattività: una peculiarità tutta videoludica	47
§ III.II - Implementazione tecnica del dinamismo	52
<b>Sezione IV: Il problema dell'<i>Urtext</i> e le sue conseguenze</b>	<b>55</b>
§ IV.I - In cerca di un <i>Urtext</i> ludomusicale	55
§ IV.II - Emulazione, preservazione e accesso alle risorse	60
<b>PARTE 1: ECLETTISMO NEL TEMPO</b>	<b>66</b>
<b>Capitolo 1: Definire l'ecllettismo</b>	<b>67</b>
§ 1.1 - Categorie teoriche fondamentali	67
§ 1.1.1 - Ecllettismo, timbro e aree generiche	67
§ 1.1.2 - Genere, stile, sineddoci	75
§ 1.1.3 - <i>Topoi</i> e tropi	80
§ 1.2 - L'ecllettismo nel dibattito teorico	84
§ 1.2.1 - Polistilismo, ibridismo e sincretismo	84
§ 1.2.2 - L'ecllettismo tra moderno e postmoderno	91
§ 1.2.3 - Ecllettismo allosonico e autosonico	96
§ 1.3 - Ecllettismo verticale apolide	101
§ 1.3.1 - Verticalità	101

---

§ 1.3.2 - Apolidia	103
<b>Capitolo 2: Le <i>affordance</i> compositive dell'era digitale</b>	<b>108</b>
§ 2.1 - Un approccio neo-materialista	108
§ 2.2 - Cambi di paradigma in studio e al cinema	112
§ 2.2.1 - Dallo studio alla DAW	112
§ 2.2.2 - <i>Mockup</i> e iperorchestrazione nella musica per film	118
§ 2.3 - Cinema e videogiochi: filiere produttive a confronto	123
§ 2.3.1 - La <i>pipeline</i> musical-cinematografica nell'era digitale	123
§ 2.3.2 - La <i>pipeline</i> musical-videoludica	130
<b>Capitolo 3: L'evoluzione delle <i>affordance</i> ludomusicali</b>	<b>140</b>
§ 3.1 - Coordinate generali	140
§ 3.1.1 - Le generazioni videoludiche	140
§ 3.1.2 - I bit e la loro rilevanza ludomusicale	142
§ 3.2 - L'epoca dell' <i>on-board synthesis</i>	148
§ 3.2.1 - La generazione a 8 bit	148
§ 3.2.2 - La generazione a 16 bit	151
§ 3.3 - L'epoca dell' <i>audio streaming</i>	157
§ 3.3.1 - La generazione a 32/64 bit	157
§ 3.3.2 - La generazione "a 128 bit" (e oltre)	166
<b>Capitolo 4: Eclettismo e mutamenti tecnologici</b>	<b>169</b>
§ 4.1 - Possibilità per l'eclettismo prima dell' <i>audio streaming</i>	169
§ 4.2 - Conseguenze dell'introduzione dell' <i>audio streaming</i>	174
§ 4.2.1 - La svolta orchestrale	174
§ 4.2.2 - L'ipertrofia sinfonica	182
§ 4.2.3 - L'addensamento del paesaggio sonoro videoludico	187
§ 4.3 - Percorsi anti-crononormativi	194
§ 4.3.1 - Tecnologie obsolete tra videogiochi <i>mobile</i> e <i>indie</i>	194
§ 4.3.2 - Pratiche <i>prosumer</i> di <i>upgrade</i> e <i>downgrade</i>	201
§ 4.3.3 - Tra <i>upgrade</i> e <i>downgrade</i> : il caso di <i>Undertale</i>	210
<b>Save Point #1: Conclusione Parte 1</b>	<b>215</b>
<b>PARTE 2: ECLETTISMO NELLO SPAZIO</b>	<b>219</b>
<hr/>	
<b>Capitolo 5: Contesto produttivo tra Oriente e Occidente</b>	<b>220</b>
§ 5.1 - Dimensione strutturale: mercato videoludico ieri e oggi	220

§ 5.2 - Dimensione sovrastrutturale: Hollywood vs <i>media mix</i>	229
§ 5.2.1 - Videogiochi e <i>blockbuster</i> : il modello transmediale	229
§ 5.2.2 - Videogiochi e <i>anime</i> : il modello polimediale	234
<b>Capitolo 6: Eclettismo e “Giapponesità”</b>	<b>244</b>
§ 6.1 - Breve storia di un rapporto complesso	245
§ 6.1.1 - Giappone e Occidente prima dell’Occupazione	245
§ 6.1.2 - Giappone e Occidente dopo l’Occupazione	248
§ 6.2 - Alla ricerca della “Giapponesità”	251
§ 6.2.1 - <i>Nihonjinron</i> , essenzialismo e indigenizzazione	251
§ 6.2.2 - <i>Mukokuseki</i> , <i>takokuseki</i> e neutralità di ritorno	254
§ 6.2.3 - Globale, locale e globale all’insegna del postmoderno	256
<b>Capitolo 7: Musica <i>mukokuseki</i> e <i>media mix</i></b>	<b>265</b>
§ 7.1 - Eclettismo apolide nel panorama mediale giapponese	265
§ 7.1.1 - Uno sguardo alla <i>popyurā ongaku</i>	265
§ 7.1.2 - Uno sguardo alla musica per <i>anime</i>	270
§ 7.2 - JRPG e <i>visual novel</i> nel <i>media mix</i>	284
§ 7.2.1 - Generi “tipicamente giapponesi”?	284
§ 7.2.2 - Eclettismo in un (duplice) canone statistico	294
§ 7.2.3 - <i>Affordance</i> e maestranze condivise	307
<b>Capitolo 8: Oriente e Occidente faccia a faccia</b>	<b>318</b>
§ 8.1 - Le convenzioni dell’eclettismo occidentale	318
§ 8.1.1 - Livello ludico-interattivo	318
§ 8.1.2 - Livello estetico-narrativo	322
§ 8.1.3 - Livello storico-sociale	325
§ 8.2 - Un confronto tra i due modelli	329
§ 8.2.1 - Influenze e formazione al crocevia tra due mondi	329
§ 8.2.2 - Essere <i>cool</i> nell’opulenza	336
<b>Save Point #2: Conclusione Parte 2</b>	<b>347</b>
<b>PARTE 3: ECLETTISMI TRANSNAZIONALI</b>	<b>350</b>
<b>Capitolo 9: Eclettismo transnazionale transmediale</b>	<b>351</b>
§ 9.1 - Adattamenti transmediali e transnazionali	351
§ 9.1.1 - Una storia di fallimenti?	351
§ 9.1.2 - Traiettorie e precedenti tra Oriente e Occidente	354

§ 9.2 - Eclettismo dal <i>controller</i> allo schermo	359
§ 9.2.1 - Flop transnazionali transmediali	359
§ 9.2.2 - Redenzioni in terra Netflix	370
<b>Capitolo 10: Localizzazioni traumatiche</b>	<b>378</b>
§ 10.1 - Arrangiamenti addomesticati in 'Kuroi Uta'	378
§ 10.2 - Chi ha ucciso il Drago Cremisi?	385
§ 10.3 - Mutazioni integrali: <i>Sōdo Maniakku vs X-Kaliber 2097</i>	388
<b>Capitolo 11: Tensioni irrisolte in casa Square</b>	<b>394</b>
§ 11.1 - Yōko Shimomura, aspirante (?) sinfonista	394
§ 11.1.1 - I protagonisti della vicenda e i loro attriti	394
§ 11.1.2 - Riutilizzo musicale e autenticità nei Kingdom Hearts	402
§ 11.1.3 - Eclettismo e idioletto nel corpus dei Kingdom Hearts	407
§ 11.2 - Masayoshi Soken, il traviato (disobbediente)	417
§ 11.2.1 - <i>Game of Thrones</i> incontra <i>Shingeki no kyōjin</i>	417
§ 11.2.2 - L'architettura musicale di <i>Final Fantasy XVI</i>	421
§ 11.2.3 - Ultima e lo slittamento da <i>fantasy</i> a <i>shōnen</i>	432
<b>Capitolo 12: Omaggi, scambi e collaborazioni</b>	<b>445</b>
§ 12.1 - Il Giappone omaggia l'Occidente	445
§ 12.2 - L'Occidente omaggia il Giappone	452
§ 12.2.1 - Un JRPG classico... ma con le <i>baguette</i>	452
§ 12.2.2 - Uno sguardo sull'Italia ( <i>Reprise</i> )	456
§ 12.3 - Un punto d'incontro possibile?	462
<b>Save Point #3: Conclusione Parte 3</b>	<b>474</b>
<b>Conclusione</b>	<b>476</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>479</b>

---

**INTRODUZIONE**

---

Il presente lavoro è frutto di una lunga riflessione, inestricabilmente legata alla mia esperienza di ascoltatore. Certamente, questa affermazione può correttamente descrivere la pressoché totalità dei resoconti musicologici (e non solo), ma in questa sede è a maggior ragione un punto di partenza utile da sottolineare. Sono stato un videogiocatore (relativamente) tardivo e soprattutto incoostante, ma la musica per videogiochi ha sempre attirato la mia attenzione. Questo perché sono stato senz'altro un ascoltatore *prima* che un videogiocatore, ed è pertanto con un orecchio disponibile all'ascolto che mi sono lanciato nel *medium* videoludico, sviluppando forse per la prima volta il muscolo dell'ascolto *attivo*. I primi dischi che avrei voluto comprare, da ragazzino, erano le colonne sonore dei miei videogiochi preferiti, ed era verso i siti contenenti musica videoludica – spesso in un formato MIDI che suonava “inspiegabilmente” strano alle mie orecchie – che la mia attenzione si dirigeva inevitabilmente non appena avevo accesso a una qualunque rete vagamente più performante della mia allora lentissima connessione domestica. In seguito, la mia attenzione musicale si è diretta verso altri lidi, mentre anche il tempo dedicato all'attività videoludica si assottigliava sempre di più, fino ad annullarsi o quasi durante i miei anni di formazione universitaria.

Uno sviluppo speculare a quello appena descritto ha caratterizzato la genesi di questo lavoro, che mi ha riportato ad essere avido ascoltatore di musica videoludica e – compatibilmente con le esigenze della vita adulta – videogiocatore attivo. È stato infatti in prossimità del conseguimento della mia prima laurea magistrale (in musicologia) che ho iniziato a notare la presenza di un interesse accademico per la musica per videogiochi – un interesse che mi sembrava legittimo e anzi, condivisibile e convertibile in impegno personale per la causa. Mi era infatti già successo, negli anni precedenti, di riascoltare musica per videogiochi con un orecchio più consapevole, e iniziare a interrogarmi su diversi aspetti di tale repertorio. La mia curiosità sarebbe solo aumentata quando, riscopertomi videogiocatore durante la pandemia di COVID-19, ho iniziato ad ampliare la mia conoscenza del *medium* videoludico e delle sue musiche. Ho cominciato così a notare alcuni schemi ricorrenti e situazioni topiche che in parte riuscivo a spiegarmi facilmente con gli strumenti già in mio possesso, e in parte mi sembravano richiedere un approfondimento ulteriore – specialmente per quanto riguardava la produzione giapponese, a cui pure sono stato sempre particolarmente legato. Si tratta di un approfondimento a cui ho dato avvio alla prima occasione utile.

Una prima bozza del nucleo di questo lavoro, infatti, prese forma proprio in contemporanea al definirsi progressivo di quelle condizioni epidemiologiche che avrebbero segnato indelebilmente le vite di tutti noi a partire dai primi mesi del

2020. Un primo *conference paper*, intitolato *Eclectic Tennō: Japanese Music for New Media as Agent of Postmodernity*, che avrei dovuto presentare presso un convegno a Turku, risultava pronto proprio mentre le certezze della quotidianità iniziavano a venir meno. Problemi con l'albergo? Poco male, potrò farmi una nottata a passeggio nel mezzo dell'inverno finlandese. Voli cancellati? Vada per un'odissea a tappe via terra. Ma, alla fine, gli stessi organizzatori mi avrebbero comprensibilmente chiesto dapprima di presentare a distanza per evitare contaminazioni provenienti da un Paese precocemente colpito dal virus, e poi di bloccare tutto perché lo stesso convegno sarebbe stato spostato a data da definirsi. Tale definizione non ha mai avuto luogo, ma il *paper* era già scritto e decisi di rivederlo e presentarlo nel 2021, in occasione del convegno annuale del Ludomusicology Research Group. A partire da quella presentazione, avrei poi sviluppato il lavoro in un articolo pubblicato su «Journal of Sound and Music in Games».

Rispetto alla versione orale primordiale del *paper* – che risentiva della mia fascinazione per l'estetica postmoderna sviluppata durante un intenso studio del rock progressivo, culminata con la pubblicazione di una monografia dedicata all'argomento – l'articolo *The Eclectic Case of Japanese Video Game Music* cercava di approfondire aspetti culturali più specificamente giapponesi e iniziava ad esplorare e introdurre alcuni concetti rivelatisi fondamentali anche per il presente lavoro, come l'ecllettismo verticale apolide e il rapporto con l'estetica *mu-kokuseki*. Iniziato il mio dottorato nel tardo 2022, poco dopo la consegna del manoscritto finale dell'articolo, ero ormai consapevole che ciò che inizialmente credevo sarebbe stata la fine di una veloce escursione in territorio ludomusicologico aveva in realtà aperto una finestra su un tema che mi sembrava tutt'altro che esaurito. È sulla base di ciò che ho deciso di indirizzare la mia ricerca dottorale verso il tema dell'ecllettismo nella musica per videogiochi, con un interesse particolare per i suoi aspetti generazionali e transnazionali – conscio anche del fatto che si trattava del primo approccio musicologico di ampio respiro all'ambito videoludico prodotto in lingua italiana. Come spinta finale verso la scelta di tale argomento, ammetto che c'è anche stato un desiderio di simmetria con quanto già fatto in precedenza. Se, infatti, la mia (prima) laurea magistrale aveva dato seguito al mio interesse per il prog, radicato nella mia adolescenza, il dottorato avrebbe potuto pagare un altro debito importante nei confronti di un repertorio che, come anticipato, ha avuto un ruolo fondamentale nel mio sviluppo come ascoltatore prima, e di conseguenza come musicologo dopo.

La mia riflessione sull'ecllettismo nella musica videoludica, però, è stata lunga non solo per la natura della sua genesi, ma anche perché lavorare a questo scritto è stato realmente un processo di esplorazione e di scoperta, talvolta anche spiazzante. Il fenomeno che mi ero proposto di studiare fin dalla prima

iterazione di questo percorso di ricerca, infatti, aveva colpito la mia attenzione in diverse occasioni della mia esperienza di ascoltatore, musicologo e incostante videogiocatore. Ricordo che riascoltando a distanza di tempo esempi di musica tratta da alcuni titoli che avevo esplorato in lungo e in largo da ragazzino, ero stato colpito già durante gli anni dell'università (se non prima) da alcune soluzioni di arrangiamento peculiari. In particolare, la mia familiarità col rock progressivo mi rendeva subito evidenti alcune somiglianze tra certe configurazioni strumentali eclettiche tipiche di tale genere e quelle adottate da diversi brani delle colonne sonore dei videogiochi – specialmente giapponesi – che a suo tempo credevo di aver compreso a fondo anche a livello musicale, e che invece si rivelavano al mio orecchio da una prospettiva inedita. Come videogiocatore, al contempo, i miei occasionali riavvicinamenti al *medium* mi permettevano di aggiornarmi sullo stato dell'arte, ma testimoniavano anche un mutato ruolo della musica nella drammaturgia sonora videoludica, nonché un mutamento di stile che non ero ancora riuscito a mettere a fuoco limpidamente. Allo stesso modo, allargandomi sempre più al di fuori della produzione giapponese che era sempre stata più ampiamente rappresentata nella mia alimentazione videoludica, iniziavo a notare tendenze differenti proprio in merito al trattamento dell'eclettismo stilistico.

In questo modo, l'eclettismo sembrava configurarsi come un aspetto cangiante della produzione ludomusicale, e le sue diverse conformazioni (o la sua presenza o assenza) sembravano essere connesse a fattori sia cronologici sia geografici. Le variabili spazio-temporali dell'eclettismo sembravano quindi essere un elemento fondamentale da toccare attraverso una ricerca musicologica. Più o meno esplicita nelle varie forme primordiali del mio lavoro, l'ipotesi di partenza era abbastanza semplice e diretta: l'eclettismo stilistico nella musica per videogiochi viene minimizzato nel momento in cui le potenzialità tecnologiche sottostanti si espandono e quando percorre un qualche tipo di traiettoria dal Giappone all'Occidente. Questa ipotesi, la cui portata risultava già ridimensionata nel mio articolo del 2023 sopra menzionato, si è rivelata poco sostenibile proprio man mano che procedevo nella stesura di queste pagine, pur mantenendo uno sfondo di verità. Il fenomeno, tuttavia, andava compreso attraverso lenti in parte diverse da quelle adottate in precedenza. Più che ridimensionare l'eclettismo, infatti, le traiettorie temporali e spaziali dal passato al presente e dall'Oriente all'Occidente lo hanno ridefinito, riconfigurato, anche celato ma non per forza eliminato. A partire dalle prime osservazioni di questo segno, ho intuito che l'eclettismo ludomusicale, prima ancora di rappresentare un fenomeno potenzialmente interessante dal punto di vista musicologico, potesse fungere da chiave di volta per comprendere dinamiche industriali e culturali utili a descrivere fenomeni di scambio, conflitto e sinergia di più ampio respiro. Questa tesi dottorale – volendo ridurre la sintesi all'osso – parla proprio di questo.

Come eredità della genesi esposta nelle precedenti righe, il percorso rimane in gran parte incentrato sul Giappone, in particolare nella Parte 2. Ciò è dovuto certamente alla maggiore necessità di approfondimento di una realtà percepibile come “altra” dalla prospettiva di uno studioso (e, si presume, di un ipotetico lettore) situato nella realtà occidentale, ma anche alla sua importanza storica (specialmente nelle fasi cruciali anche dal punto di vista di sviluppo tecnologico approfondito nella Parte 1) e al suo rapporto particolarmente stratificato con l’altro protagonista del percorso, ovvero gli Stati Uniti d’America. Ciò consente di mettere a confronto due modalità di azione che differiscono tanto per assetto industriale quanto per sensibilità culturale, rimanendo focalizzati sulle due realtà nazionali molto rilevanti, avendo esse posto le basi e sviluppato il mercato videoludico nel corso degli ultimi cinque decenni, al netto degli almeno parziali riassetamenti recenti. Per questo, sia pure con qualche eccezione (particolarmente vistosa nella Parte 3), i rappresentanti di “Oriente” e “Occidente” sono proprio le due superpotenze nipponica e statunitense, e i riferimenti a tali fronti contrapposti vanno intesi di conseguenza. Tale approccio sineddotico presenta sicuramente dei limiti, ma dovendo comunque limitare il campo a un numero ridotto di fronti ho preferito soffermarmi su quelle nazioni il cui ruolo egemone permette di supporre, con un certo livello di approssimazione, che almeno una parte delle affermazioni valide per quei contesti specifici si rivelino in qualche misura applicabili anche a realtà più periferiche, a cui il Giappone e gli Stati Uniti fanno (o hanno per lungo tempo fatto) rispettivamente capo. Contrapponendo tali realtà, la tesi mira a fornire non solo una descrizione (e una comprensione argomentata) dell’ecllettismo ludomusicale in rapporto ai tanti fenomeni correlati con cui esso si intreccia, ma anche dimostrare la presenza di approcci “nazionali” all’ecllettismo differenti (e in parte contrapposti, o forse complementari) e fornire così una chiave di lettura a fenomeni di mutamento degli stessi in contesti in cui le variabili spaziali e temporali analizzate si mettono in moto seguendo determinate traiettorie generazionali e transnazionali.

A tale *missione* – per usare un gergo videoludico – punta a preparare il Prologo, che contiene alcune coordinate fondamentali della ludomusicologia come disciplina accademica votata (anche) allo studio della musica per videogiochi. Tale parte iniziale si è resa necessaria per fornire gli strumenti fondamentali utili a comprendere le sezioni successive, pensando soprattutto a un contesto italiano in cui le nozioni presentate sono sostanzialmente assenti dal dibattito accademico. Dopo aver delineato le coordinate fondamentali dello sviluppo della disciplina ([Sez. I](#)), il Prologo si sofferma sui rapporti che essa intrattiene con discipline relativamente più istituzionalizzate – o comunque dotate di una storia più longeva – come i *popular music studies* e i *film music studies* ([Sez. II](#)). Sono infatti molti i presupposti teorici e metodologici comuni ai vari fronti disciplinari coinvolti, per via della natura liminale dei rispettivi repertori. Diversi sono però

anche gli aspetti peculiari della ludomusicologia, che derivano anzitutto dalla natura interattiva del *medium* di appartenenza e che saranno quindi esplorate a parte ([Sez. III](#)). Dalle medesime caratteristiche peculiari derivano anche i problemi filologici e archivistici esplorati brevemente nella sezione finale del Prologo ([Sez. IV](#)), utili a comprendere alcune mie scelte metodologiche successive.

Il tema dell'ecllettismo viene introdotto realmente all'inizio della Parte 1 (*Ecllettismo nel tempo*), che si avvia proprio con un tentativo di definizione del concetto nel contesto di questa ricerca. Tale termine è infatti molto sfuggente, e l'interpretazione data in queste pagine – focalizzata perlopiù sull'aspetto timbrico e sulla compresenza di strumentazione riconducibile a diverse “aree generiche” – non è l'unica possibile, necessitando così di un chiarimento preliminare il più possibile esplicito e approfondito. In particolare, viene indagato appunto il rapporto dell'ecllettismo con il timbro, con il genere e con i *topoi* musicali ([§ 1.1](#)), percorrendo sentieri di orientamento primariamente semiologico. Il termine è poi approfondito ulteriormente contrapponendolo a concetti spesso utilizzati in modo quasi intercambiabile (in particolare “polistilismo”, “ibridismo” e “sincretismo”) e leggendolo alla luce di idee tratte dagli ambiti del post-modernismo e degli studi sull'intertestualità ([§ 1.2](#)), e infine declinato nella direzione della nozione di “ecllettismo verticale apolide” ([§ 1.3](#)). In questo modo saranno chiarite non solo le coordinate teoriche che informano l'intero lavoro, ma anche la concezione specifica di “ecllettismo” che sarà impiegata nella lettura dei brani presi in esame nei capitoli successivi.

I Capitoli 2 e 3 affrontano le nozioni di base per l'indagine (propriamente sviluppata nel Capitolo 4) sullo stratificato rapporto tra lo sviluppo delle tecnologie ludomusicali e l'ecllettismo della musica per videogiochi. Più nello specifico, il Capitolo 2 si apre con un approfondimento teorico riguardante le basi filosofico-psicologiche su cui poggia l'intero capitolo ([§ 2.1](#)), per poi lasciare spazio a una sequenza di paragrafi dedicati all'evoluzione tecnologica, da un lato relativi alla digitalizzazione della produzione musicale in ambito *popular* e cinematografico ([§ 2.2](#)) e alle sue ricadute sulle filiere produttive della musica per il cinema e per i videogiochi ([§ 2.3](#)), e dall'altro specificamente inerenti all'ambito videoludico. Questi ultimi sono organizzati secondo una suddivisione generazionale basata sui bit del processore delle *console* ([§ 3.1](#)), poi distribuite in sezioni dedicate a quarti di secolo consecutivi ([§ 3.2-§ 3.3](#)). Le idee centrali della Parte 1 vengono sviluppate nel Capitolo 4, che conclude la macrosezione con un affondo sulle possibilità per l'ecllettismo prima ([§ 4.1](#)) e dopo ([§ 4.2](#)) l'avvento della possibilità di includere musica preregistrata nei videogiochi, individuando tre dinamiche trasformative dell'ecllettismo in relazione alle *affordance* tecnologico-compositive e approfondendo alcune traiettorie che disattendono le caratteristiche previste dagli itinerari *mainstream* ([§ 4.3](#)).

La Parte 2 (*Eclettismo nello spazio*) introduce una prospettiva assai differente, che mette in secondo piano gli sviluppi diacronici dell'eclettismo per concentrarsi, invece, su quelli spaziali (in senso geografico). Nonostante la presenza dell'aspetto industriale già sullo sfondo di molte considerazioni della Parte 1, è solo con il Capitolo 5 che viene offerta una visione d'insieme sulle linee direttive del mercato videoludico (§ 5.1) – e in particolare delle sue mutevoli egemonie – e delle industrie mediali a esso collegate a vario titolo, mettendo in evidenza le discrepanze tra il modello transmediale occidentale e quello polimediale giapponese (§ 5.2). Non sono però unicamente i fattori industriali a risultare determinanti nelle forme assunte dall'eclettismo ludomusicale, bensì anche quelli culturali. In questo senso, particolare attenzione verrà dedicata nel Capitolo 6 al rapporto tra musica occidentale e giapponese (§ 6.1) e soprattutto ad alcune peculiarità culturali del contesto nipponico (§ 6.2) che si prestano bene a fornire una comprensione più profonda delle configurazioni eclettiche della musica di molti prodotti realizzati in uno dei Paesi egemoni del mercato videoludico. Queste sezioni mirano a porre le basi per la comprensione della profonda relazione tra aspetti industriali e culturali da un lato, ed eclettismo dall'altro.

Tale rapporto viene approfondito a partire dal Capitolo 7, di nuovo dedicato al Giappone e in particolare al rapporto tra musica per videogiochi e musica per altri media (§ 7.1) e all'analisi di *corpora* relativi a due generi videoludici “tipicamente giapponesi”: i *Japanese Role-Playing Game* e le *visual novel* (§ 7.2). In questo modo diventa possibile mettere a fuoco alcune caratteristiche dell'eclettismo nipponico e ripercorrerne la genesi in relazione alla musica concepita *in* e *per* altri media. Tali aspetti vengono poi confrontati con i corrispettivi occidentali nel Capitolo 8, fornendo dapprima una prospettiva ermeneutica sulle scelte eclettiche più ricorrenti nei videogiochi occidentali (§ 8.1) e in seguito un approfondimento sulle diverse influenze e formazioni osservabili nei compositori appartenenti ai due poli in questione, e soprattutto sul modo in cui queste prendano forma nel contesto di concezioni parzialmente divergenti su quali forme l'eclettismo possa assumere nel contesto ludomusicale (§ 8.2).

Le conclusioni della Parte 2 fungono da premessa per la Parte 3 (*Eclettismi transnazionali*), che può essere per certi versi vista come una sua appendice applicativa. A partire da una selezione di casi di studio che ho ritenuto rappresentativi, infatti, in tale macrosezione vengono tracciati i mutamenti musicali esercitati dalle forze trasformative delle traiettorie transnazionali che riguardano prodotti videoludici sottoposti a diversi processi di adattamento, localizzazione e trapianto dal polo orientale a quello occidentale e viceversa.

Nonostante la vastità e la complessità dell'argomento, ritengo che chi vorrà soffermarsi sulla lettura di questo lavoro potrà facilmente cogliere non solo le

ragioni dietro alla mia fascinazione (innanzitutto nei panni di ascoltatore) per i prodotti dell'elettismo ludomusicale, ma anche e soprattutto la collocazione di quest'ultimo in posizioni nodali di molti processi culturali, industriali e tecnologici che descrivono dinamiche fondamentali dell'industria videoludica (e non solo). Io stesso, in effetti, sono passato dalla semplice curiosità destata dal primo fattore alla serendipità prodotta dall'inaspettata realizzazione dell'esistenza del secondo, in un processo di ricomprensione di gran parte della mia (ritrovata e approfondita) esperienza ludomusicale da un punto d'ascolto diverso e capace di farmi viaggiare con le idee più di quanto io stesso avessi inizialmente messo in conto. Mi auguro che parte dello stimolo intellettuale che questo percorso ha destato in me possa essere efficacemente trasmesso anche a chi vorrà addentrarsi nella lettura delle parole che cercheranno di descriverlo.

#### STRUMENTI E APPARATO REDAZIONALE

Questo lavoro di ricerca nasce relazionandosi, già per la natura dell'oggetto di studio, con il mondo digitale – in un'epoca, per giunta, in cui anche le discipline umanistiche hanno maturato una certa sensibilità nei confronti della valorizzazione del digitale, tanto a livello metodologico quanto a livello di disseminazione dei prodotti della ricerca, come enfatizzato dagli approcci delle cosiddette *digital humanities*.<sup>1</sup> Non si tratta di ridurre i nostri fenomeni di studio a freddo "dato" quantitativo grezzo, quanto piuttosto di focalizzarsi su ciò che le indagini informatizzate possono *dare* al nostro oggetto di studio, in termini sia di *distant reading* che di *close reading*.<sup>2</sup> Il punto di partenza è che «[l]e *digital humanities* sono [...] un ventaglio di pratiche convergenti che esplorano un universo in cui la carta stampata non è più il *medium* primario con cui si produce e dissemina il sapere»,<sup>3</sup> pertanto quanto scritto in questo documento parte dal presupposto che si tratta di un testo pensato primariamente non per la stampa, bensì per la lettura da schermo, e questo porta con sé alcune scelte di tipo redazionale volte a ottimizzare proprio tale tipo di lettura.

Perciò, l'integrazione di collegamenti ipertestuali nel testo segue una prassi che permette di accedere agli indirizzi senza dover passare per l'inserimento manuale nel *browser* di lunghi e complessi codici, ad eccezione di alcune tipologie di fonti (in particolare interviste citate che sono state pubblicate su pagine web, video, podcast e simili) che sono trattate alla stregua di tutte le altre e la cui

<sup>1</sup> Si veda, a tal riguardo, BURDICK ET AL. 2012: 10-19.

<sup>2</sup> Questo dualismo, di cui le *digital humanities* si sono appropriate agevolmente, proviene da MORETTI 2000: 56-58.

<sup>3</sup> BURDICK ET AL. 2012: 122 (traduzione mia).

precisa collocazione in rete rimane deducibile dalla bibliografia finale.<sup>4</sup> Particolarmente frequente e rilevante è il caso in cui vado a munire gli esempi musicali menzionati di collegamenti a pagine web presso le quali è possibile ascoltarli. Per fornire una doppia possibilità di ascolto, fornirò ognuno di loro di due pendici subito dopo il titolo, una per l'ascolto su Spotify (s) e l'altra per l'ascolto su YouTube (y).<sup>5</sup> Ci si troverà quindi spesso innanzi a un titolo 'Così formattato'<sub>s,y</sub>, e starà al lettore scegliere il servizio desiderato per poi cliccare sulla rispettiva iniziale e procedere all'ascolto su piattaforma.

L'integrazione col mondo digitale è però forte soprattutto da un punto di vista metodologico in fase di ricerca, grazie all'ausilio di applicazioni di vario tipo, spesso gratuite se non addirittura Open Source – opzione (quasi) sempre favorita quando possibile, in rispetto di quei principi F.A.I.R.<sup>6</sup> verso i quali la parte a mio avviso più sana dell'accademia odierna punta con sempre maggiore decisione. Esempi di questi strumenti sono Draw.io (per la realizzazione di schemi), Gephi e Tableau (per mappe, grafici e analisi di dati), Audacity e Sonic Visualiser (per la visualizzazione sonora in forma d'onda o spettrogramma), ma anche MuseScore (per la trascrizioni su pentagramma di specifiche parti musicali) e applicazioni pensate specificamente per l'ambito della musica per videogiochi, come Audio Overload, che permette di aprire *dump* dei dati originali presenti sui supporti videoludici per emulare su computer il funzionamento degli strumenti di sintesi *on-board* delle vecchie *console*.

---

<sup>4</sup> L'inserimento di collegamenti cliccabili riguarderà infatti solo gli indirizzi di tipo "operativo", utili a raggiungere informazioni che si possono trovare anche solo cercando attraverso un qualunque motore di ricerca: è il caso di brani musicali esplicitamente citati, video facilmente identificabili, statistiche la cui fonte è chiarita già nel testo. Anche se in futuro tali collegamenti dovessero saltare, dovrebbe quindi rimanere facile ritrovare i contenuti, che in queste pagine sono semplicemente resi raggiungibili in modo più immediato.

<sup>5</sup> Ho scelto questi due servizi per il semplice fatto che sono attualmente i più forniti di materiale, e questo è un criterio particolarmente importante in casi come questo, in cui il repertorio non è necessariamente distribuito in modo sempre capillare ed esemplare. Inoltre, laddove spesso Spotify si dimostrerà manchevole proprio per quest'ultimo motivo, YouTube sarà in grado di sistemare le cose con caricamenti più e meno ufficiosi. Ove possibile, tuttavia, consiglio di affidarsi al primo servizio, non solo perché garantisce uno standard qualitativo minimo tendenzialmente superiore (specie dopo l'introduzione dell'audio *lossless*), ma anche perché implica che il materiale musicale sia stato pubblicato col permesso dei detentori dei diritti, cosa che non è sempre vera nel caso di YouTube (e che può anche portare, nel tempo, alla rimozione dei video e alla conseguente interruzione dei collegamenti). Quando saranno disponibili i video caricati dai canali YouTube ufficiali, saranno ovviamente favoriti questi ultimi a caricamenti effettuati da terzi, e in assenza di alternative su Spotify saranno forniti (ove possibile) multipli collegamenti a YouTube.

<sup>6</sup> F.A.I.R. = Findable, Accessible, Interoperable, Reusable.

Anche strumenti di emulazione a tutto tondo (e in particolare RetroArch)<sup>7</sup> sono integrati nel processo di studio, non solo per un accesso il più possibile filologico ai fenomeni studiati, ma anche per alcuni strumenti utili a monitorare e comprendere il funzionamento delle *console* emulate – come il menu di *debugging* audio messo a disposizione dall’emulatore DuckStation, che permette di visionare in tempo reale le attività svolte dal processore sonoro. Infine, i video di *gameplay* originali a cui il testo rimanda sono realizzati con gli strumenti integrati nelle *console* quando tratti da sessioni di gioco sulle macchine stesse, e con OBS Studio quando tratti da sessioni svoltesi invece su PC – modalità tendenzialmente preferita per una più naturale integrazione nel flusso di lavoro complessivo e per le maggiori possibilità di intervento.

Il presente lavoro, inoltre, si relaziona con realtà differenti anche per contesto linguistico, e ha pertanto dovuto confrontarsi in diverse occasioni con testi (soprattutto *online*) disponibili solo in lingue la cui comprensione mi è stata possibile grazie all’ausilio strumenti di traduzione di vario tipo – ormai piuttosto affidabili, considerate anche le possibilità di interazione e approfondimento che offrono per migliorare il risultato finale. A proposito di questioni linguistiche, ho uniformato nomi e termini giapponesi seguendo i dettami del sistema Hepburn e preferendo – per una questione di coerenza con i nomi occidentali – l’ordine nome-cognome nel riportare gli appellativi personali, pur conscio del fatto di contravvenire in questo modo alle usanze nipponiche. In generale, i titoli originali delle opere (videoludiche, ma anche cinematografiche) sono riportati tra parentesi subito dopo la prima occorrenza, purché non si tratti di mere traslitterazioni delle trascrizioni fonetiche in *katakana* dei titoli internazionali (es. *Street Fighter* = *Sutorīto Faitā*). In favore della coerenza linguistica ho inoltre tradotto in italiano tutte le citazioni (a prescindere dalla lingua) riportate testualmente in corpo o in nota, e preferito i termini tecnici italiani laddove esistenti (in alcuni casi proponendo anche alcuni plausibili neologismi) anziché usare termini stranieri che, per quanto siano magari usati in contesti professionali legati alle industrie di riferimento anche in Italia, si configurano a volte come anglicismi (perché di termini inglesi di solito si parla) usati un po’ gratuitamente in presenza di alternative autoctone. Per lo stesso motivo, pur dando priorità ai nomi “originali” delle città citate in bibliografia, all’interno del testo mi sono attenuto agli appellativi usati comunemente nell’italiano corrente.

---

<sup>7</sup> RetroArch è un *software* gratuito e Open Source che permette di emulare su PC – a partire da un’interfaccia comune che aggrega diversi *core* dedicati ognuno a una macchina diversa – l’*hardware* di piattaforme da gioco che includono Atari 2600, 5200, 7800, Falcon, Jaguar e Lynx, ColecoVision, Commodore 64, 128 e Amiga; DOS; Nintendo Famicom (NES), Super Famicom (SNES), 64, DS, 3DS, Game Boy (base, Color e Advance), Game Cube e Wii; Magnavox Odyssey; Mattel Intellivision; Microsoft MSX; Sega Master System, Mega Drive (Genesis), Dreamcast, Saturn e Game Gear; Sony PlayStation, PlayStation 2 e PlayStation Portable.

Segnalo infine che parti di questo lavoro sono tratte da – o sono confluite in – presentazioni a convegni o pubblicazioni già reperibili al momento della sua consegna. Segue un elenco delle sezioni interessate in modo particolarmente evidente:

§ IV.II: *A Different Kind of Recording: Preserving, Emulating and Analysing Early Video Game Music*, intervento presentato alla “IASPM 23rd International Conference: Recording Popular Music” tenutasi presso l’Université Sorbonne Nouvelle de Paris (7-11/07/2025);

§ 4.2: *The Streaming Revolution (But Not the One You Think): The Fate of Polystylism in Recorded Video Game Music*, intervento presentato alla “Joint Annual Conference of the Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung and the IMS Study Group ‘Music and Media’: Music, Media, and Narrative in the Streaming Age”, tenutasi presso la Hochschule für Musik und Theater München (06-07/06/2024); ripreso in *The Fate of Polystylism: The “Orchestral Shift” and the “Redefinition of Sonic Hierarchies” in Recorded Video Game Music*, articolo pubblicato su «Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung» 19 (2025), pp. 136-154;

§ 4.3.2: *Dal chip allo streaming, andata e ritorno: pratiche prosumer di upgrade e downgrade ludomusicale*, intervento presentato al “Convegno IASPM Italiana: La musica di ogni giorno”, oggi, tenutosi presso l’Università di Bologna (07-09/11/2024); ripreso in *Prosumer Practices of Ludomusical Upgrade and Downgrade in Online Participatory Cultures*, intervento presentato alla “North American Conference on Video Game Music (NACVGM) 2025”, tenutasi in forma ibrida presso la Case Western Reserve University in Cleveland (26-27/04/2025);

§ 4.3.3: *Anacronismi, eclettismi e ricezione dell’anti-crononormatività della musica di Undertale*, intervento presentato al seminario dottorale “Anacronismi, ucronie, discronie: la musica nel tempo, il tempo della musica”, tenutosi presso l’Università degli Studi di Milano (29/05/2024);

§§ 6.2, 7.1, 8.2.1 (alcuni passaggi): *Eclectic Tennō: Japanese Music for New Media as Agent of Postmodernity*, intervento presentato alla “10th European Conference on Video Game Music and Sound (Ludo 2021)” tenutosi in forma virtuale (23-25/04/2021); ripreso in *The Eclectic Case of Japanese Video Game Music*, articolo pubblicato su «Journal of Sound and Music in Games» 4/3 (2023), pp. 30-52;

§ 7.2 (alcuni passaggi): *A Mukokuseki Music? Vertical Stateless Eclecticism in Japanese Role-Playing Games and Visual Novels*, intervento presentato al convegno “Sound on Screen IV”, tenutosi in forma ibrida presso la Oxford Brookes University (24-26/06/2025);

§ 8.2.2: *The Vibes of Cool Opulence: Hybrid Rhythms in Eastern and Western Video Game Music*, intervento presentato alla “14th European Conference on Video Game Music and Sound (Ludo 2025)”, tenutosi presso la University of East London (10-12/07/2025);

§§ 9.1-9.2: *Transnational Transmedia Eclecticism: Tracking Transformations in Musical Polystylism in Screen Adaptations of Video Games Across East and West*, intervento presentato alla “NECS 2025 Conference: Discovering/Uncovering - Navigating the Complexities of Screen Media”, tenutosi presso la Universidade Lusófona de Lisboa (18-21/06/2025). In pubblicazione su miscellanea;

§ 10.1-10.3: *Downplaying Eclecticism: Traumatic Transnational Adaptations in Japanese Video Game Music*, intervento presentato al convegno “Japan and Sound: Modernity, Social Constructs and Power Relations”, tenutosi presso l’Université Bordeaux Montaigne (14-16/11/2024). In pubblicazione su rivista;

§ 11.1: *Indigenising Mickey Mouse: Yōko Shimomura’s Renegotiation of Disney’s Musical Aesthetic in the Kingdom Hearts JRPG Franchise*, intervento presentato al convegno “Music Creation in the Soundtrack XVI”, tenutosi presso la sede di Avilés dell’Universidad de Oviedo (03-05/04/2025);

§ 11.2: *Brainwashing Soken: Symphonism and Otherness in the Music of Final Fantasy XVI*, intervento presentato alla “13th European Conference on Video Game Music and Sound (Ludo2024)”, tenutosi presso la sede di Mataró dell’Universidad Autónoma de Barcelona (11-13/07/2024).

§ 12.2.2: *First Playable Research: Per una ludomusicologia italiana*, intervento presentato al convegno “Giovani\_fuori\_classe”, tenutosi presso l’Università di Torino (10-11/02/2023).

## **RINGRAZIAMENTI**

---

I miei più sentiti ringraziamenti vanno innanzitutto al mio tutor Maurizio Corbella, che non solo ha saputo indirizzarmi verso sviluppi edificanti attraverso la sua attenta lettura e i suoi puntuali commenti, ma mi ha accompagnato in un ben più ampio percorso di formazione come studioso e accademico, basato su un confronto pressoché quotidiano, al contempo stimolante ed accogliente. Al mio co-tutor Riccardo Fassone va un ringraziamento per il supporto, dimostrato soprattutto in fase concezione e strutturazione iniziale del lavoro di ricerca, mentre nella parte finale di elaborazione è stato importante e assai apprezzato il confronto con i revisori esterni Costantino Oliva e Ilario Meandri, che ringrazio sentitamente per l’attenta lettura e i puntuali commenti.

Nella quotidianità del confronto e dell'esperienza accademica, è stata per me fondamentale la vicinanza e la costante apertura dei docenti e colleghi del Dipartimento di Beni culturali e ambientali – in particolare Davide Daolmi, Carlo Lanfossi ed Emilio Sala, ma anche Alberto Bentoglio, Giovanni Cestino, Bianca De Mario, Cesare Fertoni, Nicola Scaldaferrì e Umberto Tecchiati – e degli altri dottorandi – *in primis* Guglielmo Bottin, Alfredo Blessano, Niccolò Galliano e Francesco Rossetti, con cui ho condiviso avventure e disavventure, gioie e dolori degli anni di dottorato. Lontani dal dipartimento, ma non meno vicini nello spirito, sono stati di enorme supporto anche gli amici Stefano Nicoletti, Greta Rizzi, Giada Tamburrino e Davide Venturi – sempre pronti ad ascoltare racconti e resoconti sempre troppo poco sintetici sulla ricerca dottorale e la vita accademica. Un pensiero riconoscente va anche ai colleghi olandesi (e non) che mi hanno accolto nel mio periodo di *visiting* a Utrecht, in particolare le mie figure di riferimento Michiel Kamp ed Emile Wenckes, ma nondimeno Annelies Andries, Marcel Bouvrie, Wouter Capitain, Kate Mancey, Yotam Shibolet, Ed Katrak Spencer. Dankjewel!

Troppi sono, poi, gli individui provenienti da ogni dove che dovrei ringraziare per gli edificanti confronti avuti in occasione di convegni, progetti e lezioni. Mi limito a menzionare le persone con cui ho avuto il piacere di incrociare il mio cammino più volte durante il mio percorso, e in tal senso mi viene da pensare ai colleghi estetologi con sede in via Noto, che hanno tenuto vive le mie radici filosofiche – anzitutto Alice Barale, Claudio Rozzoni e Cristiano Vidali – ma anche ai tanti studiosi che ho avuto il piacere di conoscere in seno alla IASPM Italiana e con cui ho condiviso diversi viaggi ed eventi entusiasmanti – *in primis* il mio compagno di *tour de force* accademici per eccellenza, Mattia Zanotti, ma anche Francesco D'Amato, Lorenzo Montefinese, Massimiliano Raffa e Valentina Voto, con cui sento di aver condiviso tempo di qualità in giro per l'Italia e per l'Europa. Grazie infinite anche ad altri IASPM-iti con cui ho avuto modo di confrontarmi in vario modo e/o condividere idee, progetti o semplici conversazioni stimolanti, tra cui mi vengono in mente Alessandro Bratus, Alessandro Cecchi, Jacopo Conti, Franco Fabbri, Gabriele Marino, Carlo Nardi, Martin Nicastro, Jacopo Tomatis e sicuramente diversi altri che ora, per sola colpa della mia memoria claudicante, non sto menzionando.

Lo stesso vale per volti stranieri (e non solo) ricorrenti nei miei viaggi, o con cui ho avuto confronti particolarmente significativi e/o suggerimenti fruttuosi, come Peter Adams, Raquel Campos Valverde, Edmondo Cicchetti, Joanna Cogle, Jeremy Corral, Jacopo Costa, James Ellis, Iván García Jimeno, Lorenz Gilli, Andrea Giolai, Cristina Guzmán Anaya, Peter Edwards, Bill Everett, Paul Goodge, Stefan Greenfield-Casas, Yngvar Kjús, Alexander Kolassa, Mads Krogh, Julin Lee, Stephanie Lind, Lidia López Gómez, Andra Ivănescu, Andrzej Mądro, Ben Major,

Nolan Miranda, Krishna Nagaraja, Alexandre Piret, Nicole Powlinson, Luca Proietti, Hamid Reza Ghaneei, Ramona Saraceni, Oliver Seibt, Jakob Maria Schermann, Raymond Sookram, Marina Sudo, Tim Summers, Ivan Tan, Tharcisio Vaz de Morales, Antti-Ville Villén, Eduardo Viñuela Suarez, Clara Wartelle-Sakamoto, Sophia Wetzel, Alessia Zangrando, Yuting Zhao. Thank you for your advice, your support or just your valuable company!

Infine, un doveroso ringraziamento va alle varie figure coinvolte nell'esperienza di dottorato in senso ancora più generale – dai miei colleghi del xxxviii ciclo Irene Cimò, Giulia Colombo, Marco Franceschina, Greta Redaelli, Andrea Pizzotti e Ugo Valori (oltre ai già citati Alfredo Blessano e Niccolò Galliano) ai due coordinatori di dottorato che si sono succeduti durante la mia permanenza: Fabrizio Slavazzi e Michele Faraguna.

Questo lavoro è dedicato alla memoria di Philip Tagg (1944-2024) e Tōru Mitsui (1940-2023), le cui idee sopravvivono in queste pagine – stese proprio mentre i loro autori ci lasciavano – contribuendo significativamente a decretare l'eventuale valore positivo che potrà essere riconosciuto alle mie.

## **PROLOGO: FONDAMENTI DI LUDOMUSICOLOGIA**

## SEZIONE I: NASCITA E SVILUPPO DELLA LUDOMUSICOLOGIA

Era la fine di aprile del 2021 e, nel pieno dell'ennesima ondata pandemica, ero connesso su Zoom per presentare un *paper* al decimo convegno annuale della Society for the Study of Sound and Music in Games (SSSMG). Ricordo distintamente di essermi stupito di un fatto: nonostante si trattasse del convegno di gran lunga più popoloso tra gli svariati che avevo seguito in quei mesi in condizioni analoghe, scorrendo la lista del centinaio di persone connesse io sembravo essere l'unico italiano presente. In effetti, lo studio della musica per videogiochi non sembra aver destato particolare interesse in Italia fino ad oggi, e in effetti la presente ricerca dottorale sembrerebbe essere (fino a prova contraria) il primo contributo accademico di largo respiro in lingua italiana sull'argomento. Tutto ciò mentre, d'altra parte, stanno uscendo i primi volumi a vocazione giornalistica e generalista, a testimonianza di un interesse in ascesa. Pare opportuno quindi dedicare questa sezione a un inquadramento delle questioni teorico-metodologiche essenziali sottese a una disciplina di recente fondazione. Partirò da una panoramica sulla situazione italiana in relazione anche all'ambito dei *game studies* (cfr. § I.I), per poi delineare i momenti fondamentali dello sviluppo dello studio della musica per videogiochi dai primi, intricati vagiti (cfr. § I.II) al raggiungimento di un iniziale livello di istituzionalizzazione all'estero (cfr. § I.III).

### § I.I - Uno sguardo sull'Italia

Per comprendere il ritardo italiano bisogna forse guardare ai problemi incontrati dai *game studies* che, pur essendo oggi timidamente rappresentati nell'accademia italiana<sup>1</sup> (non diversamente dai *popular music studies*),<sup>2</sup> hanno il problema di relazionarsi con oggetti di studio che sono spesso ritenuti poveri di valore culturale e quindi incompatibili con le visioni tradizionali del sapere, della

<sup>1</sup> In Italia il settore ha inizialmente attecchito anzitutto grazie al lavoro di Matteo Bittanti – riconosciuto in GIORDANO 2020: 286 come pioniere dei *game studies* nostrani, senza dimenticare il ruolo di alcuni apripista come Gianni Canova, Ruggero Eugeni e Peppino Ortoleva. Con il lancio della collana "Ludologica" di Unicopli nel 2002 (seguita nel 2005 da "Videoludica" per l'editore Costa & Nolan), Bittanti ha anticipato di un anno la fondazione, in Finlandia, della DiGRA (Digital Games Research Association), destinata a diventare la principale associazione di incontro internazionale tra studiosi di videogiochi. Negli ultimi due decenni si sono moltiplicati gli insegnamenti dedicati ai *game studies* e i corsi di specializzazione indirizzati all'impiego nel mondo videoludico (GIORDANO 2020: 287-290), mentre anche il settore delle pubblicazioni scientifiche ha potuto godere dei benefici apportati dall'apertura di «G|A|M|E», la rivista italiana di *game studies*. Per una più vasta panoramica sulla saggistica italiana a tema videoludico rimando a PELLITTERI, SALVADOR 2014: 183-188.

<sup>2</sup> I problemi dei due settori, come si evince da GIORDANO 2020: 292-294, sono peraltro in gran parte sovrapponibili e vanno dalla scarsa indipendenza da altri settori, meglio posizionati nella realtà accademica italiana, alle difficoltà di avanzamento di carriera (e quindi alla scarsità di studiosi strutturati).

ricerca e dell'arte.<sup>3</sup> Eppure, così come l'antagonismo e il panico morale dei mezzi di comunicazione di massa più anziani e dei sociologi più reazionari non impedì a suo tempo al cinema di qualificarsi come industria capace di mobilitare capitale con pochi paragoni al tempo della sua affermazione, lo stesso vale oggi per l'industria videoludica, che da questo punto di vista è diventata un fenomeno di proporzioni tali da non potere più essere ignorato (cfr. [§ 5.1](#)).

In quanto campo che studia i (video)giochi da una prospettiva umanistica, i *game studies* hanno accolto negli anni contributi a dominante psicologica o sociologica (dedicati ai giocatori, alla loro demografica, alle loro abitudini e comportamenti, ai presunti effetti positivi o negativi sulla loro salute), includendo anche affondi di tipo etnografico o economico, financo considerazioni squisitamente ontologiche, estetiche, analitiche e semiotiche.<sup>4</sup> Tra le intersezioni più prolifiche troviamo quella con i *film studies* – anche in Italia, come testimoniato dalle molteplici pubblicazioni sull'argomento<sup>5</sup> – caratterizzata dal tentativo di comprendere meglio il rapporto sfaccettato tra cinema e videogiochi.<sup>6</sup> Quest'ultimo, peraltro, non è privo di ricadute anche musicali assai rilevanti, come vedremo (cfr. [§ 5.2](#)). Emerge infatti con una certa chiarezza il fatto che il videogioco ha in più sensi rimediato<sup>7</sup> il cinema, instaurando così un rapporto complesso con la musica a quest'ultimo legata. Analogamente a quanto è accaduto con i *film music studies* negli studi sul cinema, anche nell'ambito degli studi sui

---

<sup>3</sup> In GIORDANO 2020: 283 viene descritta una traiettoria di legittimazione dei nuovi media, che il videogioco avrebbe in comune con radio, fumetto e cinema, e che include le seguenti tappe: 1. scarsa conoscenza e quindi scarsa comprensione; 2. sottovalutazione dell'aspetto culturale-espressivo rispetto ad altri media; 3. diffidenza per questioni etiche o economiche; 4. transito dalla nicchia al *mainstream*; 5. canonizzazione delle opere imprescindibili e gerarchizzazione dei prodotti; 6. conseguente istituzionalizzazione a partire dai prodotti presentati come "alti" e quindi, in prospettiva classista, accettabili anche dalle *élite*. Nel caso del videogioco siamo arrivati sicuramente almeno al punto 4.

<sup>4</sup> Cfr. MYERS 2014: 333-335. Similmente, al termine di SALVADOR 2013: cap. 2.2 viene delineata la spaccatura tra analisi del gioco (livello strutturale) e del giocatore (livello socio-culturale), come oggetti di ricerca ludologica.

<sup>5</sup> Tra i primi esempi troviamo BITTANTI 2008 e GRIGOLETTO 2006. Dopo un numero monografico di «Bianco & Nero» dedicato al tema nel 2010, più recentemente si sono pronunciati sull'argomento anche Riccardo Fassone (2017) e Nicolas Bilchi (2019)

<sup>6</sup> Per uno sguardo sull'argomento si veda anche PELLITTERI, SALVADOR 2014: 185.

<sup>7</sup> Questo fatto è riconosciuto anche in un passo dello stesso BOLTER, GRUSIN 1999: 91. Dal momento che il termine "rimediazione", più in generale, viene spesso utilizzato in modo abbastanza gratuito, talvolta fraintendendone totalmente il significato, specifico che in queste righe esso viene usato nella sua accezione originale. Esso, quindi, non indica una generica appropriazione di forme (né, tantomeno, contenuti) appartenenti a media differenti, ma la tendenza dei media, individuata da Bolter e Grusin, a costruire il proprio *modus operandi* rimodellando quello dei media preesistenti, al punto di presentarsi (almeno in parte) come la loro versione potenziata e migliorata. Il vecchio *medium* viene così incorporato, rappresentato, ripreso, riutilizzato, in alcune sue caratteristiche, in quello nuovo – così come il videogioco sta (con le dovute eccezioni) facendo col cinema. Va detto che anche certo cinema contemporaneo risente fortemente di dinamiche tipiche del mondo videoludico, che sono ormai introiettate soprattutto dal pubblico più giovane.

videogiochi si è ben presto palesata la necessità di dar vita a un campo di ricerca in grado di far fronte alle specificità degli aspetti sonori e musicali.

### § I.II - Una nascita travagliata

È infatti almeno da metà del primo decennio del Duemila che l'accademia internazionale ha iniziato a interessarsi non più solo ai videogiochi, ma anche al loro corredo sonoro. Dopo alcuni studi seminali dedicati soprattutto a giochi musicali o contenenti musica preesistente,<sup>8</sup> nel 2008 si verificano due avvenimenti cruciali:

1. Roger Moseley presenta il paper *Rock Band and the Birth of Ludomusicology* al convegno "Music and the Moving Image" (MAMI) tenutosi in giugno presso la New York University, punto di riferimento per lo studio della musica negli audiovisivi (ma l'intervento sarà ripetuto in ottobre anche all'incontro annuale della Society for Ethnomusicology alla Wesleyan University), dove compare il termine *ludomusicology*. Moseley ripercorrerà le tappe di questo avvenimento in un saggio pubblicato cinque anni dopo,<sup>9</sup> riconoscendo in realtà il primato terminologico allo studioso canadese Guillaume Laroche, che avrebbe coniato il concetto nel 2007 – ma su questo punto bisognerà tornare.
2. La pubblicazione, per un editore del calibro di MIT Press, della fondamentale monografia di Karen Collins *Game Sound*,<sup>10</sup> introduzione di amplissimo respiro al suono e alla musica nei videogiochi, con generoso spazio dedicato alla storia delle tecnologie legate alla produzione della musica per videogiochi, ai vari stadi della produzione stessa, al rapporto con la *popular music* e con la musica per il cinema, e alla composizione non lineare legata alla natura interattiva del *medium* videoludico. Si tratta di un'opera iniziata nel 2002, in un contesto accademico e videoludico assai diverso da quello attuale,<sup>11</sup> che ha letteralmente gettato le basi per qualunque contributo successivo, e in particolare ha aperto la strada a tutti quegli arricchimenti terminologici legati a diegesi e interattività che si rendono necessari quando si vuole affrontare la musica per videogiochi nel suo "farsi" ludico (cfr. § III.I).

<sup>8</sup> Un esempio di studio seminale si trova in WHALEN 2004, anche se in FRITSCH 2021b: 227 si allude a contributi primordiali databili addirittura negli anni Ottanta.

<sup>9</sup> Cfr. MOSELEY 2013: 283, 308n17.

<sup>10</sup> Si tratta di COLLINS 2008.

<sup>11</sup> Le difficoltà dietro alla stesura di *Game Sound* – non solo per la diffidenza accademica, ma anche per ragioni di ricerca assai più pragmatiche – sono ripercorse dall'autrice in COLLINS 2020. Si veda anche FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 14-15.

L'ondata di studi seguiti a questi eventi è stata definita spesso facendo riferimento al termine coniato da Moseley-Laroche ma, in realtà, occorre fare un piccolo salto indietro nel tempo per comprendere le vicende che sottostanno al battesimo della nuova disciplina e le loro implicazioni nella definizione della stessa, nel tentativo di mettere in ordine vicende raccontate di solito in modo piuttosto frammentario.

Moseley riporta come fonte del termine un articolo pubblicato da Tasneem Karbani nel settembre del 2007<sup>12</sup> che narra la storia del giovane studente canadese di composizione e teoria musicale Guillaume Laroche, che avrebbe speso l'estate sui videogiochi «ma in un modo buono», ovvero non tanto per giocare, quanto per studiarne la musica, nella convinzione che essa meritasse tanta attenzione quanta ne otteneva già da anni la musica per il cinema. Nell'articolo, si intuisce che Laroche è a conoscenza dei primi scritti accademici sparsi sull'argomento e li riconduce al campo, «relativamente sconosciuto», della *ludomusicology*. Un *post* intitolato *Ludomorphology*<sup>13</sup> e pubblicato lo stesso giorno da Nicholas Tam (terzo protagonista di questo complesso battesimo, che emerge da altri resoconti)<sup>14</sup> sul suo blog, chiarisce non solo che l'articolo di Karbani riprende un testo già pubblicato il mese precedente (agosto 2007) sul bollettino delle novità della University of Alberta con pochissime differenze,<sup>15</sup> ma soprattutto che Laroche si riferiva al suo progetto di studio col termine *ludological musicology*, e sarebbe stato lo stesso Tam a proporre al suo amico il più sintetico *ludomusicology* – proprio lui che, pur ritenendo ridicoli i ludologi che usano termini criptici e altisonanti per definire il proprio campo di studi, non esita a chiamare il proprio blog “Ntuple Indemnity: A Dossier of Fluctuating Curiosity as Surveilled by Nicholas Tam”, e sembra quindi un candidato del tutto credibile per il ruolo di padre del neologismo.

Moseley precisa, comunque, di essere arrivato autonomamente allo stesso termine l'anno successivo, non tanto perché appassionato all'idea di coniare un nuovo «termine greco-latino»<sup>16</sup> come fatto da Laroche/Tam, bensì perché impegnato nella ricerca di una crasi tra la musicologia e la ludologia, orientamento dei *game studies* riconducibile alle categorizzazioni proposte da Gonzalo

---

<sup>12</sup> Si tratta di KARBANI 2007b (le traduzioni dei passi che seguiranno sono da intendersi sempre mie).

<sup>13</sup> Si tratta di TAM 2007.

<sup>14</sup> Per esempio quello riportato brevemente in FRITSCH 2021a: 238, che tuttavia rimane un po' vago sull'effettiva catena degli eventi che sto cercando di ricostruire qui.

<sup>15</sup> Si tratta di KARBANI 2007a. Tra le differenze troviamo l'assenza della sopracitata uscita che sottintendeva il modo corretto di passare tempo davanti ai videogiochi (non giocarli). Da questo dualismo di fonti discendono anche alcune incongruenze che si incontrano negli attuali resoconti sull'argomento, aggravate dal fatto che oggi nessuna delle fonti di Karbani e Tam è più reperibile online, se non ricorrendo a WayBack Machine.

<sup>16</sup> MOSELEY 2013: 283 (traduzione mia).

Frasca,<sup>17</sup> peraltro riprese esplicitamente anche nel *post* di Tam. Comunque stiano le cose, allo studioso statunitense va riconosciuto quantomeno un utilizzo del termine leggermente diverso da quello di Laroche e Tam, e che porta con sé implicazioni importanti e contraddizioni tutt'oggi non completamente risolte. Moseley punta infatti a riferirsi non solo alla musica *nel* gioco, ma anche ad altre intersezioni tra il gioco e la musica e che coinvolgono non solo i compositori, ma anche i giocatori e i *performer*, tanto del gioco quanto della sua musica.<sup>18</sup> Altri studiosi avrebbero poi sintetizzato questa posizione con formule forse più chiare, come: «studi che hanno a che fare con la musica e il gioco, specialmente ma non esclusivamente attraverso le lenti del videogioco»;<sup>19</sup> «tentativi di concepire il nostro coinvolgimento con la musica, qualunque tipo di musica, in termini ludici».<sup>20</sup> Il tentativo di sintesi forse più riuscito si trova all'inizio dell'apposita voce scritta per il *Grove* da William Gibbons:

La *ludomusicology* è lo studio della musica e del suono nei – o in relazione ai – giochi. In senso lato, il termine può essere applicato a qualunque tipo di gioco o sport, o alla relazione tra la musica e il giocare più in generale. In pratica, comunque, la *ludomusicology* ha più comunemente identificato lo studio della musica in relazione ai videogiochi o ai media interattivi.<sup>21</sup>

A voler chiamare in causa Nicholas Tam un'ultima volta, il seme di una riflessione simile era presente anche nel suo *post* seminale citato in precedenza. In tale sede, infatti, egli si diceva scettico sull'uso del termine "ludologia" non solo per il sospetto verso gli studiosi «strafatti di morfemi»,<sup>22</sup> ma anche per la presunta scarsa efficacia del termine in due sensi: da un lato, esso non rimanda specificamente ai *videogiochi*, e quindi si rivela troppo vago; dall'altro è invece troppo specifico, perché promuove un approccio di studio focalizzato sugli aspetti del gioco legati a regole e decisioni (favorendo quindi il *ludus* a discapito della *paidia*),<sup>23</sup> che sono solo una parte della storia. Tam finisce per dirsi favorevole, piuttosto, all'uso del termine *video game studies*, in analogia ai *film*

<sup>17</sup> Cfr. FRASCA 1999. Risale agli anni Novanta l'importante contrapposizione tra un gruppo di sostenitori dell'approccio "ludologico" allo studio del videogioco – con l'IT-Universitetet i København (l'università di informatica di Copenhagen) come centro nevralgico – e il gruppo-antagonista dei promotori della prospettiva "narratologica", di matrice prevalentemente anglosassone. Se i primi ritenevano che fosse necessario studiare il gioco attraverso strumenti metodologici creati *ad hoc*, i secondi erano più propensi a considerare il gioco come un testo tra tanti altri, studiabile quindi con strumenti propri della semiotica e della narratologia (o comunque strumenti già ben collaudati in altri ambiti). Si veda a tal riguardo, per esempio, SALVADOR 2013: cap. 2.2.

<sup>18</sup> Cfr. MOSELEY 2013: 283.

<sup>19</sup> FRITSCH, SUMMERS 2021e: 3 (traduzione mia).

<sup>20</sup> KAMP, SUMMERS, SWEENEY 2016a: 1 (traduzione mia).

<sup>21</sup> GIBBONS 2020 (traduzione mia).

<sup>22</sup> TAM 2007 (traduzione mia).

<sup>23</sup> Per un'introduzione a questa coppia concettuale, fondativa per i *game studies*, rimando a SALVADOR 2013: cap. 1.1.

*studies*. Allo stesso modo, si potrebbe ritenere più onesto e meno altisonante parlare dello studio di *video game music* così come si studia la *film music*, anziché ricorrere a improbabili neologismi. Si trovano già in queste osservazioni le ragioni seminali di una scissione (sia pure di natura più formale che sostanziale) tra studiosi che promuovono l'uso del termine *ludomusicology* e colleghi che preferiscono riferirsi esplicitamente allo studio della *video game music*.<sup>24</sup>

### § I.III - Verso l'istituzionalizzazione

Tale dualismo si coglie piuttosto chiaramente nei fatti avvenuti fin dalla fase successiva ai primi vagiti della neonata disciplina che abbiamo appena ripercorso.<sup>25</sup> Già nel 2011, infatti, nasce da un gruppo internazionale di dottorandi (in ambito musicologico, a differenza di Collins, dotata di un retroterra più vicino ai *sound studies*) delle Università britanniche di Cambridge, Bristol e Oxford – Michiel Kamp, Tim Summers e Mark Sweeney – la cellula fondativa di quello che diventerà, da lì a poco, il Ludomusicology Research Group, con base iniziale nel Regno Unito e battezzato con rimando al termine coniato, pochi anni prima, da Moseley e precursori. Già dall'anno successivo, il progetto di avviare un percorso di legittimazione della musica per videogiochi inizia a concretizzarsi con un'organizzazione di un convegno promosso dal gruppo di ricerca, ancora ospite della Royal Musical Association (RMA) britannica, da cui la neonata associazione si svincolerà a partire dall'edizione del 2013 del medesimo evento.<sup>26</sup> È questa l'origine del convegno annuale "Ludo" che costituisce tutt'oggi l'evento più importante per la disciplina su suolo europeo e che ha, negli anni, contribuito alla decentralizzazione del gruppo di ricerca (che intanto ha incluso nel direttivo altre studiose continentali, come Melanie Fritsch e Andra Ivănescu) rispetto alle origini britanniche, venendo ospitato anche in città come Utrecht, Lipsia, La Valletta e Barcellona (Mataró). L'anno successivo, parallelamente al terzo convegno consecutivo ospitato nel Regno Unito, gli americani capitanati da studiosi come

---

<sup>24</sup> Cfr. FRITSCH 2021b: 227-228. Nell'attrito in questione, che assume presto anche connotati geografici per le ragioni che vedremo, ha probabilmente un ruolo di rilievo anche la diversa organizzazione delle discipline musicali nei mondi accademici rispettivamente del Vecchio e del Nuovo Mondo. Nel sistema Nordamericano, infatti, esiste una distinzione netta tra *music theory* e *musicology*, e può quindi risultare più problematico di quanto non sia in Europa imparentare una nuova disciplina alla musicologia (specie se consideriamo che molti dei promotori dello studio della musica per videogiochi sono piuttosto dei *music theorist*). Simili dinamiche di dibattito nell'ambito dei *film music studies* sono in parte ripercorse in ROSAR 2009.

<sup>25</sup> Le varie dinamiche descritte sono dedotte dalla [pagina apposita](#) del sito della sssmg (realtà che conosceremo tra poco) e pagine connesse, oltre che da SWEENEY 2017; 2021.

<sup>26</sup> Un altro esempio precoce che emerge da *ivi*: 57, è il simposio "Videogame Music: Play, Fans, Space" organizzato a Utrecht da Isabella van Elferen, studiosa di *popular* e *film music* già strutturata, che svolge il ruolo di nume tutelare della nascente disciplina al pari, per esempio, di Anahid Kassabian. Le due studiose saranno, non a caso, le *keynote speaker* del primo convegno "Ludo".

William Gibbons, Neil Lerner e Steven Reale (poi raggiunti anche da James Buhler, Karen Cook ed Elizabeth Medina-Gray) decidono di mettersi in proprio e lanciano la “North American Conference on Video Game Music” (NACVGM), contraltare nordamericano dell’europea “Ludo”.

L’iniziale sviluppo pressoché autonomo delle due realtà – europea e nordamericana – e la rispettiva enfasi (fin dai nomi degli eventi e dei gruppi di ricerca) sull’aspetto ludico o sulla musica per videogiochi, sono fattori che hanno contribuito a dare l’impressione di una realtà più schizofrenica di quanto non sia mai stata nei fatti, dal momento che (al netto di alcune eccezioni) l’oggetto di studio delle due frontiere è stato sostanzialmente lo stesso: la musica per videogiochi. L’apparente iato è stato ulteriormente sanato alla fine del 2016,<sup>27</sup> quando è stata lanciata una società internazionale capace di tenere insieme i due poli dello studio su gioco e musica: la Society for the Study of Sound and Music in Games (SSSMG), che non solo include esplicitamente il suono in generale, ma anche il gioco in generale, non restringendo quindi il campo alla sola musica per videogiochi. Rispetto alla declinazione americana, quindi, propone una visione meno specifica del campo di studi; ma, rispetto alla declinazione europea, sembra anche accettare di mettere in secondo piano la dimensione della musica *in quanto* gioco (e della specificità musicologica), che pure era suggerita dalla definizione originale di Moseley.<sup>28</sup>

In questi anni di grande fermento, i contributi scientifici sono stati inizialmente piuttosto difficili da tracciare poiché, in assenza di destinazioni editoriali privilegiate, questi sono stati sparsi in miscellanee su argomenti correlati (o, più raramente, incentrate sulla musica videoludica), oppure inclusi in numeri speciali di riviste di ambito contiguo (come nel caso dei due numeri di «The Soundtrack» pubblicati nel 2015 e del numero monografico di «G|A|M|E» uscito nel 2017). Oggi, lo scenario è stato reso meno labirintico grazie al lancio nel 2020, da parte di SSSMG, della rivista «Journal of Sound and Music in Games» (JSMG) edita dalla University of California Press, e della collana di Intellect “Studies in Game Sound and Music”, dedicata a monografie e miscellanee sull’argomento. Alla luce di ciò, risulta possibile tracciare le principali linee evolutive della disciplina:

<sup>27</sup> Un po’ a immagine e somiglianza del convegno DiGRA del 2013 dedicato alla riconciliazione tra narratologi e ludologi in seno ai *game studies*, cfr. SALVADOR 2013: cap. 2.2.

<sup>28</sup> Collateralmente, la SSSMG ha fatto finora tutto il possibile per mantenere la comunità di studiosi (in costante allargamento) aperta e supportiva. L’iscrizione all’associazione è gratuita, e sul sito si trova una bibliografia (regolarmente aggiornata) che tiene traccia delle pubblicazioni di ambito ludomusicologico (recentemente trasposta anche in formato integrabile nei *database* dei *software* di gestione delle fonti usati da molti ricercatori). È inoltre stato aperto un server di Discord (a mo’ di prolungamento dell’ormai disabitato forum del sito ufficiale dell’associazione) in cui gli studiosi possono scambiarsi risorse, discutere e condividere dritte – e non può mancare, naturalmente, un gruppo dedicato su Steam (sia pure non molto carico di affiliazioni).

1. Si sviluppa il discorso metodologico e, più in generale, manualistico, anche se raramente seguendo strutture sistematiche.<sup>29</sup> Si definisce in questo modo l'armamentario teorico e terminologico della disciplina, collaudando diverse prospettive sulle sue problematiche centrali, anche in relazione (per analogia e per contrasto) a settori di studio già esistenti.
2. Si esplora il campo da un punto di vista più tecnologico-produttivo, con particolare enfasi sugli aspetti dell'interattività (e tecniche compositive derivate) e delle tecnologie impiegate.<sup>30</sup> Spesso a fare questo sono direttamente i professionisti del settore, che si rivolgono a un pubblico di aspiranti colleghi più che di studiosi di ambito umanistico.
3. Si approfondiscono le intersezioni della musica videoludica con altri tipi di musica (come *popular music*, musica colta, versioni *fan-made* o pensate per concerti più o meno ufficiali) e declinazioni diverse del rapporto tra musica e gioco (come i casi dei *rhythm game* o della musica *chip-tune*).<sup>31</sup> Forse è proprio questa la linea di ricerca che maggiormente tiene a galla la concezione "ampia" del termine pensato da Moseley.
4. Si analizzano aspetti della musica videoludica variamente collegati alle scienze umane e sociali, nonché alla filosofia, utilizzando un approccio interdisciplinare utile a comprendere l'esperienza del giocatore e la costruzione del significato e del valore dell'ascolto ludomusicale.<sup>32</sup> Questo è forse il settore di più recente sviluppo, ma anche quello più in crescita.
5. Si allestisce un vasto magazzino di casi di studio utili non solo a collaudare e definire metodologie specifiche, ma anche ad approfondire singoli videogiochi, compositori e generi (inizialmente soprattutto con singoli saggi, ora sempre più spesso attraverso intere monografie o miscelanee dedicate), in assenza di una più sistematica indagine storica che si concentri sul "canone" anziché sulle tecnologie.<sup>33</sup> Attualmente è forse proprio quest'ultimo l'aspetto meno approfondito della disciplina, anche se documentari come *Diggin' in the Carts* (dir. Nick Dwyer e Tu Neill,

---

<sup>29</sup> I casi che più si avvicinano a questo obiettivo sono forse COLLINS 2008; FRITSCH, SUMMERS 2021f; KAMP, SUMMERS, SWEENEY 2016b; SUMMERS 2016b; 2024.

<sup>30</sup> Esempi di questo tipo si possono trovare in CIESLA 2022; COLLINS 2013; GRIMSHAW 2010; KELLMAN 2020; PHILLIPS 2014; SCHARTMANN 2025.

<sup>31</sup> Sui temi citati si trovano rilevanti contributi in AUSTIN 2016; GIBBONS 2018b; IVĂNESCU 2019; MCALPINE 2018; MILLER 2012; MOSELEY 2016.

<sup>32</sup> Esempi significativi che può essere utile menzionare includono KAMP 2024; LIND 2023; SUMMERS 2023; YEE 2024b.

<sup>33</sup> Non ha senso, in questo caso, richiamare singoli contributi che saranno semmai citati più avanti, all'occorrenza. Tra i volumi coi contributi più vari (in quanto non dedicati a singoli compositori, *franchise* o generi) e citati, troviamo però sicuramente DONNELLY, GIBBONS, LERNER 2014.

2014) e *Beep* (dir. Karen Collins, 2016)<sup>34</sup> hanno anticipato quello che potrebbe essere il prossimo segmento di conoscenza da sistematizzare in modo efficace e il più possibile completo.<sup>35</sup>

Nonostante la disciplina abbia a questo punto chiaramente raggiunto un certo livello di sviluppo e diffusione, in Italia non solo non esiste nulla di simile a una “tradizione” di studi sull’argomento, ma nemmeno un termine con cui definirla. Non a caso ho finora evitato di utilizzare il termine “ludomusicologia”, che però adotterò d’ora in poi per molteplici ordini di motivi:

1. La scelta si iscrive in una scia di continuità con la tradizione a maggioranza europea in cui si iscrive il mio lavoro, se non altro per ragioni geografiche. L’adozione del lemma è avvenuta anche in realtà ben più distanti, come testimoniano i casi della Ludomusicology Society of Australia e della Ludum: Ludomusicology Research Group of Chile, fondate rispettivamente nel 2017 e nel 2018 e subito affiliatesi alla sssmg.<sup>36</sup> Si tratta forse di un misto di cedimento al fascino che il fantomatico «termine greco-latino» pare in grado di esercitare, e di un implicito riconoscimento nei confronti del gruppo europeo originale che, sotto l’egida quello stesso termine (che intanto si è affermato anche nelle altre lingue romanze nella sua facile versione adattata, a partire dall’uso fatto da alcuni colleghi ispanici),<sup>37</sup> ha trovato la propria unità primigenia e le forze per muovere i primi passi verso la visibilità e la legittimazione del settore.<sup>38</sup> Allo stesso tempo, la realtà nordamericana non è tagliata

<sup>34</sup> Le interviste complete ai compositori, che stanno alla base del documentario e a cui io stesso attingerò spesso nel corso di questo lavoro, sono state pubblicate in COLLINS, GREENING 2016.

<sup>35</sup> Una sistematizzazione alternativa degli sviluppi della disciplina si trova in GIBBONS 2020: 1. studi sulle peculiarità della musica per videogiochi rispetto ad altri media (es. interattività e performatività, studi etnografici e auto-etnografici sulla relazione tra musica per videogiochi e giocatori); 2. studi sull’audio videoludico da una prospettiva intertestuale (es. musica preesistente nei giochi, rapporto con musica colta e *popular* in senso estetico ed economico); 3. studi sulla vita della musica videoludica fuori dal videogioco (es. arrangiamenti dei fan o concerti sinfonici e non); 4. studi sulla relazione tra suono videoludico e altri media audiovisivi (es. rapporto tra musica per videogiochi e i preesistenti modelli vigenti negli ambiti della *film music* e dei *film music studies*).

<sup>36</sup> Tra le altre affiliazioni troviamo l’associazione Game Audio in Norway (GAIN), maggiormente legata all’industria e alle maestranze operative nell’ambito della musica per videogiochi, altra vocazione che fin dalle origini caratterizza i propositi delle ricerche ludomusicologiche (si pensi al rapporto stretto col compositore Huw Catchpole-Davies, peraltro creatore del logo del Ludomusicology Research Group, ma subito dopo anche con i professionisti Jonathan Williams e Rich Aitken di Nimrod Productions, si veda SWEENEY 2017: 57; 2021: 44), come testimoniato dalla vicinanza con altri eventi maggiormente destinati ai professionisti, come “Game Music Connect”, “GameSoundCon” e “Audio Mostly” (si veda SWEENEY 2017: 45).

<sup>37</sup> Cfr. FERNANDEZ-CORTES 2020.

<sup>38</sup> Cfr. FRITSCH, SUMMERS 2021e: 3.

fuori, dal momento che l'origine del termine "ludomusicologia" si situa a cavallo tra Canada e Stati Uniti, come abbiamo visto.

2. Il termine è inoltre compatibile con l'utilizzo di riferimenti allo studio della musica per videogiochi. Rimane infatti possibile parlare di *video game music studies* come sottocategoria (tra l'altro maggioritaria) della ludomusicologia, senza privare la disciplina di quelle prospettive più ampie che al momento, essendo state sviluppate molto parzialmente, sembrano più una mancata promessa che crea al nome più problemi che altro, ma le cui potenzialità non è affatto escluso che possano esplicarsi più distintamente in futuro.<sup>39</sup>
3. La stessa etimologia si presta ad almeno due sezionamenti che portano con sé sfumature differenti. A fianco della crasi tra "gioco" e "musicologia", infatti, troviamo una tripartizione del termine che può configurare la ludomusicologia come un discorso (*logos*) su musica (*mousike*) e gioco (*ludus*) – o anche sulla musica per videogiochi. Questo supera anche un altro dei presunti limiti del termine, ovvero che esso tradirebbe la provenienza disciplinare del nucleo originale di studiosi europei (la musicologia, che qui diventa un elemento secondario),<sup>40</sup> e lo apre a prospettive interdisciplinari almeno quanto il corrispettivo *video game music studies*.

La ludomusicologia è un settore ancora giovane e in via di sviluppo; spesso i "pionieri" riconducibili ai vari Paesi europei rappresentati nel Ludomusicology Research Group sono anche gli unici studiosi di rilievo riconducibili alla propria nazione. Un primo passo per cercare di rendere l'Italia un po' meno irrilevante all'interno dell'ambito ludomusicologico è quindi iniziare a scrivere sull'argomento dall'Italia, e – perché no? – farlo anche in italiano, nella speranza di contribuire positivamente a un rilancio locale che sia edificante e gravido di spunti.

---

<sup>39</sup> Anche in FRITSCH 2021b: 228, tra le ragioni che portano l'autrice a preferire il termine "ludomusicologia" c'è il fatto che "(video) game music studies" andrebbe a limitare il campo in modo superfluo, tagliando fuori forme ludiche e giocose della musica altrimenti ignorate.

<sup>40</sup> Cfr. *ivi*: 227-228; SWEENEY 2017: 44. Lo stesso Sweeney (2017: 46-47), però, segnala che l'impressione non trova riscontro fattuale, poiché i ludomusicologi hanno da sempre accolto incursioni dagli ambiti di ricerca più disparati – in modo del tutto analogo a quanto accaduto con i *popular music studies* – e non soltanto relegati all'ambito puramente accademico, bensì anche creativo e professionale.

---

**SEZIONE II: PROBLEMI CONDIVISI, STRUMENTI CONDIVISI**


---

In quanto ultima arrivata nell'ambito di studio della "musica nei media e per i media",<sup>1</sup> la ludomusicologia può (e deve) dialogare con diverse discipline che hanno, nel tempo, sviluppato strumenti teorici e metodologie che saranno alla base del presente lavoro. Per questo motivo, nelle prossime pagine mi occuperò di inquadrare il rapporto tra la musica per videogiochi, la *popular music* e la musica per film (cfr. § II.I), concentrandomi su alcuni presupposti delle discipline deputate allo studio di questi ultimi due campi, da cui la ludomusicologia può trarre spunti importanti, dialogando rispettivamente con i *popular music studies* (cfr. § II.II) e i *film music studies* (cfr. § II.III).

### § II.I - Posizionare la musica per videogiochi

Capita talvolta di sentir parlare di musica per gli audiovisivi accostata alla "musica classica": una considerazione discutibile, ma che risulta comprensibile se proveniente da parte di ascoltatori occasionali, che sentendo brani con predominanza di organici orchestrali e sostanziale assenza di voci pop-rock, associano subito tale musica alla tradizione "classica". Tuttavia, al di là delle problematiche che l'uso del termine "classico" porta con sé,<sup>2</sup> è evidente che non bastano analogie nell'organico strumentale per poter stabilire una connessione reale tra i repertori in questione. Stando infatti alla tripartizione – offerta dal celebre "triangolo assiomatico" di Philip Tagg<sup>3</sup> – tra musica d'arte, popolare e *popular*, la musica per videogiochi (così come quella per film) presenta molti più caratteri in comune con la *popular music* che con la musica d'arte (per non parlare di quella popolare), essendo fortemente legata a una distribuzione (industrializzata) di massa in forma fonografica, governata dalle regole del mercato.

Indubbiamente, molta musica cinematografica (a partire da quella della Hollywood classica),<sup>4</sup> segue stilemi sinfonici chiaramente riconducibili a certa musica

---

<sup>1</sup> Questa formula, di cui mi servo ormai con regolarità quando mi viene chiesto di che campo della musicologia mi occupo, è a mio avviso utile a caratterizzare prospettive di studio musicologico che si situano a cavallo tra musica per audiovisivi e *popular music*, come la mia e quella di molti colleghi.

<sup>2</sup> Senza neanche dover abbandonare l'ambito della musica per videogiochi, lo studioso William Gibbons (2018b: 8), proprio in apertura al suo studio dedicato al rapporto tra tale repertorio e quello "classico", ha sottolineato come per gli specialisti il termine faccia riferimento sostanzialmente al periodo del classicismo viennese, o comunque un'epoca molto ristretta all'interno del già limitato periodo di egemonia del linguaggio tonale nel mondo musicale occidentale. Ben più ampia è invece l'accezione che il termine possiede nel linguaggio comune. Inoltre, esso contrabbanda in sé il fine ultimo (quantomeno problematico) della canonizzazione di determinati autori e l'innalzamento di un certo repertorio a uno *status* culturale superiore.

<sup>3</sup> Cfr. TAGG 1982.

<sup>4</sup> Secondo il modello descritto, per esempio, in GORBMAN 1987: 70-91; KALINAK 2010: 62-66 e poi ripreso nel "nuovo sinfonismo" di stampo neo-hollywoodiano (cfr. COOKE 2008: 710-726).

del canone eurocolto e può essere in molti casi analizzata con successo da un musicologo servendosi della più classica delle cassette degli attrezzi metodologici. Tuttavia, essa proviene da un contesto d'impresa fortemente industrializzato, in cui il compositore è solo uno dei tanti anelli di una catena di specialisti e in cui, più che l'ideale dell'arte per l'arte, viene perseguito l'adeguamento a un vocabolario comunicativo musicale immediatamente comprensibile, in cui la poetica del singolo compositore deve evitare di imporsi come guscio opaco che va ad ostacolare l'immediatezza del messaggio.<sup>5</sup> Inoltre, la musica per audiovisivi fa spesso soltanto un uso "morbido", oserei dire "cosmetico", degli stilemi della tradizione eurocolta, per ammantare di "alto" (strizzando l'occhio agli ascoltatori più esigenti)<sup>6</sup> strutture spesso semplici e concilianti, non di rado ibridate con linguaggi più tipici della musica *popular* che di quella d'arte, usata in effetti forse più come un registro retorico che come un riferimento linguistico coerente.<sup>7</sup> O ancora, si serve direttamente di *popular music* (appositamente realizzata oppure inclusa attraverso pratiche compilative)<sup>8</sup> o ne incorpora alcuni elementi – andando così a radicare la propria stessa natura in un eclettismo di fondo almeno in parte riconducibile a quello che sarà al centro della presente trattazione.<sup>9</sup> È quindi inevitabile che lo studioso di musica per gli audiovisivi si collochi un po' a metà tra i due mondi, e che gli ambiti dei *film music studies* (ma anche della ludomusicologia) e dei *popular music studies* condividano molti presupposti teorici.

La musica videoludica è infatti a maggior ragione intrecciata con questioni di stampo industriale, "contaminata" dalla nomea di cultura "bassa" generalmente attribuita al *medium* videoludico, e ancora più spesso che nel caso del cinema, composta da professionisti privi di formazione accademica. Nondimeno, la musica videoludica ha sovente cercato di legittimarsi culturalmente (insieme ai prodotti di cui faceva parte, al pari di quanto fatto dal cinema)

---

<sup>5</sup> Cfr. LONG 2008: 23-24; MICELI 2010: 93.

<sup>6</sup> In DYER 2002: 3 viene avanzata l'idea di una forma di intrattenimento dotata di velleità "elevate" a livello culturale, andando a minare quella distinzione netta tra "alto" e "basso" che spesso viene data per scontata.

<sup>7</sup> Sull'idea del "classico" come registro riconoscibile a livello vernacolare anche senza necessità di riprendere effettivamente la grammatica dello stile di riferimento, si veda LONG 2008: 11-30. In STILWELL 2000: 224 viene fatto un paragone con la lingua madre, che comprendiamo senza saperne per forza enunciare le regole – allo stesso modo in cui assimiliamo quelle forme (qui inteso in senso strutturale, ma il concetto può essere applicato anche a tanti altri aspetti della tradizione eurocolta) della musica d'arte che poi ci sembra di ritrovare anche in gran parte della musica per audiovisivi.

<sup>8</sup> Per approfondire la pratica della *compilation soundtrack* si vedano CORBELLA 2020; HUBBERT 2014.

<sup>9</sup> La capacità di plasmarsi a partire da un'eterogeneità di fonti è una delle caratteristiche dello "stile cinema" (termine usato in MICELI 2010: 93 sulla base di pratiche preesistenti, cfr. § 1.2) che risulta così essere "compilativo" anche in molte delle sue declinazioni "originali", che adattano registri di diversa provenienza a seconda delle esigenze (cfr. CORBELLA 2020: 12,14).

ricorrendo a stilemi sinfonici, persino da prima che le tecnologie a sua disposizione le permettessero di assumere una forma adeguata allo scopo direttamente *nel* videogioco. I primi concerti sinfonici di musica videoludica appositamente riarrangiata, tenutisi in Giappone, sono infatti databili nel pieno dell'epoca della musica per *console* a 16 bit,<sup>10</sup> ben lontana dal poter riprodurre fedelmente i timbri orchestrali, ma del tutto adattabile a una veste più classica nella sala da concerto, grazie ad arrangiamenti realizzati *ad hoc*. Operazioni di questo tipo permettono di trovare un terreno comune verso cui “piegare” pratiche *highbrow* in direzione di quelle stesse pratiche *lowbrow* che vengono contestualmente “innalzate” a uno statuto culturale relativamente più elevato.<sup>11</sup> Più che adeguamenti alla tradizione concertistica della musica d'arte, infatti, questi fenomeni (come anche altri tipici della musica per audiovisivi) sono frutto di un'ibridazione dello stesso con il *live* mediatizzato, frutto dell'«applicazione di logiche economico-industriali, strategie promozionali e ideologie estetiche tipiche della *popular music*».<sup>12</sup>

Ci troviamo quindi nel territorio del *middlebrow* più puro, fenomeno palpabile fin dagli anni Venti ma dotato di peso mediatico soprattutto dal decennio successivo anche indipendentemente dagli sviluppi della musica per film,<sup>13</sup> ma che si può osservare operante a pieno regime in realtà come la Boston Pops Orchestra<sup>14</sup> o – muovendoci anche oltre la sala da concerto – in eventi significativi, come quello in cui, nel 2013, gli ascoltatori della stazione radio britannica Classic FM hanno espresso il proprio apprezzamento per Nobuo Uematsu (il cosiddetto “Beethoven della musica per videogiochi”,<sup>15</sup> celebre per aver realizzato le musiche per molte delle iterazioni più note del *franchise* di Final Fantasy) e Jeremy

<sup>10</sup> In BÖCKER, FRITSCH, SUMMERS 2021: 425 si riportano come eventi fondatori di questa pratica – a parte il caso precoce piuttosto isolato dei concerti di Kōichi Sugiyama dedicati alla musica da lui composta per *Dragon Quest* nel 1987 – la serie di concerti chiamata “Orchestral Game Concert” tenutasi tra il 1991 e il 1996.

<sup>11</sup> Questa dinamica viene descritta (proprio parlando di musica per film ripensata in un contesto concertistico) in più occasioni in AUDISSINO 2021, per esempio come «progetti *crossover* finalizzati a popolarizzare la cultura “alta” presso pubblici più avvezzi a un’offerta “bassa”» (13, traduzione mia) o come «lo sforzo continuo di mantenere un equilibrio accorato tra l’alto e il basso, cercando di fare incontrare i due a metà strada, in maniera congrua e se possibile dotata di buon gusto» (31, traduzione mia). Cfr. anche CHOWRIMOOTO, GUTHRIE 2024: 4-5.

<sup>12</sup> CORBELLA 2025. Tale applicazione si spinge ben al di là della sala da concerto, al punto che si può sostenere, con Frank Lehman, che la musica per film venga spesso conosciuta anzitutto come *film-music-sans-film*, ovvero nella declinazione di musica per film in formato extrafilmico, di cui possiamo rinvenire tracce in «artefatti (spartiti, *soundtrack album*), attività (*performance*, *cover*, *remix*), luoghi (sale da concerto, *recital*, parchi tematici) e comunità discorsive (forum internetiani, riviste di appassionati, studi)» (LEHMAN 2018: 7, traduzione mia).

<sup>13</sup> Cfr. CHOWRIMOOTO, GUTHRIE 2024: 5.

<sup>14</sup> Si veda, a tal proposito, AUDISSINO 2021: 28-44. Un altro esempio illustre citato nella stessa fonte è la Hollywood Bowl Orchestra (61). Per una panoramica più ampia sul *middlebrow* si vedano invece CHOWRIMOOTO, GUTHRIE 2024; MICHELSEN 2020.

<sup>15</sup> GIBBONS 2024b.

Soule (legato soprattutto ai titoli di *The Elder Scrolls*) facendoli apparire nella top 5 della consueta Hall of Fame definita tramite votazioni, accanto a compositori del calibro di Beethoven, Mozart e Rachmaninov.<sup>16</sup> Ma, di nuovo: si tratta di musica che per tanti aspetti è più *popular* che colta, e come tale va analizzata e compresa: al crocevia tra tradizioni diverse, in aperta sfida a quel concetto di “intrattenimento” come volgare, edonistica, populista e facile risposta manichea a ciò che è “arte” in quanto serio, rifinito, edificante, financo difficile ed elitario.<sup>17</sup>

Se insisto su questo aspetto è perché utilizzare il triangolo di Tagg per distinguere tra tre tipi di musica può essere utile a mettere in luce le differenze (e le analogie) strutturali sul piano della produzione, della diffusione e del consumo di diversi tipi di musica, nonché sul piano dei discorsi che li avvolgono. Si tratta di riconoscere che diversi tipi di musica portano con sé scopi e assetti produttivi diversi, e che necessitano quindi di strumenti specifici per essere comprese e studiate adeguatamente. Comprendere ciò è quanto mai importante quando si studia musica che, proprio per via del suo eclettismo, tende a mettere in crisi queste distinzioni e anzi, forse persino sfidarle apertamente, manifestando una natura liminale e *middlebrow* che richiede di essere analizzata con una metodologia a sua volta eclettica.

## § II.II - Presupposti mutuati dai *popular music studies*

Partiamo quindi dal ricondurre la musica per videogiochi all'alveo della *popular music*, approfondendo gli elementi di continuità e le scelte di metodo che ne discendono. Innanzitutto, tanto nella *popular music* quanto nella musica per videogiochi, la partitura non è più il testo principale che viene interrogato dallo studioso – non solo perché poco adatto a trasmettere qualunque informazione che trascenda durata, altezza e intensità (come il timbro, fondamentale per comprendere entrambi i repertori, e particolarmente rilevante in questa sede, cfr. § 1.1.1), ma anche perché spesso un simile testo non esiste se non come risultato di una trascrizione postuma (spesso neanche ufficiale). Nel rimettere in gioco lo statuto ontologico della musica,<sup>18</sup> dall'ambito *popular* si possono importare soprattutto strumenti relativi allo studio della musica in quanto fonogramma, in quanto traccia registrata e quindi dotata di caratteristiche sue proprie.<sup>19</sup> Diventa allora utile non solo servirsi di strumenti di visualizzazione

---

<sup>16</sup> Cfr. GIBBONS 2018b: 163; PRIOR 2018: 158. Una simile situazione si ripresenterà anche nel 2016.

<sup>17</sup> Cfr. DYER 2002: 6.

<sup>18</sup> Per una panoramica sulle problematiche insite in questo atto tanto necessario quanto delicato, si vedano BORN 2005; CECCHI 2019.

<sup>19</sup> In MOORE 2012 vengono proposti strumenti analitici specificamente pensati per musica intesa in questi termini.

sonora adatti, ma anche ascoltare la musica con un orecchio diverso e attento a determinati parametri, siano essi la costruzione della *soundbox* (ovvero lo spazio stereofonico e in particolare il modo in cui possono essere posizionati le diverse fonti sonore al suo interno),<sup>20</sup> l'elaborazione dei timbri o – fattore utile anche parlando di eclettismo – il modo in cui determinati strumenti sono enfatizzati (o no) nel mix. Parlando di musica videoludica, inoltre, diventa possibile rivolgersi a diversi *Urtext* (cfr. § IV.1) che vanno dai codici con cui si programmano i generatori sonori delle prime console, ai *file* sonori riproducibili tramite emulazione o, più banalmente, ai fonogrammi presenti sul *soundtrack album* – senza dimenticare, quando pertinente, di prendere nota non solo di come viene utilizzata la musica nel videogioco, ma anche del suo eventuale sviluppo dinamico.

Siccome dell'opera musicale così concepita viene messa in evidenza la materialità specifica, è del tutto naturale mettere al centro dell'attenzione le *affordance* implicate nel processo creativo, e in particolare quelle pertinenti agli strumenti e alle tecnologie utilizzate.<sup>21</sup> Questo aspetto sarà centrale nella prima parte di questo lavoro; per ora basti affermare che nell'ambito dei *popular music studies* esso è stato esplorato con particolare profondità dagli studiosi ascrivibili alla cosiddetta *musicology of record production*, impegnata nello studio della musica in quanto prodotto dell'attività creativa che ha luogo nello studio di registrazione e da parte di reti di agenti che svolgono un ruolo nella concezione di un'opera collettiva.<sup>22</sup> L'idea dello studio di produzione come strumento creativo è particolarmente dirimente a maggior ragione quando si tratta di musica come quella videoludica, che a lungo ha dovuto confrontarsi con ben precise (e piuttosto imponenti) limitazioni tecnologiche. Tutto ciò ha ricadute dirette non solo su aspetti timbrici dell'opera finale, bensì anche su altre caratteristiche, non ultima la sua struttura.<sup>23</sup> Queste vanno dunque intese alla luce delle *affordance* retrostanti, con un'operazione di "ermeneutica materiale" che ne riveli le

<sup>20</sup> Cfr. DOCKWRAY, MOORE 2010; MOORE 2012: 29-44. Tipicamente, nella *popular music* è andato affermandosi il modello del "mix diagonale", con voce, basso e cassa al centro, piatti e tamburi vari sparsi tra destra e sinistra, con chitarre e tastiere anch'esse bilanciate prevalentemente a destra o a sinistra. Anche la distanza e l'altezza possono essere modulate agendo su parametri come l'intonazione, il volume e la quantità di riverbero, andando quasi a creare un "palco virtuale" per la *performance* registrata, in linea con il concetto di "staging fonografico" coniato da Serge Lacasse (2000b).

<sup>21</sup> Per un'introduzione all'uso di questo concetto nell'ambito dell'analisi della *popular music* si veda MOORE 2012: 10-12, 243-258, 327.

<sup>22</sup> Cfr. ZAGORSKI-THOMAS 2014: 22-24.

<sup>23</sup> Per esempio, il musicologo Mark Spicer (2004) ha evidenziato la stretta relazione tra la diffusione di strutture (ac)cumulative in diversi generi di musica *popular* e le tecnologie di registrazione utilizzate in diversi periodi storici (pensiamo anche all'uso di DAW e alle implicazioni relative alle diverse interfacce utente utilizzate, per esempio nella produzione musicale in ambito EDM, cfr. § 2.2).

ragioni profonde (cfr. § 2.1).<sup>24</sup> Inoltre, la musica per videogiochi è ancora più profondamente integrata in procedure che coinvolgono una molteplicità di figure professionali, richiedendo così di essere collocata entro un contesto produttivo ben preciso – un “mondo dell’arte” che attenta anche all’ideale romantico (più persistente di altri) del “genio creatore”, perché descrive il compositore come uno dei tanti attanti all’interno di una rete di agenti assortiti.<sup>25</sup>

In entrambi i repertori, inoltre, emerge la priorità di quella che Tagg chiama “sincrisi intensionale” (con enfasi sul presente esteso e sulla creazione di un “luogo in cui valga la pena stare”) sulla “diatassi estensionale” (con enfasi sullo sviluppo orizzontale di idee e sulla creazione di una sorta di “ascolto come viaggio avventuroso”), propria di molta musica colta.<sup>26</sup> Ciò è a maggior ragione vero nell’ambito ludomusicale, in cui il ricorso a *loop* musicali è pressoché ubiquo. Perdono quindi centralità tutti quegli strumenti della musicologia tradizionale che erano pensati per dare conto di tratti di complessità e di “lunga durata” – magari col fine di dimostrare la superiorità di tale tipologia di musica sulle altre<sup>27</sup> – e che in questo contesto rischiano di esercitare una debole presa sull’oggetto musicale, o fraintenderlo sottoponendolo alle gabbie concettuali ed estetiche proprie di musica guidata da logiche differenti.

Infine, partendo dal dato piuttosto evidente che uno dei grandi protagonisti dell’avventura musicale eurocolta è stato la tonalità, non possiamo dare per scontato che gli strumenti analitici (e i correlati vocaboli descrittivi) tarati su di essa siano altrettanto validi anche quando si tratta di musica che – pur derivando almeno in parte dalle regole armoniche del passato – il più delle volte non può dirsi “tonale” in senso proprio, come enfatizzato sempre da Tagg.<sup>28</sup> Dire che «un brano è in Do maggiore» è diverso dal dire che «si muove nell’ambito del Do ionico», anche se si stanno descrivendo contesti armonici

---

<sup>24</sup> Cfr. IHDE 2009: 63-80, IHDE 2007: 251-263.

<sup>25</sup> Cfr. BECKER 1982: 34-35.

<sup>26</sup> Cfr. TAGG 2012: 272-273. Per esempio, John Covach (2018) ha sviluppato un’idea simile mostrando l’inadeguatezza degli strumenti analitici classici (e in particolare dell’analisi schenkeriana) per l’analisi della musica pop-rock, che tende a svilupparsi per stratificazione di elementi che, se considerati nelle loro sovrapposizioni, dovrebbero essere considerati armonicamente incoerenti – mentre l’esperienza di ascolto, diversa da quella “classica”, ci suggerisce il contrario.

<sup>27</sup> In MOORE 2001b: 9-10, per esempio, viene descritta l’analisi schenkeriana come uno strumento utilizzato spesso col fine di dimostrare la superiorità di compositori come Mozart e Beethoven rispetto, per esempio, a Stravinskij. Non si sta quindi neanche parlando dei Beatles o dei Pink Floyd, ancora. Nelle pagine seguenti (2001b: 14-15), egli prosegue la sua attività critica spostando l’attenzione verso l’applicazione che autori come Wilfrid Mellers ed Walter Everett hanno fatto di strumenti della musicologia tradizionale (concepiti per l’analisi della musica tonale) in ambiti in cui essi non hanno presa, *in primis* quelli relativi alla *popular music*.

<sup>28</sup> Cfr. TAGG 2017: 14-15, 54-55, 245-246.

sostanzialmente sovrapponibili, in termini di note coinvolte.<sup>29</sup> Si evita così di sottintendere una prospettiva armonica funzionale, che non è detto venga rispettata dai brani che fuoriescono dalla tradizione eurocolta (e anzi, di solito nella musica *popular* e per videogiochi ciò non accade), adottando un linguaggio più neutrale e che oltretutto precede quello tonale, che su alcuni dei suoi elementi ha posto le proprie basi.

Accanto a queste coordinate generali, esistono anche concetti specifici che sono mutuati dai *popular music studies* e che risultano rilevanti per la ludomusicologia in generale o per suoi specifici campi d'indagine. Un esempio importante è costituito dal nutrito dibattito su genere e stile che, coniugato ad alcuni aspetti della metodologia analitica proposta dallo stesso Tagg, meriterà uno spazio a parte (cfr. [§ 1.1.2](#)) per via del ruolo centrale ricoperto in questo lavoro.

### § II.III - Presupposti mutuati dai *film music studies*

Se gli scambi con i *popular music studies* forniscono anzitutto strumenti utili a indagare questioni relative a un tipo di musica sostanzialmente diversa da quella del canone eurocolto, nel caso dei *film music studies* l'accento va soprattutto posto sullo sviluppo di metodologie utili a comprendere adeguatamente il contributo specifico che la musica dà al sinolo audiovisivo.<sup>30</sup> Ciò costituisce ovviamente la base anche dello studio della musica per videogiochi, che ha però sviluppato concetti specifici capaci di cambiare le regole del gioco.<sup>31</sup> Qui le posizioni sono abbastanza sfumate, dal momento che alcuni studiosi vedono meno di buon occhio di altri la condivisione di strumenti tra studio della musica videoludica e cinematografica,<sup>32</sup> ma in generale è difficile sostenere che le due branche dello studio della musica per audiovisivi non si debbano parlare affatto.

<sup>29</sup> A tal riguardo, David Temperley (2018: 17-40), riconoscendo la problematicità di utilizzo del vocabolario tonale per quel che riguarda la *popular music* (nel suo caso, in particolare, il rock), ha approfondito l'argomento ritenendo che si possa generalmente parlare di musica dotata di un centro tonale (e quindi recuperare anche la terminologia tradizionale, se lo si desidera), ma senza che questo implichi la presenza di una tonalità funzionale di matrice eurocolta, e anzi, lasciando aperta la porta alla presenza di differenze ed irregolarità rispetto a quest'ultima, che nel repertorio *popular* abbondano.

<sup>30</sup> Secondo Anahid Kassabian (2001: 37-60; 2009: 46, 49), le domande da porsi sono essenzialmente tre: come viene percepita la relazione della musica col mondo narrativo; come percepiamo il modo di agire della musica all'interno della scena; cosa evoca o ci comunica la musica? E ancora, riguardo al contributo specifico della musica al significato complessivo dell'opera: cosa sentiamo di ciò che non vediamo; cosa sentiamo musicalmente che non sentiamo verbalmente; cosa ascoltiamo musicalmente prima di sentirlo verbalmente o vederlo?

<sup>31</sup> Cfr. FRITSCH, SUMMERS 2021a: 131.

<sup>32</sup> In HOOPER 2018 vengono svolte analisi di brani destinati ad accompagnare *cutscene* di videogiochi, che quindi in teoria sarebbero in tutto e per tutto riconducibili a un impianto cinematografico... eppure, anche in questo caso, risulta possibile sottolinearne alcune peculiarità residue.

Tra gli altri, un prestito teorico tendenzialmente accettato – più che altro forse per via della sua diffusione, tale da farlo entrare quasi nel linguaggio comune<sup>33</sup> – è il modello narratologico di Claudia Gorbman, che in ambito ludomusicologico è stato integrato con alcune aggiunte. La celebre distinzione tra musica diegetica e non diegetica (spesso chiamata anche “extradiegetica”),<sup>34</sup> arricchita anche dalla distillazione della musica metadiegetica<sup>35</sup> – applicabile peraltro anche ad elementi non prettamente musicali della colonna sonora<sup>36</sup> – rimane in linea di massima applicabile anche al videogioco, almeno finché questo rimane descrivibile (anche) in termini narrativi,<sup>37</sup> e posto che si tenga comunque conto della presenza di uno scarto legato a divergenze sia tecnologiche sia estetiche rispetto al cinema. Per esempio:

1. Le collocazioni più frequenti di suoni e musica nello spazio della narrazione al cinema non sempre coincidono con le più frequenti nell’ambito videoludico. Senza spingerci molto lontano: in qualunque videogioco ci sono degli effetti sonori non diegetici (come i suoni di interfaccia), mentre la stessa tipologia di suono nel cinema non compare altrettanto regolarmente;
2. Non sempre, nel *medium* videoludico, è stato tecnologicamente possibile elaborare la musica in modo da caratterizzarla acusticamente come facente parte della dimensione “interna” della narrazione (attraverso filtri e artifici utili a indirizzare la comprensione del giocatore);
3. Molto spesso i videogiochi si affidano a una narrazione incoerente, insensata (pensiamo a Super Mario che cade nel precipizio e rinasce un certo numero di volte prima di giungere al *game over*) o addirittura

---

<sup>33</sup> Cosa che, tuttavia, non esenta il modello stesso da alcune criticità. A tal proposito, alcune critiche si possono trovare in WINTERS 2010 e LONG 2008: 19-20, mentre un sistema alternativo (tra i vari possibili) viene esposto in SBRAVATTI 2016.

<sup>34</sup> Cfr. GORBMAN 1987: 14-26. La prima è la «musica che (almeno apparentemente) proviene da una fonte interna alla narrazione» (*ivi*: 22, traduzione mia), mentre la seconda è quella che tutti siamo abituati ad ascoltare nei film, al punto da non farci neanche più caso, ovvero la musica che accompagna le immagini senza essere udibile dai personaggi, in quanto non facente parte della narrazione, bensì dell’artificio filmico.

<sup>35</sup> Si tratta di musica mediata dalla soggettività del personaggio, il quale, per esempio, ricorda o immagina un brano musicale che anche noi – come se fossimo dotati di una prospettiva privilegiata sulla sua attività mentale – sentiamo, a differenza degli altri personaggi facenti parte della narrazione.

<sup>36</sup> Pertinente e utile, anche se non presente nello schema originale, è in questo senso l’aggiunta della dimensione iperdiegetica (MARIANI 2020: 65-70), una forma particolare di metadiegesi che rimane connessa col piano del realismo, ma lo “aumenta” in modo da dare accesso a una visione soggettiva distorta da parte del personaggio del mondo sonoro circostante (e riguarda quindi soprattutto effetti sonori e voci).

<sup>37</sup> Infatti, il modello di Gorbman è esplicitamente narratologico e riguarda il cinema narrativo, per cui già nel cinema ci sono casi in cui esso si presta poco a collocare la musica rispetto a una diegesi che, di fatto, non c’è.

inesistente.<sup>38</sup> Questo fatto spinge il giocatore a sentire la musica in modi molto diversi da quelli che possiamo trovare al cinema – pensiamo, per esempio, al caso dei *rhythm game*.

Approfondendo il discorso, per questi e altri motivi, diversi studiosi si sono pronunciati sulla necessità di allargare lo spettro terminologico, al fine di accogliere casistiche specifiche del *medium* videoludico, in particolare relative al rapporto speciale (e bidirezionale) che esso instaura col giocatore. Grazie a ciò, possiamo ora assistere a una colorita sfilata di neologismi sempre più elaborati, financo criptici, ma capaci di rendere conto dei livelli di complessità ulteriori offerti dal videogioco (che ho cercato di sistematizzare anche nello schema in [Fig. 1](#)):

1. Suono transdiegetico:<sup>39</sup> indica elementi sonori che stanno spesso *al confine* tra diegetico e non diegetico e che in particolare hanno la funzione di informare il giocatore circa alcune azioni che dovrebbe svolgere, oppure situazioni su cui è opportuno che diriga la sua attenzione,<sup>40</sup> fungendo così da «ponte tra il mondo di gioco e il mondo del giocatore»,<sup>41</sup> e stimolando comportamenti ludici che, a loro volta, andranno a influenzare l'evoluzione dell'esperienza sonora,<sup>42</sup> in uno spazio ambiguo in cui «suoni diegetici e non diegetici tendono a mescolarsi sistematicamente [...], creando così livelli aggiuntivi di comunicazione».<sup>43</sup>
2. Suono semidiegetico:<sup>44</sup> prende di nuovo in considerazione situazioni liminali tra diegetico e non, andando a descrivere un'«amalgama sonora»<sup>45</sup> fatta di suoni diegetici uniti a suoni non diegetici e di interfaccia che ne specificano il significato ludico (e quindi le azioni suggerite).<sup>46</sup>

<sup>38</sup> Cfr. KAMP 2014: 240. Qui l'autore si muove sulla scorta delle teorie esposte in ambito ludologico in JUUL 2005. Un esempio tipico è quello di *Tetris*, su cui infatti sono state scritte pagine importanti del dibattito tra ludologi e narratologi; si veda a tal proposito BOGOST 2006: 99-101.

<sup>39</sup> Il concetto è presentato in JØRGENSEN 2007; 2011.

<sup>40</sup> Questi suoni transdiegetici possono essere esterni (es. musica "non diegetica" che diventa minacciosa all'avvicinarsi di un pericolo) oppure interni (es. *l'avatar* del giocatore, parlando "tra sé e sé", fornisce informazioni vocali rivolte direttamente a quest'ultimo, per esempio «sto finendo le energie»). Per approfondimenti a tal riguardo, rimando a FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 30; JØRGENSEN 2007: 2; KAMP 2014: 239.

<sup>41</sup> JØRGENSEN 2007: 3 (traduzione mia).

<sup>42</sup> Cfr. *ivi*: 2.

<sup>43</sup> JØRGENSEN 2011: 79 (traduzione mia).

<sup>44</sup> Il concetto è presentato in VAN ELFEREN 2011.

<sup>45</sup> FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 31 (traduzione mia).

<sup>46</sup> Per esempio, una normale esclamazione del personaggio assume un significato di allerta che richiede un cambiamento nel comportamento ludico del giocatore, se viene accompagnata da un breve motivo musicale non diegetico di carattere "allarmante" (cfr. *ibid.*; VAN ELFEREN 2011: 35).

3. Suono supradiegetico:<sup>47</sup> indica quelle situazioni ludiche in cui il suono (e in particolare la musica) espande i confini di quello che alcuni studiosi chiamerebbero il “cerchio magico” del gioco,<sup>48</sup> andando a contaminare il mondo reale, come accade tipicamente nei *rhythm game*, nei quali «il *gameplay* effettivo – la *performance* di un brano [...] – avviene *off-screen*, mentre l'*avatar* grafico si limita a rappresentare tali azioni sullo schermo». <sup>49</sup> Il giocatore è chiamato a interagire direttamente (e cineticamente) con la musica, che “esce dallo schermo” (mentre il giocatore vi entra), andando a sfocare i confini tra reale e virtuale.
4. Suono ideodiegetico (cinediegetico ed esodiegetico):<sup>50</sup> permette di comprendere, secondo uno schema piuttosto complesso,<sup>51</sup> dinamiche “audioludiche” che si riscontrano soprattutto in esperienze multigiocatore, in cui quindi si possono instaurare particolari rapporti bidirezionali di interattività ed esperienze sonore prospettiche. Nei termini più semplici che riesco a concepire, all’interno del proprio mondo audiovisivo personalizzato, ogni singolo giocatore ha esperienza di suoni specifici, chiamati in generale “ideodiegetici”, che possono essere prodotti dall'*input* del giocatore stesso (e allora si dicono “cinediegetici”) oppure da altri giocatori, dal sistema o dal sottobosco sonoro condiviso (e allora sono “esodiegetici”).
5. Suono telediegetico: ai suoni di cui sopra, vanno poi aggiunti quei suoni che sono ideodiegetici per il giocatore *x* e ne influenzano l’azione, ma che vengono esperiti dal giocatore *y* (che, invece, non li sente) soltanto attraverso l’esperienza diretta delle conseguenze che tali suoni generano nelle azioni di gioco (di *x*, in particolare).<sup>52</sup> Essi, paradossalmente, sono

---

<sup>47</sup> Il concetto è presentato in *ivi*: 30, 34-36.

<sup>48</sup> Il concetto di “cerchio magico”, introdotto da Johan Huizinga, viene approfondito nell’ambito dei *game studies* (si veda a tal proposito SALVADOR 2013: cap. 3.2) per indicare il campo, privo di conseguenze sulla realtà, entro cui si svolge il gioco. Parlo di “alcuni studiosi”, tuttavia, perché il cerchio magico è stato in realtà discusso e rifiutato da teorici di rilievo, come si può leggere per esempio in CALLEJA 2012; CONSALVO 2009. L’approfondimento di questi dibattiti, tuttavia, si estenderebbe ben oltre i confini imposti da questo lavoro (per il quale il concetto mantiene, comunque, un’importanza marginale).

<sup>49</sup> VAN ELFEREN 2011: 35 (traduzione mia).

<sup>50</sup> I concetti sono presentati in GRIMSHAW 2008b; GRIMSHAW, SCHOTT 2008.

<sup>51</sup> Lo schema in questione è visualizzabile in *ivi*: 2 e viene spiegato in seguito nello stesso articolo (in particolare: 4). Una parafrasi alternativa dei medesimi concetti è disponibile in JØRGENSEN 2011: 84-85.

<sup>52</sup> Un articolato esempio viene riportato in GRIMSHAW, SCHOTT 2008: 4. Esempi di questa categoria di suoni permettono di mettere a fuoco anche tipologie sonore del tutto peculiari, come quelle attribuibili alle chat vocali, che possono essere telediegetiche quando, per esempio, i giocatori della squadra rossa si trovano a dover rispondere a un efficiente attacco coordinato vocalmente dagli avversari della squadra blu; i rossi, però, ovviamente non hanno mai avuto esperienza delle parole dei blu, pur facendo esse parte del paesaggio sonoro complessivo del gioco.

quindi effettivi suoni soltanto per una parte selezionata di giocatori,<sup>53</sup> ed è proprio questa compresenza di esperienze complementari che rende le situazioni multigiocatore particolarmente complesse da analizzare a livello sonoro, invitandoci a superare quella prospettiva “individualista” che non crea invece particolari problemi in ambito cinematografico.

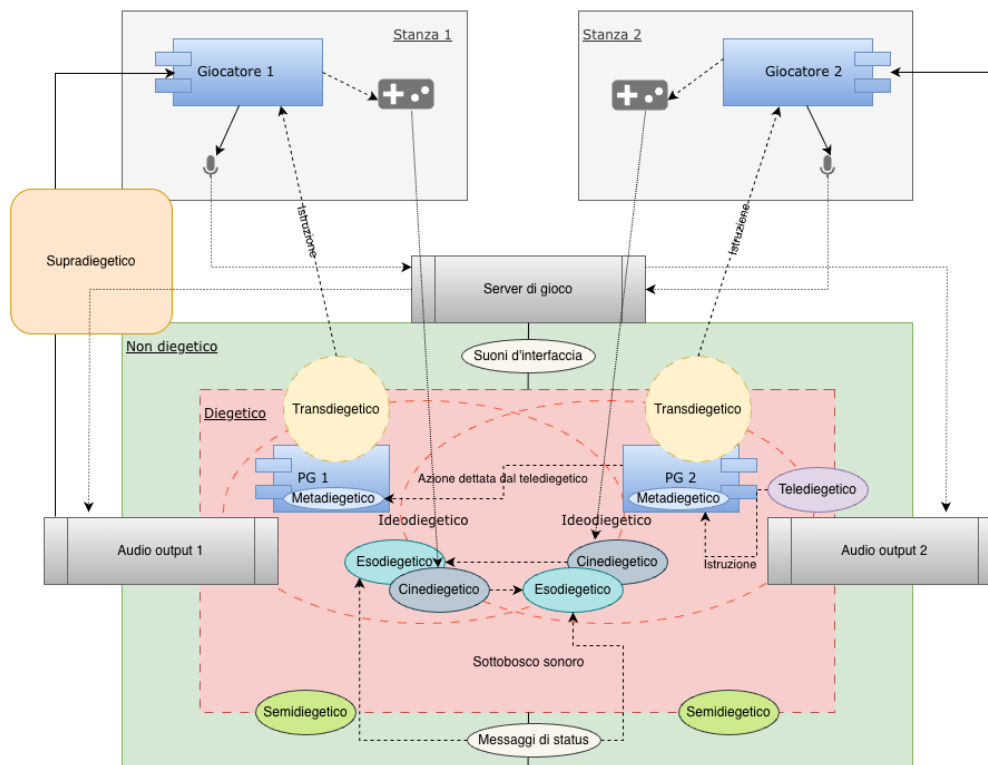


Fig. 1: Schema riassuntivo degli spazi ludo-diegetici sonori nel videogioco.

A tal proposito, lo schema (Fig. 1) ipotizza una situazione di partita multigiocatore in rete, concentrandosi sull’esperienza sonora di due giocatori separati nello spazio (due stanze diverse) ma uniti nella stessa esperienza temporale. Entrambi si avvalgono di chat vocale (che può essere collocata sul piano supradiegetico, ma anche avere funzioni telediegetiche a seconda dei casi) e si interfacciano col videogioco attraverso un *controller*. Lo spazio (audio)ludico è costituito da un rettangolo non diegetico (contenente suoni di interfaccia e messaggi di stato, ma potrebbe esserci anche musica) che ne include uno diegetico (gerarchia motivata dal fatto che di norma lo spazio diegetico videoludico è costruito *ex-post*, non esistendo qualcosa come la presa diretta in questo campo), con alcuni spazi liminali dettati dalla presenza di suoni semidiegetici e transdiegetici – questi ultimi anche legati direttamente ai giocatori, le cui azioni sono istruite da suddetti suoni. I suoni metadiegetici sono invece collocati “dentro” i personaggi, in quanto percepiti dai giocatori come derivanti (o filtrati) dalla

<sup>53</sup> Cfr. JØRGENSEN 2011: 84-85.

soggettività dei loro *avatar*. All'interno degli ovali tratteggiati all'interno dello spazio diegetico, che rappresentano l'area di ascolto dei personaggi controllati dai giocatori, sono poi ipotizzate diverse situazioni che possono variare di volta in volta, ma che in generale comprendono suoni ideodiegetici (in cui i cinediegetici sono dettati dalle azioni svolte dai giocatori nelle loro stanze, e diventano esodiegetici per l'altro giocatore, come suggerito dalle frecce), ma anche un esempio di suono telediegetico che può motivare determinate azioni di uno dei due personaggi. La complessità della situazione fa capire che, sebbene sia possibile conciliare le diverse terminologie, è forse più produttivo concentrarsi su alcune situazioni concrete in cui specifiche categorie risultano utili a spiegare fenomeni diversamente poco facilmente individuabili e definibili, anziché applicare la totalità del modello sintetico a ogni scenario sonoro videoludico.

Parlando di metodologie analitiche, invece, ci sono pochi dubbi sul fatto che la ludomusicologia possa ereditare la maggior parte degli strumenti utilizzati dai *film music studies* – i quali, a loro volta, hanno saputo trarre ecletticamente molti spunti tanto dalla musicologia tradizionale quanto dai *popular music studies*. Ne emerge una cassetta degli attrezzi piuttosto ricca, che lo studioso di musica per film Frank Lehman ha cercato di sistematizzare (senza fini di eshaustività, ma con risultati più che sufficienti per i nostri fini) con un occhio di riguardo anche per il mondo dei videogiochi e per gli *input* interdisciplinari.<sup>54</sup> Il risultato è un ventaglio molto ricco di possibilità che ho ritenuto utile provare a sistematizzare come segue:<sup>55</sup>

Livello	Strumento/i	Utilità specifica
Più colonne sonore	Analisi formale o stilistica delle ricorrenze	Evidenziare le costanze in <i>franchise</i> transmediali o nell'idioletto di un compositore.
		Indagare l'esistenza di strutture archetipiche entro un <i>corpus</i> specifico.
Colonna sonora	Approccio ermeneutico	Comprendere psicoanaliticamente l'apporto ideologico (teorie "dell'apparato") e coinvolgente (teorie "della sutura") della musica.
		Comprendere narrativamente e localizzare gli spazi della diegesi e dell'udibile.
		Mettere in luce a livello formale gli approcci alla costruzione di significato per parallelismo e contrappunto.

<sup>54</sup> Cfr. LEHMAN 2017.

<sup>55</sup> In relazione al mio lavoro di sistematizzazione, mi preme sottolineare che in diversi casi i metodi di analisi messi in relazione con uno specifico livello di analisi possono essere riutilizzati anche nel caso di altri livelli. Per esempio, l'analisi fonografica può essere utile anche a livello di microstruttura, così come gli approcci grafici possono potenzialmente applicarsi a ogni livello di analisi, a seconda del materiale di partenza. Inoltre, il contenuto sistematizzato non si limita alla sezione in cui Lehman propone una carrellata di metodi analitici per i diversi livelli di analisi (*ivi*: 499-503), ma prende in considerazione anche la sezione introduttiva e i casi di studio, in cui vengono menzionati o messi all'opera metodi ulteriori.

	Tabella sinottica dei brani e delle loro ricorrenze all'interno dell'opera ( <i>cue table</i> )	Evidenziare le tendenze generali.
		Indagare ricorrenze stilistiche/linguistiche e i loro legami col visivo e/o la narrazione.
		Notare più facilmente come la musica influisca sul tempo cinematografico e il suo "ritmo".
Brano	Analisi schenkeriana	Dimostrare continuità e mutamenti armonici in brani tonali.
	Analisi morfologica	Evidenziare la presenza di archetipi strutturali o di forme classiche nella composizione.
	Analisi neo-riemanniana	Mappare i movimenti e le trasformazioni armoniche di un brano e rilevare relazioni.
	Approcci grafici (es. griglia di Tonnetz, reti, diagrammi vari, anche combinati)	Dare più immediata espressione a relazioni degne di nota tra sezioni, progressioni armoniche, intervalli...
	Partitura audiovisiva ( <i>time-code</i> nelle colonne, fotogrammi, dialogo, effetti sonori e musica nelle righe)	Fornire un resoconto accurato dell'evoluzione del paesaggio sonoro di specifiche scene, specialmente quando particolarmente affollato e intersecato con il <i>sound design</i> .
Singoli elementi del brano	Analisi modulare	Dimostrare la presenza di frasi ricorrenti ricombinate in vario modo.
	Analisi tematica	Evidenziare la ricorrenza di temi o <i>Leitmotiv</i> specifici e delle loro trasformazioni.
		Possibilità di trattare anche altri elementi significativi (es. strumenti, armonie) come temi.
		Indagare dettagliatamente il rapporto tra la struttura tematica e i referenti narrativi.
	Analisi topica (o musematica)	Notare l'uso di tropi nell' <i>underscore</i> , che possono sfuggire all'analisi tematica
		Rilevare la presenza di musemi il cui significato è esaltato lavorando per contrasto.
		Indagare l'utilizzo di <i>topoi</i> stilistici, tra cui scelte compositive convenzionali e rimandi a generi e tradizioni specifiche.
Analisi fonografica (es. forma d'onda, sonogramma, spettrogramma)	Indagare diversi aspetti acustici (es. timbro, slittamenti microtonali) del suono registrato, specialmente quando non sono disponibili, utili o realizzabili trascrizioni.	
Micro-struttura	Analisi insiemistica	Evidenziare scelte armoniche e intervallari post-tonali peculiari.

Tab. 1: Sistematizzazione delle metodologie analitiche della musica per audiovisivi presentate (o implicate) in LEHMAN 2017.

Ecco che, allora, se alcuni dei metodi elencati sono validi per molti repertori diversi, e soffermarsi sulla loro utilità non mi sembra particolarmente importante in questo contesto, altri si caratterizzano per una pertinenza particolare al mondo degli audiovisivi e risultano particolarmente utili in ambito cinematografico tanto quanto quello videoludico, con i dovuti accorgimenti. Per esempio, Tim Summers ha proposto una variante videoludica della "partitura

audiovisiva”, in cui le diverse colonne del *timecode* di una sessione di gioco sono suddivise in righe dedicate alle azioni rilevanti su schermo, gli strati (*stem*) dell’arrangiamento da esse attivati, la loro tipologia e il loro rapporto reciproco, e infine una descrizione verbale della musica.<sup>56</sup> Se la partitura audiovisiva così organizzata è utile per il contesto micro, si può invece fare uso di *cue table* per analisi di più ampio respiro. Al netto del fatto che in alcuni casi le proporzioni degli apparati possono diventare titaniche (per via della quantità di brani che si trovano, sempre più regolarmente, nelle opere videoludiche), in questo caso si tratta di elaborare tabelle in cui elencare i brani utilizzati appuntandone diversi dettagli utili.<sup>57</sup> Anahid Kassabian, per esempio, riporta tra i parametri più utili da mappare in ambito cinematografico: il *timecode*, il titolo del brano, l’elemento visivo a cui esso corrisponde (es. inquadratura), la concomitanza con altri suoni rilevanti e le sue relazioni con elementi di trama correlati, fatti extrafilmici pertinenti o altre scene o letture del film.<sup>58</sup> Si tratta di uno spazio molto flessibile, che può anche essere piegato a esigenze diverse e coniugato con analisi “micro” di vario tipo – per esempio usando la tabella per mappare le ricorrenze tematiche all’interno dei brani di una colonna sonora, oppure la ricorrenza dei brani stessi all’interno del medesimo prodotto audiovisivo.

Un altro metodo analitico utile nell’analisi della musica per audiovisivi, ma che riguarda in realtà tutta la musica registrata, riguarda la visualizzazione del fonogramma. Entra così in gioco lo statuto materiale di un oggetto analizzabile in senso fisico, come forma d’onda o – forse ancora più utilmente in questo caso – spettrogramma, usato anche da alcune frange della musicologia tradizionale soprattutto per (meta)analisi di *performance* registrate.<sup>59</sup> Lo spettrogramma può essere integrato tanto come complemento per così dire retorico all’analisi (illustrare visivamente certe situazioni che sono facilmente verificabili anche in altro modo), quanto per venire a capo di questioni poste dall’analisi stessa, sfruttando le peculiarità specifiche di questa forma di visualizzazione. Esso si presta infatti particolarmente bene per analizzare elementi timbrici (attraverso la visualizzazione delle frequenze armoniche) e melodici (attraverso la rappresentazione del suono entro uno schema in cui l’asse x corrisponde al tempo e l’asse y alle frequenze), con possibilità di visualizzare chiaramente anche dettagli come piccole differenze di intonazione o la diversa natura dei vibrati. Analisi ancora più granulari possono essere condotte isolando i flussi sonori strumentali che si desidera poi sottoporre ad analisi fonografica, cosa resa possibile (sia pure con

---

<sup>56</sup> Cfr. SUMMERS 2016b: 51.

<sup>57</sup> Diversi analisi di *corpora* presenti nei casi di studio presentati nei prossimi capitoli fanno uso di strumenti simili, consultabili mediante rimandi ad appositi documenti esterni.

<sup>58</sup> Cfr. KASSABIAN 2009: 44-45.

<sup>59</sup> Si veda, per esempio, il classico COOK 2013, oppure LEECH-WILKINSON 2009: § 8.1-8.2, che introduce anche alla lettura dello spettrogramma e ad alcuni suoi utilizzi, su cui non mi soffermerò in questa sede.

risultati al momento non sempre pulitissimi) da tecnologie basate su intelligenza artificiale o, nel caso della musica per videogiochi più datata, andando a isolare i singoli canali dei dati originali di gioco attraverso programmi di emulazione dei chip originali. Uno spazio a parte (cfr. § 1.1.3) meriterà invece l'analisi topica, in quanto essa risulta particolarmente centrale per l'argomento principe di questo lavoro.

Sulle stesse frequenze del lavoro di sintesi svolto da Lehman si colloca quanto fatto Tim Summers in quello che è attualmente uno dei tentativi più vicini alla costruzione di un manuale introduttivo allo studio della musica per videogiochi.<sup>60</sup> Lo studioso britannico ha infatti proposto una tabella che propone diverse modalità di analisi a partire da dati e fonti che possono dirci qualcosa di utile sul repertorio ludomusicale specifico:<sup>61</sup>

Fonte	Natura dei dati	Metodo di analisi
Gioco analitico	Esperienze di gioco; acquisizioni video di sessioni di gioco proprie o altrui	Giocare controcorrente e non; ascolto critico del materiale musicale.
Codice e motore	Codice relativo alla musica; strumenti di programmazione; dati tecnici	Trovare tendenze nel materiale musicale e nell'integrazione della musica; capire la logica dei processi dinamici.
Dati musicali	<i>File audio wave</i> ; <i>file</i> musicali in formato nativo; campioni	Confronto con il modo in cui la musica è integrata <i>in-game</i> ; panoramica del materiale musicale utilizzato; tecniche tradizionali di analisi musicale.
Trascrizioni	Notazione su pentagramma (via trascrizione di materiale audio o convertito direttamente dai <i>file</i> nativi)	Tecniche tradizionali di analisi musicale (analisi motivica, armonica, topica...).
Risposta psicologica del giocatore	Autoanalisi; misurazioni fisiologiche	Tecniche di ricerca psicologica, come il monitoraggio della relazione tra risposte dei giocatori e mutamenti sonori.
Interviste, presentazioni e documenti	Trascrizioni; <i>file</i> di presentazione; registrazioni audio/video (contenenti informazioni autobiografiche, storiche, tecniche)	Identificazione delle intenzioni del compositore (ideologia compositiva); estrazione delle informazioni tecniche sul gioco; integrazione nelle informazioni storiche.
Dischi	Dati audio (spesso assemblati diversamente da come sentiti nel gioco)	Comparazione delle incisioni con la musica per come è udita nel gioco; ricostruzione della vita della musica fuori dal gioco; identificazione dei temi musicali principali.

<sup>60</sup> Mi riferisco a SUMMERS 2016b.

<sup>61</sup> Per approfondire ogni singola voce, rimando all'apposito capitolo in *ivi*: 33-53 o alla quasi analoga trattazione contenuta in SUMMERS 2016a.

Note di copertina e libretti	Prosa scritta (informazioni tecniche; informazioni storiche o biografiche)	Suggerimenti interpretativi; identificazione di importanti informazioni fattuali.
Partiture	Notazione su pentagramma o altre rappresentazioni	Tecniche tradizionali di analisi musicale; confronti con le trascrizioni; identificazione di temi ed elementi significativi.
Musica accessoria	Musica associata al gioco (es. trailer)	Qualunque tipo di approccio analitico/critico alla musica, magari in confronto con la musica tratta dal gioco.
Recensioni e commenti	Prosa scritta	(Meta-)analisi della ricezione; identificazione di tendenze nelle risposte; tropi interpretativi più diffusi; critiche positive e negative; confronto tra le interpretazioni dei giocatori e le intenzioni del compositore.

Tab. 2: Tabella usata in SUMMERS 2016b: 52 (traduzione e modifiche minori mie) per sistematizzare le metodologie di analisi della musica videoludica ivi esposte.

Emerge qui l'importanza di una metodologia interdisciplinare, ibrida, eclettica (per l'appunto), tenendo al contempo in piena considerazione le necessità specifiche del *medium* videoludico, alcune delle quali abbiamo incontrato tra queste pagine, senza però approfondire finora l'aspetto senz'altro più peculiare di esso, posto per questo al centro di molto del lavoro svolto dai ludomusicologi: la sua interattività.

---

**SEZIONE III: L'INTERATTIVITÀ COME PECULIARITÀ LUDOMUSICALE**


---

In una panoramica sui problemi più caratterizzanti della ludomusicologia non può certamente mancare lo studio interattività – ovvero la caratteristica dei videogiochi (e quindi della loro musica) più peculiare e, forse, anche la più complessa da inquadrare. Dopo aver messo a fuoco le diverse forme di interattività e alcune metodologie di studio individuate dagli studiosi (cfr. § III.I) – che hanno trainato alcune delle pagine più originali della letteratura ludomusicologica – in questa sezione mi occuperò di fornire anche alcune nozioni tecniche di base utili ad affrontare i successivi passaggi più tendenti al gergo relativo all'ambito della programmazione dell'interattività ludomusicale (cfr. § III.II), affrontando tematiche come il *middleware* e le tecniche fondamentali dell'*horizontal sequencing* e del *vertical layering*.

**§ III.I - Interattività: una peculiarità tutta videoludica**

La musica per videogiochi eredita dai prodotti che abita una certa componente di interattività, che può assumere forme differenti di cui la ludomusicologia deve saper rendere conto. Karen Collins definisce “dinamica” la musica che rivela uno sviluppo non lineare, capace cioè di seguire le azioni del giocatore adattandosi (in qualche misura) ad esse.<sup>1</sup> Il giocatore non è un ascoltatore passivo, ma un agente che interviene attivamente sul paesaggio sonoro di cui contemporaneamente fruisce, fatto non solo di rumori prodotti dalle azioni che svolge mediante il suo *avatar*, ma anche di un *underscoring* dinamico che secondo Collins può essere:

1. Interattivo: riguarda i suoni che reagiscono direttamente all'azione del giocatore (per esempio il suono emesso da Mario quando salta).
2. Adattivo: reagisce, invece, ai diversi stati in cui il gioco si trova (per esempio segnalando un livello di salute bassa dell'*avatar* del giocatore) o comunque a cambiamenti generali dell'ambiente ludico.

A partire da questa distinzione fondamentale, Collins costruisce poi uno schema di base che categorizza tipologie diverse di dinamismo musicale andando a incrociare la nuova terminologia con quella mutuata dal già citato modello di Gorbman:<sup>2</sup>

1. Suono non diegetico non dinamico: corrisponde sostanzialmente al non diegetico cinematografico, limitato quasi solo alle *cutscene* videoludiche, in tutto e per tutto equiparabili a brevi sequenze filmate (di solito

---

<sup>1</sup> Cfr. COLLINS 2008: 4.

<sup>2</sup> Cfr. *ivi*: 125-127.

animate in grafica computerizzata). Il giocatore non può agire in alcun modo sull'andamento della musica, nemmeno sulla sua interruzione (a meno che non adotti soluzioni drastiche che però possono darsi anche durante la visione di un film).

2. Suono non diegetico adattivo: si danno dei cambiamenti che però non sono causati dall'azione diretta del giocatore, bensì da specifici stati di gioco, per esempio un *timer* interno che calcola il passaggio del tempo e cambia la musica associata a una certa zona in certi momenti (come il passaggio dall'ambientazione diurna a quella notturna). In questo senso, si può dire che il paesaggio sonoro specifico *si adatta* alla situazione ludica generale.
3. Suono non diegetico interattivo: in questo caso, invece, il giocatore può agire direttamente sulla definizione del suono, andando, con le sue azioni, a far partire per esempio un nuovo brano (per esempio avvicinandosi a un nemico), oppure ad attivare o modificare uno specifico *stem* appartenente al brano in riproduzione in quel momento (per esempio avvicinandosi all'obiettivo della missione). In questo senso, si può dire che il giocatore *interagisce* direttamente con il suono.
4. Suono diegetico non dinamico: si tratta di suoni riconducibili alla dimensione della diegesi, ma il cui corso non può essere in alcun modo influenzato dal giocatore. Si tratta tipicamente di suoni che fanno parte di un *soundscape* interno alle ambientazioni, che rimane fisso in sottofondo senza che il giocatore possa interferire (per esempio un menestrello che suona e che, anche se importunato dalle azioni del giocatore, continua con la sua attività).
5. Suono diegetico adattivo: in questo caso, i suoni presi in analisi mutano sì al mutare di certi stati di gioco, ma sono anche collocabili entro l'ambito della narrazione. I giochi che includono variazioni meteorologiche rendono molto semplice la comprensione di questa varietà di suono dinamico, dal momento che al cambiare dello stato di gioco (da "soleggiato" a "piovoso") si passerà per esempio da leggiadri suoni di cinguettii a soverchianti rombi di tuoni.
6. Suono diegetico interattivo: qui il suono fa sempre parte della narrazione, ma la sua presenza o assenza è decisa dalle azioni del giocatore. Ecco, allora, che il menestrello di cui sopra potrebbe smettere di cantare se il giocatore interagisce con lui selezionando le giuste righe di dialogo e gli chiede di farla finita – oppure, volendo proprio essere drastici, premendo il tasto d'attacco in prossimità del malcapitato, attivando così, tra l'altro, altri suoni interattivi e magari anche una nuova traccia musicale.

7. Interazione sonora cinetico-gestuale: riguarda quelle forme di interazione (a livello diegetico e non) che permettono di generare suoni attraverso movimenti che mimano quelli che sarebbero necessari nel mondo reale per ottenere simili sonorità, per esempio suonare uno strumento o agitare una spada. In questo caso esiste una corrispondenza puntuale tra movimento effettuato e suono generato – cosa che richiede il più delle volte l'integrazione di apposite periferiche o comunque specifici sensori di movimento.

		Non diegetico	Diegetico
Lineare (Non dinamico)		Caso 1	Caso 4
Non lineare (Dinamico)	Adattivo	Caso 2	Caso 5
	Interattivo	Caso 3	Caso 6
	Int. cinetico-gestuale	Caso 7	

Tab. 3: Sistematizzazione dei sette casi di dinamismo sonoro descritti da Collins.

Al netto della semplicità degli esempi proposti, rendere dinamico un brano può significare agire su praticamente qualunque parametro della musica. Quindi non solo la struttura, ma anche il tempo, l'altezza, il metro o ritmo, il volume o la dinamica, gli effetti o il timbro, le melodie, gli aspetti armonici e il mix sono tutti aspetti sottoponibili a mutamento.<sup>3</sup> Sono possibili poi diverse varianti che, oltre a mettere in crisi le categorie classiche della diegesi e richiedere quindi di ricorrere ad alcune delle categorie presentate in precedenza (cfr. § II.III), si collocano a metà strada tra i vari livelli di interattività, come nei casi costituiti da giochi in cui le azioni puntuali del giocatore corrispondono a precisi mutamenti nella musica – diegetica, non diegetica, supradiegetica o che altro? – al punto da poter dire che la musica assume un ruolo centrale nell'attività ludica, pur non costituendo necessariamente il *focus* primario dell'esperienza (come è invece nei *rhythm game*) né implicando l'esistenza di una precisa mimesi cinetica.<sup>4</sup> Si tratta di casi complessi in cui il testo musicale viene sostanzialmente costruito *in loco* attraverso l'interazione, ma altri casi limite potrebbero includere, ad esempio, l'uso di tecniche compositive generative basate su algoritmi che agiscono in tempo reale, creando (o assemblando) proceduralmente la musica.<sup>5</sup>

Consci di queste peculiarità, i ludomusicologi hanno sviluppato quindi strumenti teorici e analitici *ad hoc* per rendere conto della natura dinamica della musica analizzata – alcuni dei quali potranno essere osservati all'opera in certe analisi

<sup>3</sup> Cfr. *ivi*: 147 segg.

<sup>4</sup> Cfr. BERNDT 2011: 62. Esempi di questo tipo possono essere *Rez* (2001) o *Journey* (2009), che sembrano collocarsi in una dimensione diegeticamente ambigua ma compresa tra i casi 6 e 7 descritti da Collins.

<sup>5</sup> Cfr. FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 26; SUMMERS 2016b: 22. Processi simili hanno luogo, per esempio, in *Spore* (2007) o in *No Man's Sky* (2016). Per una trattazione più tecnica dello stato dell'arte della musica generativa nei videogiochi, rimando a PLUT, PASQUIER 2020.

che seguiranno. Un primo approccio si è concentrato sul cercare di modificare metodologie preesistenti per accogliere la nuova variabile. Per esempio, Elizabeth Medina-Gray propone di concentrarsi più sui moduli che vengono assemblati dal gioco in brani compiuti, che non su questi ultimi, andando così a evidenziare i frammenti del significato finale, poi assemblato con l'aiuto del giocatore.<sup>6</sup> Iain Hart ha invece messo mano a strumenti semiologici – particolarmente utili a mettere in evidenza gli aspetti culturali, convenzionali, topici e “tropici” del linguaggio musicale – con l'obiettivo di rendere conto dell'intenso processo comunicativo bidirezionale che si instaura tra gioco e giocatore e che aggiunge complessità all'analisi. Per Hart, nell'opera videoludica (anche a livello musicale) bisogna infatti distinguere tra due sistemi di segni che sono predisposti dal lato dei creatori (il livello della “composizione iniziale”, ovvero il materiale poi eventualmente sottoposto a variazione):<sup>7</sup>

1. Segni musicali: melodia, armonia, organico e via dicendo, che sono già di per sé pregni di significati convenzionali come se fossero integrati in qualunque altro tipo di repertorio. Questi segni possono essere analizzati anche fuori dal contesto ludico senza che necessariamente si perda una parte consistente di significato.
2. Segni configurativi: stabiliscono una serie di *affordances* interattive anch'esse foriere di significato, rendendo il giocatore co-autore capace di definire, attraverso l'interazione con essi, la configurazione finale dell'esperienza audio-ludica (e dei suoi segni musicali). Questi segni non sono analizzabili a partire dalle versioni discografiche, non almeno con la stessa pregnanza.<sup>8</sup>

Sono poi possibili approcci che provano a mantenere l'elemento musicale sullo sfondo di analisi focalizzate invece sul coinvolgimento diretto del giocatore. Per esempio, Melanie Fritsch ha sviluppato una metodologia originale che mette al centro dell'attenzione la sfaccettata nozione di *performance* (in quanto *Leistung* e *Aufführung*)<sup>9</sup> intesa a cavallo tra il *play* videoludico e il *play* musicale, con intersezioni da trovarsi ovviamente in casi legati ai *rhythm game*, ma anche in

---

<sup>6</sup> Cfr. MEDINA-GRAY 2016. Altri approcci sono descritti brevemente in FRITSCH, SUMMERS 2021a: 134-135.

<sup>7</sup> Cfr. HART 2021: 224-228.

<sup>8</sup> Anche se le versioni discografiche possono essere predisposte in modo tale da “imitare” e includere nel brano diverse configurazioni dinamiche possibili, è chiaro che comunque il significato che assume, per esempio, la comparsa di uno *stinger* specifico in seguito a una azione specifica, si può evincere pienamente solo gioco-alla-mano. Si veda anche *ivi*: 225-226.

<sup>9</sup> La *Leistung* è una sfaccettatura della *performance* che pone l'accento sull'aspetto della competenza messa in luce, su più livelli (cognitivo, sociale, mediale...), nell'atto performativo; l'*Aufführung* è invece l'evento estetico che viene “messo in piedi” (letteralmente) attraverso la *performance*, un po' come avviene nel contesto teatrale.

meno ovvie occasioni inerenti, per esempio, alla *chiptune*.<sup>10</sup> In questo modo, musica e giochi sono intesi come *performance* e quindi atti sociali incarnati, interpretabili alla luce del concetto di *game feel*.<sup>11</sup> Con il suo approccio similmente eterodosso, Michiel Kamp si concentra invece soprattutto sui modi in cui l'esperienza della musica può cambiare a seconda del rapporto di ascolto che essa instaura col giocatore, che va dal mero sottofondo al contemplativo, permettendo talvolta interazioni dirette o limitandosi in altri casi a fornire informazioni ludiche.<sup>12</sup> In questo senso, Kamp sposta l'analisi dal fenomeno musicale alla descrizione delle sfaccettature dell'esperienza ludomusicale, da studiare sottoponendone i tre poli fondamentali (soggetto esperente, atto d'esperienza, oggetto esperito) ad analisi che seguono i metodi dell'auto-etnografia, della fenomenologia e dell'ermeneutica.<sup>13</sup> Tali approcci oscillano da uno studio prettamente legato all'esperienza soggettiva specifica (tendenza idiografica), priva di pretese di universalità, a uno che può ambire a cogliere strutture generali valide in più occasioni (tendenza nomotetica) e, specialmente se coniugati a metodi di analisi più classici, permettono di avere una visione a tutto tondo dell'esperienza audio-ludica.

Metodologia	Tipo di spiegazione	Oggetto principale di studio
Auto-etnografia	Tra idiografica e nomotetica	Soggetto che esperisce (giocatore)
Fenomenologia	Tendenzialmente nomotetica	Atto dell'esperienza (giocare/ascoltare)
Ermeneutica	Tendenzialmente idiografica	Oggetto esperito (testo)

Tab. 4: Sistematizzazione degli aspetti principali dei tre approcci complementari proposti da Michiel Kamp, dedotti dalla loro esposizione discorsiva in *KAMP 2021*: 162 (integrazioni mie).

Per quanto riguarda il polo ermeneutico del testo, Kamp trae da uno dei pionieri dell'ermeneutica musicale, Lawrence Kramer,<sup>14</sup> un'idea che non può non esercitare un certo fascino nell'ambito di uno studio sull'ecllettismo. Infatti, sarebbero proprio le deviazioni dalle convenzioni di genere a richiedere con forza l'attività interpretativa e spingere ad adottare un cambio di prospettiva – che va tuttavia trattato con cautela, per evitare di cadere in sovrainterpretazioni. Si può allora studiare il significato oscillando tra le parti e il tutto, tra testo e contesto, tra possibilità seminali forgiate dall'autore e pregiudizi dell'interprete – comprese, di nuovo, le aspettative derivate dall'esposizione a un determinato genere cinematografico, videoludico o musicale.<sup>15</sup> Inoltre, pur trattandosi di una prospettiva dalla tendenza idiografica, l'analisi ermeneutica può servirsi di

<sup>10</sup> Cfr. FRITSCH 2021a.

<sup>11</sup> Cfr. *ivi*: 261. Il *game feel*, mutuato dalle teorie di Steve Swink (2009) e fatto dialogare da Fritsch con la nozione di *Aufführung*, mette in evidenza la dimensione estetico-sensoriale, corporea e fisica dell'interazione (video)ludica.

<sup>12</sup> A questo argomento è dedicato l'intero *KAMP 2024*.

<sup>13</sup> A questo triplice approccio in cui le tre discipline si muovono in modo complementare è dedicato in particolare il saggio *KAMP 2021*.

<sup>14</sup> Cfr. KRAMER 2011.

<sup>15</sup> Cfr. *KAMP 2021*: 163-167.

elementi riflessivi tratti da un'analisi auto-etnografica che, pur essendo apparentemente quanto di più lontano dal generalizzabile si possa immaginare, parte da una base soggettiva per proiettare l'analisi verso un orizzonte potenzialmente intersoggettivo, che può includere quantomeno i membri di una stessa comunità culturale.<sup>16</sup> Detto altrimenti: riflettendo sul perché certi elementi musicali (magari proprio le scelte eclettiche) generano in noi un certo modo di vivere il videogioco, possiamo provare a chiederci se ciò non possa valere anche per altre persone che, come noi, sguazzano in un certo brodo primordiale di competenza (ludo)musicale.

### § III.II - Implementazione tecnica del dinamismo

Tornando al discorso sull'interattività più nello specifico, ci si potrebbe chiedere come abbia luogo dal punto di vista tecnico ciò che fa il videogioco per garantire uno spettacolo audiovisivo in sintonia con le azioni del giocatore. La risposta è semplice (almeno finché si rimane sulla superficie), ma richiede di conoscere la nozione di *middleware*, ovvero di programmi (come FMOD, Microsoft Direct Music, Wwise e altri) che vanno integrati nell'impalcatura informatica del gioco per garantire una evoluzione dinamica della musica (e del suono in generale), a partire dal materiale grezzo e dalle istruzioni sulla sua gestione impartite dal programmatore audio.<sup>17</sup> Si tratta sostanzialmente di «applicativi che fungono da intermediari tra i *software* di composizione e il *game-engine* (il motore grafico e fisico) con cui viene sviluppato il gioco»,<sup>18</sup> “protesi” innestate nel motore di gioco e specificamente dedicate all'audio, la cui comprensione generale può essere di grande aiuto per capire cosa ha portato al risultato finale che è possibile ascoltare nel videogioco.

Sono in particolare tre le tecniche basate sull'utilizzo di *middleware*:<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Cfr. *ivi*: 168-170.

<sup>17</sup> Cfr. COLLINS 2008: 100; FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 26; FRITSCH, SUMMERS 2021d: 60; KELLMAN 2020: 213; MICHELMORE 2021: 67; SUMMERS 2016b: 37.

<sup>18</sup> GUARRERA 2022: 138. Il motore di gioco, per la precisione, non è soltanto ciò che concerne grafica e fisica, ma è in generale la struttura, il programma-midollo che tiene in piedi ogni aspetto del *videogame*, integrandosi eventualmente con ulteriori applicazioni e risparmiando ai programmatori il supplizio di ripartire da zero ogni volta che iniziano a lavorare a un nuovo titolo. Oltre ai controlli utili a realizzare i modelli grafici e le regole del sistema fisico, possiamo trovarvi anche gli strumenti utili a programmare il comportamento dei personaggi non giocabili o, appunto, integrare la musica, se non si ricorre a *middleware* di terze parti. Per chiarire maggiormente il rapporto tra musica, motori e programmazione, rimando a SUMMERS 2016b: 36-39. Per entrare più nello specifico dell'aspetto informatico di *game engine* e *middleware* consiglio invece SCHWEIZER 2014: 44-45.

<sup>19</sup> Cfr. GUARRERA 2022: 138-141; MICHELMORE 2021: 107-108; PAUL 2013: 65-69. Per una trattazione più approfondita di queste e altre tecniche rimando a KELLMAN 2020: 15-25; PHILLIPS 2014:

1. *Looping*: tecnica base in cui una traccia viene riprodotta ciclicamente fino al cambio di stato di gioco. Il giocatore, quindi, in questo caso interagisce con la musica *non* facendo nulla che richieda un suo più radicale cambiamento. Si tratta della tecnica più diffusa (anche se non di rado ibridata alle altre) e anche della più semplice, pur richiedendo anch'essa diversi accorgimenti da parte del compositore,<sup>20</sup> che deve preoccuparsi del fatto che i due lembi del *loop* si possano ricongiungere senza tagli bruschi né sovrapposizioni fastidiose, seguendo un decorso armonicamente coerente e proponendo idee melodiche che non vadano ad esasperare il giocatore, considerato che è possibile che debba sentirle ripetersi anche per diverse ore.
  
2. *Horizontal sequencing* (anche *re-sequencing* o *branching*): tecnica che permette di influire sull'ordine dei frammenti musicali a disposizione, che si troveranno quindi disposti orizzontalmente in modo diverso a seconda delle scelte del giocatore. Il compositore deve quindi ricorrere a una composizione di tipo modulare e strutturare i singoli *stem* e *stinger* per fare in modo che essi si incastrino in modi musicalmente sensati.<sup>21</sup> Nonostante questo, rimane piuttosto difficile ottenere risultati del tutto soddisfacenti, specialmente quando i cambi da uno *stem* all'altro devono sincronizzarsi in modo repentino con l'azione su schermo, andando magari a generare tagli bruschi in momenti che, musicalmente, richiederebbero ben altro tipo di trattamento per non suonare "innaturali". Per risolvere almeno in parte questo tipo di necessità, sono possibili diverse transizioni, come quella incrociata, quella differita (nel senso che un segmento sfuma ed è subito seguito da un altro che entra dolcemente), oppure altre che coinvolgono segmenti appositi o *stinger* specifici che mascherano il passaggio, o ancora, tecniche combinate con il *layering* (vedi sotto), in cui i singoli strati dei segmenti fanno da ponte tra l'uno e l'altro.

---

185-202. Tutte le informazioni a riguardo presentate in queste pagine sono da intendersi derivate da un confronto incrociato tra le varie fonti citate in questa nota.

<sup>20</sup> Cfr. MICHELMORE 2021: 68.

<sup>21</sup> Gli *stem* sono i diversi strati sonori che vengono aggiunti e sottratti all'amalgama finale (a livello sia verticale che orizzontale) e che di solito corrispondono a tracce di strumenti specifici (o gruppi strumentali), mentre gli *stinger* sono brevi motivi puntuali che vanno a inserirsi nel flusso, spesso in coincidenza con una transizione da una sezione a un'altra. Per una più ampia trattazione di *stem* e *stinger* rimando a KELLMAN 2020: 19; SUMMERS 2016b: 23.

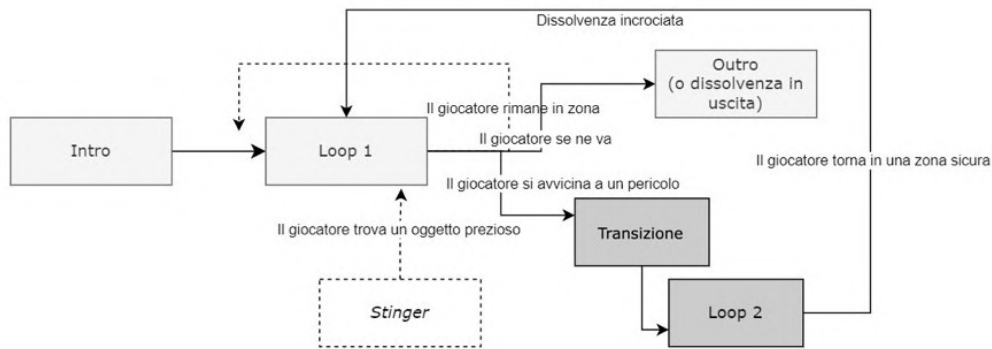


Fig. 2: Schematizzazione di un esempio ipotetico di horizontal sequencing che tiene in considerazione la compresenza di diverse eventualità.

3. **Vertical layering:** tecnica in cui le aggiunte (o rimozioni) si hanno a livello *verticale*, per cui nuovi *stem* vanno a sommarsi (o sottrarsi) alla stratificazione già in essere, normalmente in concomitanza con eventi di gioco significativi legati all'azione del giocatore. In questo caso il compositore deve realizzare brani che funzionino bene a diversi livelli di rarefazione e addensamento dell'arrangiamento, con singoli *stem* che devono poter essere funzionali talvolta anche se presi isolatamente. Concretamente, di norma il brano viene avviato nella sua forma completa, ma con alcune tracce che continuano a seguire lo svolgersi del discorso musicale in muto (se la situazione di partenza lo richiede) e destinate a essere attivate eventualmente in seguito, coerentemente con le azioni svolte,<sup>22</sup> in dissolvenza o anche lanciate da *stinger*. Questa tecnica permette, di norma, di ottenere risultati più morbidi e che suonino più facilmente "naturali" e musicalmente coerenti, ma ovviamente permette divagazioni dal materiale iniziale meno marcate.

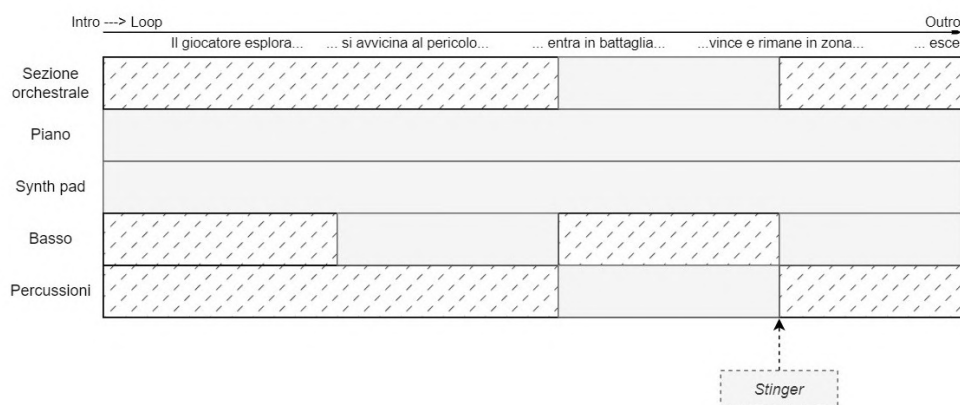


Fig. 3: Schematizzazione di un esempio ipotetico di vertical layering in cui cinque stem si combinano in modi diversi per evidenziare diversi momenti del gioco.

<sup>22</sup> Cfr. GUARRERA 2022: 141.

---

**SEZIONE IV: IL PROBLEMA DELL'URTEXT E LE SUE CONSEGUENZE**


---

Come conseguenza diretta della natura interattiva del *medium* videoludico e della musica per videogiochi, le questioni relative all'individuazione di un *Urtext* – un testo primario, originario – diventano più complicate di quanto già non siano normalmente nel campo musicologico più tradizionale. In effetti, se si intende studiare la musica videoludica, bisogna individuare un testo da interrogare e analizzare, e non è scontato quale delle sue molteplici incarnazioni sia la più adeguata a tal fine, partendo dal presupposto che il testo ludomusicale può mutare in relazione alle azioni del giocatore e si presenta quindi potenzialmente in tante vesti differenti. A tal proposito, dopo aver inquadrato il problema da un punto di vista più teorico, proponendo contestualmente un approccio che sarà seguito nel presente lavoro (cfr. § IV.I), sarà gettato uno sguardo su un problema correlato, che assume connotati più pratico-legali, ponendo anche questioni relative alla conservazione della musica per videogiochi in forme che siano (tra le altre cose) utili al lavoro del ludomusicologo (cfr. § IV.II).

#### § IV.I - In cerca di un *Urtext* ludomusicale

Una domanda fondamentale che lo studioso deve porsi quando si avvicina allo studio della musica per videogiochi è: dove sta l'*Urtext* ludomusicale, e come è possibile accedervi in modo adeguato?<sup>1</sup> La risposta più immediata e radicale è che, per fare un buon lavoro, lo studioso dovrebbe prendere in mano il *controller*, oppure posizionarsi davanti a mouse e tastiera, e giocare.<sup>2</sup> Ma esistono dei casi in cui è possibile – e anzi, auspicabile, se non altro per motivi di fattibilità – agire diversamente e rivolgersi a testi statici derivati da quello originariamente dinamico. L'obiettivo di questa ricerca, in effetti, richiederà il più delle volte non tanto di entrare nel dettaglio di singole situazioni videoludiche, quanto più di approfondire un repertorio dotato di particolari caratteristiche stilistiche, muovendosi sul piano del *macro* (intera colonna sonora o addirittura più ampie selezioni tratte da un repertorio specifico), nonostante la presenza di affondi nel *micro*. Ciononostante, sarà importante tenere a mente l'aspetto fenomenologico dell'esperienza ludomusicale, situata in un contesto audiovisivo che è molto cambiato nel tempo, come sottolineato da Michiel Kamp nell'ambito del

---

<sup>1</sup> Il "problema del testo" riguarda in realtà un po' tutti i settori della musicologia (come sottolineato in SUMMERS 2016b: 25) ma, a prescindere da quale forma possa prevalere ontologicamente sulle altre a seconda della prospettiva adottata, resta importante tenere conto della natura multiforme del fenomeno musicale e delle metodologie utili a restituire tale complessità allo studioso, evitando di relegare la questione acriticamente a un piano secondario. Considerazioni rilevanti in questo senso si trovano anche in CECCHI 2019; ZAK 2001: 54-57.

<sup>2</sup> Cfr. FERNANDEZ-CORTES 2021: 25-26.

discorso poc'anzi affrontato (cfr. § III.1).<sup>3</sup> In questo caso non si tratta solo di musica che cambia a livello strutturale, ma che si dà diversamente all'esperienza del giocatore, con ripercussioni anche importanti sul modo in cui certi elementi musicali – eclettismo compreso – trovano o meno la propria centralità nell'esperienza (audio)ludica (cfr. § 4.2.3 per la più vistosa conseguenza di tale fatto nel contesto degli argomenti di interesse per questo studio).

La forma principale attraverso cui il testo ludomusicale si manifesta in versione resa statica è senz'altro il fonogramma incluso nel *soundtrack album*. Fin dalla metà degli anni Ottanta,<sup>4</sup> infatti, anche il mondo dei videogiochi ha affiancato quello del cinema nella pratica di pubblicare le musiche nate per le opere appartenenti al proprio ambito mediale in formato fonografico – una pratica mirata a mettere in atto strategie cross-promozionali di semplice realizzazione.<sup>5</sup> Ciò è stato fatto in modo tutt'altro che assiduo e con esiti assai diversificati, soprattutto se si prendono in considerazione le differenze sostanziali che esistono tra mercato orientale e occidentale o fatti clamorosi come la scelta di un colosso come Nintendo di sostanzialmente ignorare tale nicchia di mercato.<sup>6</sup> In questo modo, gli artefatti discografici in questione sono spesso divenuti oggetti di culto, da cercare (con possibilità di successo non elevatissime) sui soli scaffali dei più incalliti appassionati.<sup>7</sup> I *soundtrack album* in questione sono pubblicazioni discografiche che contengono la colonna sonora originale del gioco (spesso definita OST, *original soundtrack* – o più raramente OSV, *original sound version*)<sup>8</sup> approntata per un contesto di fruizione differente da quello videoludico.<sup>9</sup> Spesso la musica, inizialmente programmata per essere riprodotta in *loop* fino all'approdo in un nuovo stato di gioco, su disco viene semplicemente riprodotta

---

<sup>3</sup> Cfr. KAMP 2021.

<sup>4</sup> Cfr. FRITSCH, SUMMERS 2021b: 389-390. Il primo esempio noto, dal titolo emblematico *Video Game Music*, è datato 1984 e contiene musica da diversi giochi sviluppati dalla *software house* nipponica Namco.

<sup>5</sup> Su questo tema, in ambito cinematografico, si è espresso ampiamente SMITH 1998.

<sup>6</sup> Cfr. REBILLARD 2024: 227.

<sup>7</sup> Cfr. CAVANAGH 2020: 173. Le pratiche di condivisione “dal basso” hanno in parte reso il materiale più accessibile, ma in qualità non sempre soddisfacente e mediante pratiche di dubbia legalità (si veda a tal proposito REBILLARD 2024: 226-227), andando talvolta anche ad attingere direttamente dall'audio di gioco anziché da colonne sonore effettivamente pubblicate su disco.

<sup>8</sup> Esistono tuttavia anche *soundtrack album* che sono in realtà raccolte di brani ottenuti su licenza e inclusi nel gioco, e in questo caso il loro ruolo commerciale diventa un altro (si veda CAVANAGH 2020).

<sup>9</sup> Talvolta ci si stacca dalla pura riproposizione dei brani del gioco per lanciarsi in operazioni di radicale riarrangiamento. Il capostipite di questo tipo di operazione (o quantomeno il più noto tra i precursori) è l'album dedicato a *Dragon Quest* pubblicato nel 1986, che conteneva i brani originali, affiancati però da delle versioni alternative sempre ottenute mediante sintesi, ma più realistiche nei risultati, e da dei veri e propri riarrangiamenti orchestrali (vedi FRITSCH, SUMMERS 2021b: 389-390). Col tempo sono diventati sempre più comuni non solo album di riarrangiamenti e remix ufficiali, ma anche operazioni *prosumer* portate avanti in modo più o meno strutturato dai fan, come ampiamente testimoniato in THOMPSON 2021 (cfr. § 4.3.2).

ciclicamente per due o tre volte, finché non sopraggiunge una dissolvenza in uscita che la interrompe in modo più o meno delicato – o, nei casi più raffinati, eventuali cadenze o code conclusive (udibili *in-game* in determinate circostanze) vengono poste al termine di un ciclo di ripetizioni, per dare un maggior senso di compiutezza musicale al pezzo.<sup>10</sup> Le cose si fanno più complesse quando si tratta di rendere statica musica dinamica che nel gioco muta la propria struttura verticale o orizzontale (e peggio ancora se ad essere variabili sono parametri come il tempo o la melodia). In questo caso, pur partendo dallo stesso materiale di base usato nel gioco, di solito si cerca di creare una versione *ad hoc* per il disco, che possa costituire una sorta di rappresentazione dell'esperienza "media" che si può avere del brano, o che alterni in modo musicalmente sensato le varie possibili combinazioni e variazioni rese possibili dal brano.<sup>11</sup> Va da sé, quindi, che queste versioni rappresentano per certi aspetti un tradimento dell'esperienza musicale originale – fatto del resto comune a molti tipi di incisioni discografica che poco hanno a che fare col mondo videoludico.<sup>12</sup>

In ogni caso, di solito la veste stilistica (che è l'aspetto più rilevante ai fini di questo studio) non viene intaccata in maniera sostanziale dall'opera di staticizzazione che la preparazione di un *soundtrack album* porta con sé. Come sottolineato da Tim Summers, tali versioni sono spesso le più conosciute dai giocatori (che possono riascoltarle anche a gioco chiuso), ma non possono sostituire l'intera rappresentazione musicale del gioco... a meno che non si sia più interessati a studiare la "vita culturale" della colonna sonora, più che le sue specifiche configurazioni *nel gioco*,<sup>13</sup> e credo che questa specificazione faccia al caso nostro. D'altro canto, anche Ian Hart ci rassicura circa l'utilizzo delle versioni discografiche dei brani, confermando che i segni musicali sono i primi elementi forieri di significato, e che almeno loro possono essere studiati anche attraverso i *soundtrack album* senza particolari perdite, come si farebbe per qualunque altro tipo di musica, contestualizzando i segni nel contesto di loro creazione e ricezione per indagarne i significati percepiti.<sup>14</sup> Su questi segni può essere quindi svolto un intervento analitico "classico", per capire il ruolo dei brani negli ambiti del gioco e della narrazione, a partire dai significati che le loro caratteristiche

<sup>10</sup> Cfr. REBILLARD 2024: 233.

<sup>11</sup> Cfr. *ivi*: 231-232. Un'alternativa relativamente frequente, anch'essa segnalata nelle pagine appena citate, è l'inclusione di molteplici versioni dello stesso brano. Si tratta forse di una scelta meno esteticamente appagante, ma anche meno a rischio di viziare l'analisi presentando configurazioni musicali difficilmente udibili durante l'atto ludico.

<sup>12</sup> In *ivi*: 223-224 vengono suggerite analogie tra il tipo di "tradimento" attuato dal *soundtrack album* videoludico e le registrazioni etnomusicologiche che hanno caratterizzato la storia della discografia fin dai suoi albori, rimuovendo però le tradizioni musicali dal loro contesto e forzandone talvolta le fattezze entro le *affordance* tecnologiche di volta in volta offerte dalle tecnologie fonografiche utilizzate.

<sup>13</sup> Cfr. SUMMERS 2016b: 46-48.

<sup>14</sup> Cfr. HART 2021: 224-225.

musicali suggeriscono. Basandomi (in gran parte) sulle versioni discografiche, potrò avere non solo un punto di ascolto privilegiato sulla musica a livello di chiarezza, ma anche a livello di completezza, dal momento che si presume che la versione discografica cerchi di mettere in evidenza quante più sfaccettature e combinazioni possibili dei brani in questione.<sup>15</sup> Questo, inoltre, mi ha permesso di passare in rassegna molto più materiale, risparmiandomi le migliaia di ore verosimilmente richieste per esplorare in prima persona i mondi videoludici da cui le colonne sonore sono tratte e permettendomi quindi di affiancare a sezioni più analitiche e approfondite in senso intensivo altre più sviluppate a livello estensivo.

Al netto di ciò, va tenuto presente che le versioni discografiche dei brani videoludici sono «versioni parziali, remixate e riarrangiate, che offrono una fotografia statica del contenuto musicale, decontestualizzato dalla narrativa e privo di mutamenti dinamici e dell’apporto delle azioni del giocatore».<sup>16</sup> Nell’atto di studiare la musica per videogiochi primariamente da queste fonti, allora, bisognerà tenere conto di diversi aspetti per cercare di compensare i limiti imposti dall’elezione del *soundtrack album* a testo primario. Per esempio:

1. Dal *soundtrack album* non c’è modo di conoscere a priori il “peso specifico” di un brano che, potenzialmente, potrebbe sentirsi per tre minuti su trenta ore di gioco, oppure ripetersi centinaia di volte *in-game* pur durando, su disco, non più di tanti altri. È il caso, per esempio, di una *battle track* di un JRPG (Japanese Role Playing-Game) a turni, e se un simile brano si rivelerà eclettico bisognerà chiaramente tenere conto del fatto che nel gioco esso ha un peso ben diverso a quello che ha al di fuori di esso (come viene fatto in [§ 7.2.2](#)).
2. Dal *soundtrack album* è difficile capire la pregnanza del momento in cui un certo brano viene utilizzato, così come il mutamento di significato che l’unione con le immagini e gli elementi narrativi può apportare al pezzo musicale. Bisognerà quindi considerare che il “peso specifico” dipende anche da questo livello drammaturgico, che determina come il giocatore

---

<sup>15</sup> Sono tuttavia consapevole che in alcuni casi delle parti musicali che si possono udire nel gioco non sono presenti (oppure lo sono, ma configurate in modo significativamente diverso) nel *soundtrack album*. Un approccio vincente sarebbe quello comparativo, che permetterebbe di scorgere i diversi modi in cui la musica viene trattata nel gioco e su disco, svelando anche eventuali omissioni di materiale nella versione discografica rispetto a quella videoludica (o viceversa, nel caso in cui certi brani non comparissero mai nel gioco in forma completa). Naturalmente, però, questo approccio presenta lo svantaggio di essere notevolmente dispendioso in termini di tempo, cosa che lo rende un investimento sensato solo in casi specifici e circoscritti a determinate domande di ricerca e prospettive di studio.

<sup>16</sup> FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 27 (traduzione mia).

vive il proprio rapporto col brano in questione.<sup>17</sup> Più in generale (e questo vale anche per il cinema), il rapporto con quanto avviene su schermo è spesso fondamentale per comprendere determinate scelte compositive, eclettismo incluso.

3. Dal (singolo) *soundtrack album* è difficile mettere a fuoco casi particolari di adattamento e localizzazione, che a volte portano con sé differenze musicali che si possono apprezzare solo “gioco-alla-mano”,<sup>18</sup> anche perché a volte riguardano “solo” il modo in cui certi brani sono utilizzati all’interno di diverse versioni dello stesso titolo. Naturalmente, procedere con cautela in questo frangente è particolarmente importante, dato che l’aspetto transnazionale è uno dei fuochi del mio lavoro di ricerca.
4. Dal (singolo) *soundtrack album* non è sempre autoevidente quale *hardware* abbia dato voce a ciò che ascoltiamo. Questo è oggi poco rilevante, ma lo stesso non vale per molta musica per videogiochi realizzata tra gli anni Ottanta e Novanta, assemblata *on-board* e pertanto dipendente dalla *console* su cui il gioco girava o dalla scheda audio montata sullo specifico PC (e in quest’ultimo caso i risultati potevano variare anche in modo molto significativo).<sup>19</sup> In generale, quindi, è utile specificare le *console* o le configurazioni a cui le specifiche incarnazioni della musica descritta fanno riferimento.
5. Dal (solo) *soundtrack album* non è possibile capire il livello di completezza della colonna sonora che esso comprende.<sup>20</sup> Infatti, non è raro che siano distribuite (spesso sotto forma di disco promozionale o materiale bonus acquisibile in vario modo) quelle che sono in realtà delle *selezioni* del materiale musicale contenuto nel gioco, anche senza che esistano reali alternative più complete o dischi integrativi. Allo stesso modo, esistono pubblicazioni che includono più materiale di quello contenuto nel gioco, senza che questa sua natura particolare sia resa necessariamente esplicita.

Tirando le somme, quindi, il mio lavoro si muove su due assi, utilizzando due approcci complementari al testo ludomusicale: l’asse quantitativo, in generale prevalente, utilizzerà come interlocutore privilegiato i fonogrammi inclusi nei *soundtrack album*, coadiuvati quando possibile da video di *gameplay* e altre documentazioni simili di attività ludiche “in terza persona” (quando non in

<sup>17</sup> Questo è uno dei motivi per cui in KAMP 2021: 170 la pratica di concentrarsi sui brani scollegati dal contesto ludico è considerata conveniente ma potenzialmente problematica.

<sup>18</sup> Cfr. GIBBONS 2021; SUMMERS 2016b: 26.

<sup>19</sup> Cfr. *ibid.*

<sup>20</sup> Cfr. REBILLARD 2024: 231-232.

prima). Tale asse punterà a raccogliere dati utili su un numero di colonne sonore adatto a permettermi di avanzare ipotesi di carattere non unicamente idiografico, cercando quindi di muovermi al di là del singolo caso approfondito. L'asse qualitativo, invece, nel cercare di fornire affondi su opere o autori specifici per ottenere una comprensione più profonda del fenomeno studiato e per mettere alla prova le idee maturate lungo il percorso, farà affidamento su analisi a grana più fine, talvolta pur sempre radicate nello studio del fonogramma (all'interno di un contesto più ampio, non necessariamente ludico) e, in casi specifici, confrontandosi direttamente con la *player experience* data dal rapporto diretto con l'oggetto videoludico nella sua interezza e multiforme complessità. Si tratterà in tal caso di dare conto non solo di aspetti specifici come l'implementazione dinamica della musica o le occorrenze della stessa, ma anche di tenere conto di aspetti più eminentemente fenomenologici, fondamentali (per esempio) per alcune delle principali conclusioni della prima parte del lavoro.

#### § IV.II - Emulazione, preservazione e accesso alle risorse

L'ontologia ambigua (più ancora degli altri testi musicali) della musica videoludica permette però anche di avvicinarsi a testi che, pur nella loro staticità, permettono un certo livello di interazione utile anche all'analisi musicologica. In presenza dei dati originali diventa infatti possibile utilizzare appositi programmi per emulare il funzionamento delle macchine da gioco del passato e sottoporre quindi la musica a tutta una serie di trattamenti che il fonogramma tradizionale non permetterebbe (quand'anche disponibile). Proprio i dati necessari, tuttavia, pongono spesso il problema di essere difficilmente reperibili, e anche le rispettive piattaforme da gioco sono ormai in buona parte materiale letteralmente da museo, peraltro soggette a usura almeno quanto le controparti *software* su supporto mobile.<sup>21</sup> La velocità con cui il *medium* videoludico (ma anche tutto ciò

---

<sup>21</sup> Come riportato in GUAY-BÉLANGER 2022: 662-664 (dove si offre poi una panoramica più approfondita di ogni singolo aspetto): «[i]l materiale digitale soffre di tre importanti problemi: la marcescenza del bit [*bit rot*], il guasto dell'*hardware* [*hardware failure*] e l'obsolescenza dei formati» (662, traduzione mia). Il primo riguarda i supporti materiali (CD, DVD, cartucce, floppy, persino dischi rigidi...) su cui sono salvati i codici; il secondo, per l'appunto, le macchine in grado di leggerli; il terzo la compatibilità di vecchio *software* su *hardware* più aggiornato, e in generale la possibilità di aprire formati di *file* che oggi non sono più supportati (per vari motivi possibili). A tal proposito, si vedano anche LEE 2018: 103, 106-107; NEWMAN 2013: 49, dove vengono espressi diversi dubbi su alcune pratiche industriali che solo apparentemente vanno in direzione di una risoluzione di questi problemi, andando in realtà a creare situazioni sempre troppo dipendenti dalle politiche aziendali. Le cose si complicano ulteriormente nel caso di giochi che richiedono anche il mantenimento di *server* per essere giocabili in rete (cfr. GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 73-74).

che ad esso gira intorno, pensiamo ai vecchi televisori o ai *driver* per PC)<sup>22</sup> si è evoluto ha fatto sì che l'obsolescenza procedesse con altrettanta velocità<sup>23</sup> e ciò, unito a un certo grado di noncuranza (alimentato dall'idea del videogioco come forma d'intrattenimento di poco conto, non particolarmente degno di essere preservato e "salvato" dallo scorrere inesorabile del tempo, per esempio attraverso "ludoteche", archivi e altre controparti di istituzioni ben diffuse per altri tipi di prodotti culturali),<sup>24</sup> ha reso oggi molto difficile accedere a un mare di vecchi giochi, quantomeno nella loro forma originale.<sup>25</sup> Questo è particolarmente vero per quanto riguarda quelle opere "minori", che tipicamente si collocano in coda alle priorità delle aziende detentrici dei diritti (quand'anche ancora esistenti), le quali è già tanto se talora ancora si preoccupano di mantenere attive le funzioni di retrocompatibilità (ossia la capacità di far girare giochi di generazioni precedenti su macchine nuove).<sup>26</sup> Tutto ciò vale, ovviamente, anche per le musiche in essi contenute, cosa che pone quindi anche la questione della preservazione del patrimonio sonoro videoludico.<sup>27</sup>

<sup>22</sup> Questo punto è trattato in modo anche più ampio in GUAY-BÉLANGER 2022: 660-661, in cui il raggio di azione della ricostruzione viene esteso a tanti aspetti della cultura materiale che circonda l'esperienza videoludica, e la cui preservazione andrebbe quantomeno posta come potenziale necessità.

<sup>23</sup> Cfr. LEE 2018: 103.

<sup>24</sup> Cfr. REBILLARD 2024: 227-228. In realtà, come riportato nelle medesime pagine, qualche passo avanti in questo senso lo si sta facendo, per esempio in Francia, dove la Biliothèque Nationale ospita dal 2017 eventi, incontri e iniziative volte a riflettere sulla problematica. Anche in GUAY-BÉLANGER 2022: 660 sono riportate alcune istituzioni che si stanno preoccupando della questione, come il Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques, il Residual Media Depot e lo Strong Museum of Play. Il più datato GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 65 si fa riferimento anche a iniziative lanciate tra il 2007 e il 2008 dalla Library of Congress negli Stati Uniti e dal National Videogame Archive nel Regno Unito.

<sup>25</sup> Quest'ultimo è un requisito spesso fondamentale, ai fini della ricerca (sul suono e non). Tim Summers (2016b: 30) propone un parallelismo, a mio avviso efficace specialmente agli occhi di un musicologo, tra il *retrogaming* filologicamente accurato e l'esecuzione storicamente informata dell'*early music* (o comunque della musica del passato). In teoria, per avere accesso all'esperienza più accurata, bisognerebbe emulare anche altri elementi come lo schermo, i suoi altoparlanti e il *controller*, ma il livello di attenzione può essere commisurato ai diversi possibili obiettivi di ricerca. Sui limiti che si possono incontrare studiando la musica videoludica nelle varie forme in cui essa può essere archiviata si sofferma anche Fanny Rebillard (2024: 228-230), segnalando che esistono anche discrepanze nella qualità delle diverse forme in cui il testo ludomusicale si rende disponibile, per esempio date dalla compressione di brani preesistenti inseriti nel gioco, oppure da complicazioni emerse in fase di estrazione dei dati di gioco da dare in pasto agli emulatori.

<sup>26</sup> Cfr. GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 76; LEE 2018: 103; NEWMAN 2013: 49. Questo atteggiamento è frutto anche di una retorica di mercato tutta votata alla promozione del nuovo, del *next-gen*, dell'avanguardistico a discapito del vecchio e in quanto tale "superato".

<sup>27</sup> La questione è affrontata più nello specifico in FERNÁNDEZ-CORTÉS 2023. Per una visuale più generale sulla preservazione del patrimonio videoludico (negli Stati Uniti) si veda invece SALVADOR 2023, in cui uno dei punti più d'impatto a essere messi in evidenza è che quasi il 90% dei videogiochi prodotti non è attualmente consultabile se non ricorrendo al dispendioso mercato dell'usato *vintage* o alla pirateria (e analoghi).

L'emulazione consente di aggirare, almeno in parte, questo problema, permettendo di accedere facilmente a versioni virtuali delle antiche macchine per cercare di replicare in modo il più possibile fedele l'esperienza originale sui computer domestici,<sup>28</sup> per di più richiedendo uno sforzo che, in termini computazionali, è pressoché nullo per gli standard odierni. In questo modo si aprono le porte a una serie di possibilità di azione utili non solo a *modder* e *ROMhacker*, ma anche a studiosi desiderosi di monitorare il funzionamento delle macchine o di intervenire sui testi (anche musicali, appunto) per motivi di studio. Così, partendo normalmente dai dati originali e inalterati,<sup>29</sup> si può facilmente «inganna[re] il *software* facendogli credere di trovarsi sul sistema operativo e l'*hardware* corretti»,<sup>30</sup> ottenendo una forma di “migrazione” che invece di concentrarsi sui singoli titoli da “aggiornare” alle nuove tecnologie, si occupa di mantenere in vita (sia pure virtualmente) surrogati dei protagonisti originali,<sup>31</sup> che possono poi essere archiviati o condivisi in vario modo.

Se queste pratiche sono divenute un modo “ufficioso” di preservare l'eredità videoludica in attesa di provvedimenti governativi o dell'avvento del pubblico dominio, vi è però un non irrilevante svantaggio nel loro utilizzo: nella maggior parte dei casi ci si muove nella zona grigia della legalità.<sup>32</sup> La situazione viene poi ulteriormente complicata, nel caso dell'emulazione della sola componente musicale, dal fatto che si tratta di una singola parte del prodotto, ontologicamente ambigua (spesso non è riducibile a un fonogramma preciso né ad altre forme medialità abituali per la musica) e in un formato “da lavoro” che richiede precisi programmi anche solo per essere aperto. Foss'anche appurata la liceità di eseguire su emulatore giochi su supporto fisico legittimamente acquisiti, anche la sola esistenza di un *software* che richiede attività di ingegneria inversa per essere compilato<sup>33</sup> potrebbe essere considerata legalmente problematica.

---

<sup>28</sup> Con qualche *caveat*, vedi DOR 2014; SUMMERS 2016b: 27. In GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 86-87 sono esaminate alcune delle problematiche emerse dagli esperimenti di emulazione svolti dagli autori, tra cui il livello di accuratezza che diminuisce più recenti sono le macchine emulate (e meno noti sono i titoli fatti girare), la scarsa compatibilità con periferiche non convenzionali e, più in generale, il supporto poco costante da parte degli sviluppatori (del resto gli emulatori sono *software* non commerciale), l'assenza di soluzioni per la sussistenza sul lungo periodo dell'emulatore (es. una *virtual machine* che lo renda autosufficiente) e la scarsità di metadati associati ai *file* utilizzati. Da qui la necessità di stabilire linee guida relative alle *best practice* dell'emulazione.

<sup>29</sup> Cfr. GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 67.

<sup>30</sup> GUAY-BÉLANGER 2022: 664 (traduzione mia). Si vedano anche GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 77; NEWMAN 2013: 48.

<sup>31</sup> Maggiori informazioni su migrazione ed emulazione possono essere reperite in GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 76-78.

<sup>32</sup> Cfr. NEWMAN 2013: 48.

<sup>33</sup> L'operazione è peraltro spesso resa assai difficile dall'assenza di collaborazione da parte dei produttori, fondamentale data la natura confidenziale delle esatte specifiche dell'*hardware* originale (cfr. GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 72-73). Le componenti dell'*hardware*, inoltre,

“Potrebbe” perché, per esempio, la normativa europea sembra lasciare margini abbastanza ampi sulla definizione locale delle motivazioni che possono giustificare la realizzazione di simili programmi, ma tale flessibilità dà come risultato un quadro legislativo complesso e frammentato.<sup>34</sup>

La questione si fa ancora più nebulosa quando si parla non più di supporti originali, ma di ROM<sup>35</sup> da essi estratte, che spesso richiedono l'aggiramento di dispositivi di *copy protection*, atto che, per esempio, secondo le leggi canadesi e statunitensi (sia pure con qualche divergenza) è perseguibile per legge<sup>36</sup> – non molto diversamente dall'Europa, dove normalmente la violazione dei dispositivi anti-copia va a invalidare la legalità persino di quegli atti di duplicazione normalmente resi tollerabili (per esempio nel caso della legge britannica) dalla nobiltà del movente (es. archiviazione “disinteressata”).<sup>37</sup> In tutto questo marasma, l'attività da bucanieri preservatori rimane ubiqua (anche per quanto riguarda la musica)<sup>38</sup> e collocata sufficientemente sotto la luce del sole da far pensare che, in fondo, anche i detentori dei diritti siano disposti a tollerare questa soluzione, almeno per quanto riguarda la musica<sup>39</sup> o finché si tratta di prodotti che le stesse compagnie non sembrano interessate a sfruttare economicamente.<sup>40</sup>

---

sono solitamente personalizzate per il produttore e quindi non sono facilmente sostituibili quando si rompono (vedi *ivi*: 76). Oggi, imprese come quella tentata dal sito “Architecture of Consoles” del meticoloso Rodrigo Copetti cercano di sistematizzare tutti i dati reperibili da manuali dell'epoca e altri documenti, fornendo strumenti fondamentali per inquadrare il funzionamento delle *console* d'epoca – dei quali anche io mi servirò nel corso di questo lavoro.

<sup>34</sup> Cfr. LEE 2018: 104-105; NEWMAN 2013: 50.

<sup>35</sup> Anche se questo termine viene spesso utilizzato in maniera ubiqua per riferirsi ai *file* risultanti dall'estrazione di *software* videoludico dai supporti originali (come deducibile anche da quanto scritto in *ivi*: 56), esso a rigore identificherebbe un formato specifico di copia di questo tipo (cfr. LEE 2018: 104), ossia quello derivato dalla clonazione del contenuto della *read-only memory* (ROM, appunto) presente per esempio nei cabinet *arcade* e nelle cartucce di gioco. Effettivamente le copie di giochi salvati su CD o DVD sono *file* ISO, mentre quelle tratte da altri tipi di disco ancora (come il *floppy*) sono IMG. Per maggiori dettagli sulle peculiarità di gran parte di questi supporti e formati, si veda GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 73.

<sup>36</sup> Cfr. GUAY-BÉLANGER 2022: 664. La questione dei dispositivi di *copy protection* è dirimente e porta anche a situazioni paradossali in cui musei videoludici ed enti dediti alla preservazione (nella maggior parte dei casi non dispensati dall'attenersi a tali divieti, cfr. GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 75) sono costretti ad assistere inermi alla smagnetizzazione di cartucce e dischetti perché impossibilitati a fare ciò che, in fondo, sarebbe paragonabile a salvare un manoscritto dalla (ben più lenta) autodistruzione attraverso fotocopie, o cambiare rilegatura a un libro usurato (cfr. NEWMAN 2013: 50).

<sup>37</sup> Cfr. LEE 2018: 107.

<sup>38</sup> Cfr. SUMMERS 2016b: 48.

<sup>39</sup> Specializzati nel campo del suono sono, per esempio, i siti VGMRips o Zophar's Domain, ma in qualche caso anche la *wiki* dal più rassicurante nome Video Game Music Preservation Foundation – la quale, insieme al preziosissimo VGMdb, permette anche di accedere a materiale paratestuale importante o quantomeno a trascrizioni delle informazioni in esso contenute (come il contenuto dei libretti inclusi in introvabili *soundtrack album*).

<sup>40</sup> Nonostante ciò, alcune operazioni recenti (come la messa in vendita di *console* a basso costo come Nintendo Classic Mini NES o Sony PlayStation Classic, oppure servizi in abbonamento che

Ufficialmente, però, l'industria videoludica sembra avere le idee molto chiare, e tende a paragonare la totalità di queste pratiche agli stessi atti di pura pirateria contro i quali erano stati a suo tempo introdotti gli stessi meccanismi di *copy protection*.<sup>41</sup> Anche una potenziale eccezione, come quella relativa alla copia di prodotti qualificabili come *abandonware* – ovvero *software* la cui vendita non è più spinta dai produttori (pur rintracciabili, a differenza di quanto accade per le cosiddette “opere orfane”),<sup>42</sup> che in sostanza li abbandonano – pur non potendo per definizione arrecare danno agli (ormai inesistenti) guadagni dei legittimi detentori dei diritti,<sup>43</sup> viene condannata dai piani alti e *in primis* dall'ESA (Entertainment Software Association), che risulta molto *tranchant* nel definire illegale la copia anche di *software* non più reperibile attraverso canali ufficiali.<sup>44</sup> Tuttavia, nei fatti, anche casi prettamente musicali (non per forza finalizzati alla preservazione) hanno mostrato che il confine tra lecito e non (o tollerato e non) spesso dipende dalle singole politiche aziendali e da quanto oltre ci si voglia spingere.<sup>45</sup> In questo senso, per esempio, è nota la politica particolarmente aggressiva di Nintendo nel perseguire l'uso di emulatori – nel contesto di un'aggressività legale dell'azienda di Kyōto abbastanza marcata in generale – ma non è per questo da escludere che si possano realizzare in futuro più costruttivi sforzi sinergici tra aziende ed enti preservatori, specialmente se si riuscissero a mettere in

---

offrono l'accesso a un discretamente nutrito “retro-catalogo”, come accade con PlayStation Plus Premium o Nintendo Switch Online), fanno ben sperare circa la presa di coscienza, da parte delle aziende videoludiche, dell'importanza non solo culturale, ma anche potenzialmente economica della valorizzazione della propria eredità ludica. Queste iniziative devono essere supportate (così come, a maggior ragione, quelle indipendenti, come il Preservation Program di Good Old Games su PC), nella speranza che in futuro migliorino sia per qualità che per quantità dell'offerta (il tema è trattato più approfonditamente in THOMASSON 2014). Al momento, infatti, le alternative “amatoriali” sono talmente superiori in termini di offerta (ma anche nel rigore della catalogazione, cfr. NEWMAN 2013: 56-57) da forzare spesso gli accademici a rivolgersi primariamente a tali ben più ricche e flessibili possibilità (GUAY-BÉLANGER 2022: 670-671).

<sup>41</sup> Cfr. NEWMAN 2013: 47-48.

<sup>42</sup> In LEE 2018: 106 viene tracciata più approfonditamente la differenza tra opere orfane e abbandonate, andando anche a esplorarne le diverse possibilità di preservazione, per esempio in relazione a enti come l'Orphan Works Directive.

<sup>43</sup> Cfr. DOR 2014: 28.

<sup>44</sup> Il passaggio, riportato in NEWMAN 2013: 48 a partire dalle FAQ dell'ESA, recita: «D[omanda]: “Non si possono copiare giochi che non sono più distribuiti nei negozi o sfruttati commercialmente?”; R[isposta]: “No, l'attuale disponibilità nei negozi di un gioco è ininfluente sullo stato dei suoi diritti d'autore. I diritti d'autore non diventano di pubblico dominio solo perché le opere o i prodotti che essi proteggono non sono più sfruttati commercialmente o facilmente reperibili. Dunque, i diritti dei giochi sono validi anche se questi non possono essere trovati sugli scaffali dei negozi, e copiare o distribuire quei titoli infrange il diritto d'autore» (traduzione mia).

<sup>45</sup> Penso, in particolare, ad alcuni casi emblematici (riguardanti le musiche di *Street Fighter II* e di *Final Fantasy VII*) che hanno coinvolto il sito OverClocked ReMix e che sono stati analizzati nel dettaglio in THOMPSON 2021. In casi come questi, però, bisogna considerare che non si parla di emulazione, bensì di vere e proprie operazioni di *remixing* non dissimili da quelle che riguardano anche altri repertori, con le rispettive cautele legate al *copyright*. Casi simili di rielaborazione, comunque, possono darsi anche coinvolgendo il videogioco nella sua interezza, attraverso pratiche ugualmente questionabili, come approfondito in NEWMAN 2013: 51-56.

evidenza i vantaggi (anche potenzialmente economici, in accordo con un linguaggio di più immediata comprensione per le grandi *corporation*) per entrambe le parti coinvolte.<sup>46</sup>

Quel che è certo è che, per ora, gran parte della preservazione videoludica avviene accettando che chi si impegna in tali attività lo faccia “a proprio rischio e pericolo”,<sup>47</sup> sottoponendosi agli umori cangianti delle grandi aziende, in attesa di una sempre più urgente caratterizzazione legale più sfumata e circostanziata delle pratiche di copia, preservazione e condivisione di materiale videoludico.<sup>48</sup> In conclusione, mi sembra calzare a pennello quanto mi è stato detto durante un pranzo del convegno “Ludo24” da un collega studioso di musica dei cabinati *arcade* (repertorio particolarmente problematico in questo senso): «l’emulazione non sarà forse una pratica legale, ma è sicuramente una pratica necessaria».

---

<sup>46</sup> In LEE 2018: 107 – dove non a caso buona parte delle sentenze citate vedono in Nintendo una delle parti in causa e viene riportata anche la presa di posizione ufficiale secondo cui «l’introduzione di emulatori creati per giocare a copie illegali di *software* Nintendo rappresentano la più grande minaccia finora rivolta ai diritti di proprietà intellettuale degli sviluppatori di videogiochi» (traduzione mia, si veda anche NEWMAN 2021: 48) – sono proposte alcune possibili linee di sviluppo per un rapporto tra archivi e aziende più costruttivo. Si veda anche NEWMAN 2013: 50-51, 58, mentre in GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010: 78-88 è presente una dettagliata valutazione sperimentale dei pro e contro di una modalità di preservazione centrata sull’emulazione, partendo comunque dal presupposto della sua incompatibilità con l’attuale quadro legislativo, che andrebbe quindi rinegoziato con i detentori dei diritti.

<sup>47</sup> Cfr. NEWMAN 2013: 50.

<sup>48</sup> Cfr. *ivi*: 57-58.

## **PARTE 1: ECLETTISMO NEL TEMPO**

---

## CAPITOLO 1: DEFINIRE L'ECLETTISMO

---

In questo capitolo mi dedicherò a definire l'elemento che sta al centro dell'indagine di questo lavoro, ossia l'ecllettismo stilistico in ambito ludomusicale. Andrò quindi a introdurre alcune parole-chiave e strumenti *ad hoc* per discutere il fenomeno – il termine in questione, infatti, non è definito in maniera univoca e viene spesso utilizzato in modo intercambiabile con altri termini – spiegando i motivi per cui un suo esame da una prospettiva generazionale e transnazionale può fornire un affondo significativo su diversi aspetti della produzione musicale nell'industria videoludica *tout court* (cfr. § 1.1). Dopodiché, proverò a distinguere il concetto di ecllettismo da altri termini che tendono ad essere considerati ad esso sovrapponibili, creando così superflua ambiguità, se non addirittura contraddizioni (cfr. § 1.2), per infine delineare più nello specifico una tipologia particolare di ecllettismo (quella verticale e apolide), che sarà al centro di gran parte degli affondi proposti nei prossimi capitoli (cfr. § 1.3).

### § 1.1 - Categorie teoriche fondamentali

#### § 1.1.1 - Ecllettismo, timbro e aree generiche

L'ecllettismo stilistico – definito provvisoriamente come coesistenza di aspetti musicali riconducibili a generi diversi – ha caratterizzato parte della produzione ludomusicale almeno dai primi anni Novanta, quando l'introduzione di nuove tecniche di sintesi integrate alle *console* da gioco ha permesso di iniziare a rendere riconoscibili timbri di strumenti specifici all'interno delle composizioni per videogiochi (cfr. § 4.1). La presenza di tale tratto può essere ricondotta a numerose concause che emergeranno in queste pagine, che spaziano dall'ambito della tecnologia a quello delle culture locali, passando per le diverse impostazioni industriali e il rapporto con un'arte che ben prima del *medium* videoludico ha attraversato difficoltà e successi per molti aspetti paragonabili: il cinema. Tuttavia, le forme specifiche di tale ecllettismo – nonché il suo peso specifico nelle singole colonne sonore – sono soggette a cambiamenti che rendono il panorama generale della musica ecllettica per videogiochi assai diversificato. Per questo motivo, ritengo che proporre un affondo sull'ecllettismo in tale repertorio possa fungere da chiave di volta per mettere a fuoco in modo privilegiato alcuni equilibri (e disequilibri) che caratterizzano (o hanno caratterizzato) l'industria videoludica e i suoi rapporti con quella discografica e quella cinematografica.

Pur senza voler con questo sostenere che la categoria dell'ecllettismo sia l'unica capace di fornire una prospettiva privilegiata su così tanti aspetti cruciali (e non sempre approfonditi adeguatamente) della produzione ludomusicale, studiare l'ecllettismo ci permetterà, in queste pagine, di affrontare tematiche che

includono: la modifica delle pratiche compositive in relazione alle tecnologie disponibili; il rapporto tra compositori, tecnologie disponibili (per epoca e per budget) e altre maestranze in gioco; aspettative e immaginari “dal basso” nella produzione amatoriale; confronti tra modelli produttivi locali differenti, con rispettive convenzioni (anche musicali) e specifiche intersezioni con altre realtà della produzione culturale; gerarchie, egemonie e differenze culturali in gioco nell’industria videoludica (e non solo); casi eclatanti di adattamenti transnazionali, transmediali e transgenerazionali in cui la musica diventa oggetto di agenti mutageni. La mia idea è che tali tematiche possano essere approfondite da una prospettiva in gran parte inedita partendo proprio dal tema dell’ecllettismo, declinato sia in una prospettiva temporale-diacronica (le sue configurazioni *nel tempo*, soprattutto in rapporto all’evoluzione tecnologica), sia dal punto di vista culturale e industriale relativo alle diverse potenze coinvolte nel mercato videoludico (le sue configurazioni *nello spazio* e attraverso di esso, in casi di adattamento e simili).

Per imbastire una base di partenza solida da cui poi svolgere tale compito, occorre però anticipare alcune precisazioni che mi permetteranno di restringere il campo e mettere meglio a fuoco le declinazioni a cui sono maggiormente interessato nell’ambito di questo studio. Innanzitutto, preciso di essere interessato soprattutto agli aspetti timbrici dell’ecllettismo. Sono infatti diversi i parametri musicali che possono essere riutilizzati in contesti diversi da quelli di origine per realizzare fusioni e stratificazioni stilistiche “ecllettiche”: si possono per esempio scegliere giri armonici idiomati (es. l’*Ōdō Shinkō* che incontreremo più avanti), così come utilizzare percorsi melodici iper-codificati e immediatamente riconoscibili come appartenenti a una determinata tradizione (es. la scala blues). Si possono anche innestare ritmi tipici (es. la *bossa nova*) oppure fare uso di ornamenti caratteristici (es. i passaggi microtonali tipici di diverse tradizioni popolari e spesso utilizzati anche nelle rispettive declinazioni locali della *popular music*). Oppure si possono integrare timbri (e quindi, di solito, strumenti musicali) tipici di uno o più determinati generi “estranei”, andando così a sovrapporre o giustapporre mondi stilistici che più comunemente figurano in sedi separate.

È su quest’ultima declinazione che mi concentrerò maggiormente, innanzitutto perché il timbro pare qualificarsi come parametro leggibile in maniera particolarmente immediata e diretta anche in assenza di una competenza musicale particolarmente allenata. A riprova di questo fatto esistono diversi studi empirici che suggeriscono la prominenza del timbro come fattore chiave nell’attribuzione di una classificazione di stile da parte della nostra cognizione musicale.<sup>1</sup> Questo è spiegabile, appunto, non solo attraverso il possesso di

---

<sup>1</sup> Si vedano a tal proposito FAUBION-TREJO, MANTELL 2022; GJERDINGEN, PERROTT 2008; KRUMHANSL 2010; ORSINI WINDHOLZ 2025; THIESEN ET AL. 2020.

competenze specifiche, ma anche perché il timbro evoca *immediatamente* convenzioni di genere legate alla strumentazione, agli effetti utilizzati e ad aspetti produttivi, che sono facilmente e rapidamente riconoscibili proprio in quanto le caratteristiche timbriche sono *assolute*, che non necessitano cioè di essere intese alla luce di rapporti con altre caratteristiche musicali (sarebbero in tal caso *relazionali*).<sup>2</sup> Più nello specifico, come già osservato da Rebecca Leydon, particolarmente nella *popular music* non è raro che la presenza di singoli strumenti possa assumere su di sé una funzione referenziale nei confronti dei generi musicali a cui essi sono più strettamente legati.<sup>3</sup> Similmente, Janet Bourne sottolinea la forza che il timbro possiede in ambito audiovisivo, per quanto riguarda il richiamare situazioni sonore note e in particolare evocare luoghi comuni musicali.<sup>4</sup> Più nello specifico dell'ambito videoludico, ritengo che il *focus* sul timbro sia pertinente perché è proprio quello l'aspetto che, come vedremo, ha subito sviluppi più consistenti attraverso le varie epoche dell'evoluzione dell'*hardware* ludomusicale. Per questo, si tratta di un aspetto cruciale per osservare una serie di fenomeni da una prospettiva privilegiata – anche se, come contraltare di ciò, l'analisi timbrica del repertorio videoludico (soprattutto del passato più remoto) presenta sfide tutte sue, non ultimo il fatto che i timbri reali sono spesso “evocati” attraverso i loro simulacri sintetizzati o campionati, richiedendo così un ulteriore livello ermeneutico (non sempre privo di ambiguità e problematicità).

A partire da queste premesse, è possibile immaginare alcune contro-argomentazioni che, se affrontate, possono rivelarsi utili strumenti per definire meglio la questione. Innanzitutto, va specificato fin da subito che non sempre la semplice inclusione di una componente timbrica è sufficiente a rimandare di per sé a un genere specifico. Per esempio, una batteria acustica può essere un elemento alieno rispetto a un contesto sinfonico, ma se essa possa essere ricondotta a una realtà rock oppure jazz è un fatto che può essere definito solo a partire da fattori che esulano dal mero timbro (es. il ritmo). Allo stesso modo, la stessa batteria “jazz” potrebbe rimandare più facilmente all'hip hop se sottoposta a determinati processi produttivi (filtraggio, campionamento o ricampionamento...). Certamente, man mano che si integrano elementi ulteriori

---

<sup>2</sup> Cfr. FAUBION-TREJO, MANTELL 2022: 289. Molti degli esperimenti citati enfatizzano la velocità di riconoscimento permessa dal timbro proprio perché si svolgono a partire dalla percezione dei cosiddetti *plink*, ovvero brevi frammenti musicali dei quali viene chiesto di riconoscere alcune caratteristiche e che, proprio per la loro brevità, rendono particolarmente difficile trarre conclusioni da fattori relazionali del brano. Tuttavia, esperimenti più recenti (come ORSINI WINDHOLZ 2025) si focalizzano sul rapporto con l'armonia e sui diversi livelli di competenza musicale richiesti, suggerendo la conferma di un fatto che, anche intuitivamente, sembrerebbe ragionevole: riconoscere un timbro (e quindi, di solito, uno strumento ed eventuali stili associati) è qualcosa di piuttosto immediato e relativamente poco esigente, in termini di competenze musicali richieste.

<sup>3</sup> Cfr. LEYDON 2010: 209.

<sup>4</sup> Cfr. BOURNE 2024: 90.

nell'equazione da risolvere per cogliere tutte le sfumature di un esempio musicale stilisticamente composito, il livello di competenza musicale necessaria per localizzare i riferimenti in modo specifico si eleva. Immaginiamo, per esempio, che per cogliere riferimenti puntuali sia necessario individuare il metro di un ritmo integrato nel contesto di un certo brano. Quanti ascoltatori sarebbero in grado di rendersi conto dell'innesto? Se è vero che alcune interpolazioni entro questi (e altri) parametri più tecnici possono essere comunque colte correttamente in modo intuitivo dagli ascoltatori più scafati, è altrettanto vero che, specularmente, l'immediatezza delle procedure eclettiche relative ai timbri non comporta automaticamente che queste vengano colte dall'ascoltatore. Ne consegue che l'immediatezza del timbro come dispositivo di segnalazione stilistica è in effetti una immediatezza *in potenza* – ma, in fondo, quale segno ne possiede una automaticamente *in atto*?

Questa osservazione, di per sé piuttosto scontata, permette di mettere a fuoco due aspetti aggiuntivi di un certo rilievo. Il primo, di carattere *fenomenologico*, declina l'assunzione di partenza in direzione di una dimensione percettivo-soggettiva. Specialmente quando la musica è solo uno dei tanti stimoli (uditivi e non) che popolano un prodotto mediale, bisogna infatti tenere conto che non tutto quello che viene inserito nella colonna sonora ha modo di muoversi su sentieri capaci di raggiungere la coscienza dell'ascoltatore in modo efficace. È quindi possibile che un aspetto eclettico chiaramente udibile nella versione da *soundtrack album* della colonna sonora (per esempio), nelle dinamiche di gioco venga fenomenologicamente celato da altri elementi che prendono il sopravvento sull'attenzione del giocatore-ascoltatore (cfr. § 4.2.3), e molto in questo senso fa anche il tipo di ascolto suggerito dalle diverse situazioni audiovisive – e, in questo caso, ludiche.<sup>5</sup>

Il secondo aspetto è invece di carattere *semiotico*, e riguarda il fatto che l'eclettismo può essere presente a un livello *poietico* ma non necessariamente *estesico* dell'esperienza musicale.<sup>6</sup> In questo caso, più che la percezione dell'ascoltatore, a essere coinvolto è il suo bagaglio culturale, ovvero la sua capacità di decodificare (in una direzione o in un'altra) i segni assemblati dal compositore. Non è detto che, pur essendo capace di cogliere la presenza di elementi "alieni" all'interno di un brano, l'ascoltatore sia anche in grado di collocarli a livello di

---

<sup>5</sup> Cfr. KAMP 2021; 2024.

<sup>6</sup> I due termini, propri del gergo della semiotica musicale, sono utilizzati da Philip Tagg (es. TAGG 2012: 116) e mutuati dalle teorie di Jean Molino filtrate da Jean-Jacques Nattiez (1976). In breve, esse riguardano la distinzione tra una descrizione di un fenomeno musicale per come è costruito e di cui di solito è il compositore ad essere consapevole (livello *poietico*) e lo stesso fenomeno per come è recepito dall'ascoltatore, che normalmente lo descrive in modo più impreciso e impressionistico (livello *estesico*). Anche se nelle fonti precedenti è presente anche un terzo livello (quello *neutro* o immanente all'opera), questo è perlopiù ignorato da Tagg.

genere. Anzi, non è necessariamente questa la modalità d'ascolto più indicata, ed è di solito prioritario che l'ascoltatore individui determinati significati (per esempio emotivi o "atmosferici", di *mood*) a partire da configurazioni, anche eclettiche, che vengono usate in nome della loro presunta (o sedimentata) efficacia a trasmettere tali significati. Per esempio, mi pare sensato sostenere che, il più delle volte, una sezione ritmica "metal" presti un servizio migliore al brano in cui è inserita evocando "aggressività" che non "appartenenza al genere metal", che richiede un'elaborazione ulteriore o un ascolto "poietico".

Non è mia intenzione privilegiare, in questa sede, una prospettiva a discapito dell'altra. Non intendo, cioè, soffermarmi sul modo in cui l'eclettismo venga o non venga verosimilmente inteso (piano semiotico) o vissuto percettivamente (piano fenomenologico), a discapito dell'analisi sulla sua inclusione (o meno) nel progetto estetico del brano. Allo stesso modo, però, non si può dare per scontato che a un'osservazione sensata sull'eclettismo dal punto di vista poietico corrisponda una risposta prevedibile a priori sul piano estesico. A meno di non ricorrere a veri e propri approcci "da laboratorio" oppure a metodi più spiccatamente etnografici, l'indagine sull'esperienza musicale è vincolata a ragionare su ciò che sono poco più che *astrazioni* di esperienze fenomenologicamente e semioticamente situate. Si tratta, di nuovo, di esperienze e significazioni *in potenza*. In questo senso, prioritizzare una caratteristica più immediatamente classificabile ed evidente di altre – come, per l'appunto, il timbro – può aiutare a ridurre lo iato tra i diversi piani in gioco, ma richiede che sia comunque adottato un approccio sensibile a questa situazione stratificata, cosa che cercherò di fare al meglio delle mie possibilità al fine di rendere conto dei diversi fattori in gioco, soprattutto laddove ciò è dirimente per inquadrare correttamente i singoli casi di studio.

Parzialmente legato a questo discorso è un ulteriore aspetto. Nell'analisi di esempi di eclettismo musicale, ci si può imbattere in modelli precostituiti e che già di per sé rappresentano "pacchetti" eclettici fatti e finiti, dotati di un'appartenenza di genere piuttosto chiara (o che può essere tale almeno per un ascoltatore con un certo livello di esperienza). Per esempio, una strumentazione rock (suonata in un certo modo) con un'orchestrazione leggera può essere considerata eclettica di per sé, ma rappresenta una configurazione "base" per generi come il funk o per singoli (ma tutt'altro che rari) casi di canzoni pop-rock. Man mano che si adotta una visione sempre più granulare (e più altamente alfabetizzata), è chiaro che combinazioni stilistiche sempre più specifiche possono essere individuate, fornendo altrettanti "pacchetti" predefiniti che finiscono per creare situazioni potenzialmente rilevanti per l'analista. Per esempio, il caso dello scontro finale di un videogioco *action* accompagnato da una musica che fonde un sontuoso sinfonismo con una sezione ritmica metal può essere

definito come un momento caratterizzato da musica eclettica; oppure può più semplicemente trattarsi di un caso basilare di metal sinfonico (in quanto genere già codificato come eclettico *in nuce*)? Anche in casi come questo occorre fare attenzione al contesto: può darsi che in alcuni casi il rimando a determinati generi eclettici precostituiti sia un modo per rimandare a un immaginario specifico, e che quindi questo vada tenuto in debito conto. Se è però vero, da un lato, che questi casi possono depotenziare l'effetto sorpresa che l'eclettismo può portare con sé – fino a rischiare di renderlo trasparente – rimane il fatto che simili iterazioni di stili composti rimangono essenzialmente eclettico, a prescindere dal fatto che possano servirsi di etichette precostituite o meno.

Il mio approccio generale, infatti, tende a evitare l'assunzione di lenti troppo analitiche, a questo riguardo. Il mio invito è, anzi, volto a incoraggiare un ascolto rivolto ai singoli strumenti – o, tutt'al più, diversi livelli funzionali<sup>7</sup> o sezioni strumentali. Una chitarra elettrica nel contesto di un'orchestra, o un violino all'interno di un brano elettronico, possono essere considerati eclettici a prescindere dal fatto che esistano o meno generi che fanno un uso regolare di queste combinazioni (e, del resto, ne esistono ormai probabilmente per ogni combinazione possibile e immaginabile). Si può poi discutere, ammesso che ciò sia rilevante, se si tratti di una chitarra elettrica "rock" oppure "blues" (oppure di un violino "classico" o "folk"), ricorrendo a parametri che trascendono il timbro – o ne rappresentano una specificazione, come i processi di elaborazione in atto, che di fatto possono intervenire sul timbro stesso; e si può discutere anche se ricorrere a modelli eclettici già associati a generi esistenti possa condurre a riflessioni aggiuntive di qualche rilievo per il discorso in atto. Tuttavia, rimane ferma la compresenza di strumenti dalla provenienza più o meno distante, che questa suoni "particolare", "inaspettata", financo "aliena" all'ascoltatore (o al compositore stesso, che in fondo è il primo degli ascoltatori della propria musica e di quella altrui da cui parte)<sup>8</sup> oppure no.

Per aiutare a mettere a fuoco questo approccio – e a scopo esclusivamente euristico – è possibile individuare tre "aree generiche" (sia nel senso che sono molto generali, sia nel senso che hanno a che fare con generi musicali) a cui si possono ricondurre con una certa solidità caratteristiche timbriche – e relativi strumenti e tecniche correlate.<sup>9</sup> Si tratta delle aree "acustica", "elettrica" ed

---

<sup>7</sup> Cfr. MOORE 2012: 19-21.

<sup>8</sup> Cfr. NATTIEZ 2007.

<sup>9</sup> Un precedente per certi aspetti vicino a questo intento può essere individuato nella tripartizione stilistica usata da Sergio Miceli per descrivere le fattezze stilistiche di alcune colonne sonore realizzate da Ennio Morricone (lo schema compare per la prima volta in MICELI, MORRICONE 2001: 167). Laddove egli individua come aree-chiave l'arcaico, il rock e lo pseudo-sinfonico, però in questo caso adotterò categorie differenti e capaci di abbracciare uno spettro stilistico ancora più ampio, ponendo al centro l'aspetto timbrico.

“elettronica”. Mettiamo allora che si senta un basso elettrico in un contesto orchestrale. Esso potrà essere ricondotto alla sfera elettrica e poi, in presenza di specifiche configurazioni rinvenibili in altri parametri, si potrà specificare se si tratta di un basso funk, rock o addirittura metal, ricorrendo a descrizioni più granulari e posizionandosi eventualmente in territori di confine tra due o più aree.



Fig. 4: Rappresentazione insiemistica delle tre "aree generiche" individuate, con alcuni generi (o simili) posizionati meramente a titolo di esempio.

Adottare una prospettiva di questo tipo, pur nel suo semplicismo che potremmo quasi definire “riduzionista” (ma dall’efficacia funzionale già messa alla prova in altri contesti relativi ai generi musicali),<sup>10</sup> permette di minimizzare la distanza tra l’analista e l’ascoltatore di qualunque livello di competenza musicale, che potrebbe possedere categorie ridotte per classificare gli elementi eclettici, senza però perdere per questo di vista la presenza degli stessi (anzi, in alcuni casi enfatizzandola), né precludersi la possibilità di approfondire la loro connotazione da un punto di vista (eventualmente) più vicino a quello poetico o

<sup>10</sup> Mi riferisco alla mappa interattiva [Every Noise at Once](#), realizzata dall’allora *data alchemist* di Spotify, Glenn McDonald, per visualizzare tutte le etichette di genere usate dall’algoritmo del noto servizio di *streaming*. Anche in questo caso, una delle dimensioni fondamentali che definisce il posizionamento nella mappa (verticalmente) riguarda proprio la collocazione del repertorio riferito ai singoli generi rispetto a un *continuum* che va dall’acustico all’elett(ron)ico. In basso si trovano infatti generi perlopiù acustici, e man mano che si sale i generi diventano elettronici (passando per l’elettrico, che è in effetti l’unico termine usato in contrapposizione ad “acustico” nella legenda della mappa, come se fosse sovrapponibile a “elettronico”).

dell'analista (il livello *neutro* di Nattiez?). Si tratta infatti di svolgere un'analisi molto semplice e sostanzialmente oggettiva, in quanto relativa alla mera convivenza di strumenti collocabili entro uno spettro ridotto di appartenenza macro-generica, se non addirittura semplicemente relativo alla natura sonora (acustica, elettrica, elettronica) dei suoni. Certamente va osservato che, al di là della pertinenza o meno di una definizione più specifica dei generi integrati ai fini della singola analisi, ci sono alcune criticità che *richiedono* l'appello a una classificazione più precisa per stabilire se ci si trovi davanti a un caso di eclettismo oppure no:

1. Ci sono dei generi che vanno collocati a cavallo di più aree perché possiedono elementi idiomatici appartenenti a domini timbrici diversi. Per esempio, il jazz può essere evocato attraverso certi timbri di chitarra elettrica o di piano elettrico ma anche dal *walking bass* di un contrabbasso o da un assolo di sassofono, che sono invece strumenti acustici. In questi casi, allora, fare riferimento a una singola area generica avrebbe poco senso, e si tratta piuttosto di guardare a generi e sottogeneri più specifici;
2. Possono esserci timbri strumentali che, pur rientrando nella medesima area generica, rimandano a generi dagli strumenti tipici perlopiù ascrivibili ad altre aree. Per esempio, la batteria tipica del rock è a rigore acustica, ma suona molto più a casa nell'ambito elettrico che in quello acustico dominato da tipi di musica del folklore e della tradizione colta. Anche in questo caso, allora, è necessario svolgere un passo in più per individuare correttamente i casi di eclettismo;
3. Similmente, ci sono timbri che, pur essendo ascrivibili alla medesima area, sono riconducibili a tradizioni talmente distanti da permettere di parlare, in casi di contaminazione reciproca, di eclettismo. Esempi eclatanti possono essere trovati facilmente nell'area acustica, dove convivono tipologie di musica tra loro molto diverse, che possono dare luogo a casi di eclettismo intra-specifico. Anche questo è uno di quei casi in cui, però, il dato timbrico è raramente sufficiente a definire, da solo, l'eventuale "alterità" dei singoli elementi, e bisogna pertanto guardare a *cosa* gli strumenti facciano.

Si tratta, insomma, di uno strumento non privo di imperfezioni né di tratti quasi paradossali, ma va pensato più come uno schema fondamentale di pensiero, che non come una mappa precisa e completa entro cui muoversi con assoluta decisione e precisione. Si tratta, in fondo, di un tentativo di dare coerenza e intelligibilità alla tipologia di ascolto che io per primo – come ascoltatore prima e come musicologo poi – metto in atto per capire se mi trovo davanti a una

composizione eclettica oppure no. Dal momento che è sulla base di questa specifica prospettiva che tutte le valutazioni proposte lungo questo lavoro saranno formulate, è importante che tali sfumature siano rese il più possibile chiare ed esplicite fin dall'inizio, onde evitare fraintendimenti e distorsioni.

Un'ultima cautela emerge come sorta di risposta preventiva ad ambiguità che ho visto talora emergere in relazione all'eclettismo. Perché io definisca un brano "eclettico", c'è bisogno che la giustapposizione o stratificazione degli stili avvenga in un contesto relativamente *micro*. Non è eclettica – nell'accezione qui utilizzata e ulteriormente specificata nei prossimi paragrafi – un'opera che segue le convenzioni di un genere estraneo al contesto in cui si sta muovendo (per esempio, una colonna sonora jazz nel contesto della Hollywood classica). Lo è, in un senso ancora blando, se contiene al suo interno brani riconducibili a generi diversi ma, soprattutto, lo è se i brani di cui si compone giustappongono o stratificano stili differenti *al loro interno*. È indifferente, in questo senso, quale sia lo stile di partenza: se l'opera presenta un'impalcatura sinfonica (area acustica), allora la presenza di un *beat* sintetico (area elettronica) si classificherà come eclettica. Ma se l'impalcatura è rock (area elettrica), allora potrà essere l'elemento sinfonico stesso a configurarsi come aspetto eclettico. Per distinguere le situazioni eclettiche di questo tipo da quelle che presentano uno stile chiaro e definito farò uso del termine "monostilismo", che può riferirsi sia a intere opere (in questo caso, più frequentemente, colonne sonore) sia a singoli brani che magari divergono pure dallo stile più rappresentato nell'opera, ma lo fanno con una coerenza interna che permette di classificarli in maniera univoca.

### § 1.1.2 - Genere, stile, *sineddoci*

Ma quali sono i presupposti teorici per indagare i modi attraverso cui gli elementi stilistici si mescolano, entrano in collisione e/o si fondono in vista della generazione di nuovi significati? Per fortuna, se l'eclettismo risulta essere una categoria sfuggente ma poco studiata, la teorizzazione intorno al concetto di "genere" – pur non essendo meno scivolosa – è stata oggetto di indagine fin dai tempi di Aristotele. Nella musicologia di ambito eurocolto, il termine "genere" indica sostanzialmente la forma adottata da un brano (per esempio una fuga o una partita; il *cosa*), mentre con "stile" si tende a indicare il modo in cui tale forma viene declinata (il *come*).<sup>11</sup> Questa distinzione è stata ripresa da Allan F. Moore nel campo della *popular music*: secondo la sua interpretazione, il genere di una canzone sarebbe per esempio quello della *ballad*, il suo stile il rock e,

<sup>11</sup> Si vedano DAOLMI 2024: 140-142; MOORE 2001a: 94-95; PASCALL 2001; SAMSON 2001.

aggiungendo un terzo livello, il suo “idioletto” sarebbe il modo peculiare in cui il singolo artista interpreta il brano.

Su questo punto, Moore entra in polemica con Franco Fabbri che, nella formulazione iniziale della sua teoria, sembrava intendere lo stile sostanzialmente come una sottocategoria del genere. Quest’ultimo, per Fabbri, è un insieme di fenomeni musicali reali e possibili ci conformano a norme di vario tipo, incluse quelle tecnico-formali, inerenti cioè proprio alle scelte stilistiche che si tendono a compiere all’interno di un determinato genere.<sup>12</sup> Nel tempo tale prospettiva è stata in parte rivista, sottolineando per esempio che lo stile non è totalmente vincolato al singolo genere e anzi, è possibile individuare situazioni in cui i due concetti operano in maniera indipendente, dove normalmente lo stile riguarda questioni perlopiù musicali (testo) e il genere questioni perlopiù discorsivo-sociali (contesto).<sup>13</sup> Tuttavia, si può affermare che, in generale, nella prospettiva fabbriana il rock psichedelico è un genere che include determinate convenzioni stilistiche, accanto a tutta un’altra serie di convenzioni di tipo economico, giuridico, comportamentale e via dicendo.<sup>14</sup> In questa sede mi riferirò alle nozioni di genere e stile in un modo più affine a quello proposto da Fabbri, con l’integrazione della categoria di “idioletto” proposta da Moore, che non mi sembra creare contraddizioni e aggiunge anzi un ulteriore livello descrittivo. Nel tentativo di evitare le ambiguità del linguaggio comune (che tende a sovrapporre i due termini quasi come se fossero sinonimi), farò riferimento allo stile per descrivere caratteristiche intrinseche ad aspetti compositivo-performativi (es. «una sezione dal basso suonato in stile funk») e al genere per elementi di portata più generale, legati a una certa tradizione musicale o realtà subculturale (es. «una sezione che rimanda chiaramente alle convenzioni stilistiche del genere *techno*»).

Individuati gli aspetti stilistici che definiscono un genere, spiegarne l’integrazione in contesti diversi costituisce il passaggio ulteriore che permette di analizzare gli esempi di eclettismo stilistico. A tal riguardo ci viene ancora una volta in aiuto il metodo analitico di Tagg – non a caso messo a punto proprio sulla musica per audiovisivi – e in particolare il concetto di “sineddoche di genere”. Tagg individua, infatti, specifiche tipologie di “musemi”<sup>15</sup> deputate a “significare un genere” in un contesto più ampio: le “bandiere stilistiche”.<sup>16</sup> A seconda che la

---

<sup>12</sup> Cfr. FABBRI 1981; 2012.

<sup>13</sup> Cfr. ALCALDE 2017: 93-100 (in particolare 99, per l’esempio fatto).

<sup>14</sup> Per ulteriori informazioni su questo dibattito (e, nelle pagine circostanti, sulle teorie dei generi musicali *in toto*), mi permetto di rimandare a MERLINI 2020: 83.

<sup>15</sup> Cfr. TAGG 2012: 232-235. I musemi sono la più piccola unità musicale dotata di significato e possono essere organizzati in unità di significato più ampie, sia in senso orizzontale (e si parla allora di “stringa musematica”), sia in senso verticale (“pila musematica”).

<sup>16</sup> Cfr. TAGG 2012: 522-528. Per un’introduzione più ampia al metodo analitico di Tagg, rimando a *ivi*: 195-261.

“bandiera” venga sventolata “a casa propria” o in “territorio straniero”, si parla rispettivamente di “indicatore di stile” oppure di “sineddoche di genere”. Il primo mette in evidenza modelli compositivi tipici di un contesto musicale che il pubblico identifica facilmente con un determinato genere, andando ad autenticare il brano in questione come appartenente a tale tradizione. La seconda funziona in modo simile, ma in questo caso quello stesso elemento è inserito in un contesto “altro”, in cui non ci si aspetterebbe di trovarlo, richiamando il genere *x* all’interno del genere *y* (e con esso potenzialmente anche il contesto culturale in cui esso è radicato). Molti dei casi di eclettismo che incontreremo lungo il percorso possono essere effettivamente spiegati in modo convincente ricorrendo a questo dispositivo analitico.

Questi meccanismi di significazione, naturalmente, hanno senso solo se si abbandonano le pretese universalistiche circa il significato musicale e si intende la musica come un dispositivo comunicativo che agisce su un piano *culturale* – ovvero che parla a coloro che possiedono le competenze culturali per sintonizzarsi sulle stesse frequenze di chi ha prodotto il pezzo musicale, riuscendo così a coglierne il significato. Conscio della fallacia delle posizioni etnocentriche che descrivono il linguaggio della musica (occidentale) come universale,<sup>17</sup> Tagg fonda l’attendibilità delle associazioni semantiche su indagini “intersoggettive” e “interoggettive”, ovvero comparando tra loro da un lato le esperienze soggettive che i singoli ascoltatori hanno di un brano (il cui livello di omogeneità va di pari passo con quello della cultura di appartenenza) e dall’altro l’efficacia di diversi oggetti musicali nel comunicare significati simili (per esempio sostituendo un *musema* a un altro, per vedere quanto esso sia rilevante nella ricezione complessiva del brano). Si tratta di una metodologia molto analitica, quasi da laboratorio, che molto difficilmente può essere applicata a tutti i casi di analisi,<sup>18</sup> ma che riesce così a dare un fondamento scientifico a un metodo che, se non circostanziato, potrebbe dare l’impressione di fondarsi su associazioni arbitrarie. In normali situazioni d’analisi, allora, si può pensare che, se l’opinione comune (di solito filtrata anche dalla soggettività dell’analista) è che un certo brano sia inquietante, vi siano i presupposti per dire che ci sono certi elementi che vengono culturalmente percepiti come inquietanti, e si può poi indagare su quali essi

<sup>17</sup> È infatti noto che tanti elementi fondativi della “nostra musica” – come il concetto di ottava o il sistema temperato (cfr. BLACKING 1990: 184-185) – non si trovano in tutte le culture, e che spesso prima di comprendere musica “altra” occorre immergersi in essa, come si farebbe con qualunque linguaggio *particolare* (cfr. DEL GROSSO DESTRIERI 1990: 152-153). Esperimenti come quelli descritti in TAGG 1993 e MARGULIS ET AL. 2022 hanno sostanzialmente confermato il relativismo del linguaggio musicale, senza che ciò escluda necessariamente che si possano individuare strutture archetipiche e singoli “universali musicali” molto basilari (non legati, quindi, a sfere “alte” della comprensione umana) capaci di avere un significato transculturale (cfr. HIGGINS 2012: 42-49).

<sup>18</sup> Anche lo stesso proponente del metodo è consapevole di questo limite, come constatabile in TAGG 1982: 64-65.

possano essere. L'importante è ricordare che non si tratta di attribuire tali caratteri alla musica – come se si trattasse di qualità in essa ontologicamente incluso, da essa trasportate o meccanicamente suscitate in un soggetto passivo – quanto più alla percezione comune e culturalmente informata della popolazione che l'ascolta, tenendo quindi conto del contesto socioculturale in cui la musica viene prodotta e consumata – in linea anche con il discorso sui livelli *poietico* ed *estesico* fatto in precedenza.<sup>19</sup>

Viene in questo modo rimarcata l'importanza dell'opera di decodifica, nella costruzione di un significato che non è mai dato a priori, ma che si genera nell'incontro tra creatore e fruitore, tra oggetto, soggetto e contesto.<sup>20</sup> La musica, in quanto fenomeno sonoro, isolata quindi da tutti gli altri fattori in gioco (ammesso che qualcosa del genere sia concepibile), non può bastare a soddisfare l'analista, a maggior ragione quando si entra in un'ottica intermediale e intertestuale.<sup>21</sup> L'oggetto di analisi diventa allora una sorta di macrotesto da intendere come configurazione discorsiva che include non solo il testo, ma anche il contesto; solo così si spiega il valore di un'opera e ciò che significa per il suo pubblico, come sottolineato dalla sociosemiotica.<sup>22</sup>

Sulla scorta di questa idea, è possibile comprendere meglio la centralità del ruolo esercitato dalla competenza audiovisiva, più o meno latente in qualsiasi fruitore, che costituisce le basi per un grado di comprensione condivisa dell'esperienza musicale, e in particolar modo di quella legata agli audiovisivi. È ciò che sostiene anche Isabella van Elferen quando, nel descrivere in che modo la musica videoludica possa favorire l'immersione del giocatore, propone il cosiddetto "modello ALI" (dove A sta per *affect*, L sta per *literacy* e I sta per *interaction*).<sup>23</sup> A interessarci è qui la lettera di mezzo, che indica il livello di "competenza (latente) ludomusicale",<sup>24</sup> a sua volta ripresa dal concetto di "competenza

---

<sup>19</sup> Cfr. TAGG 2012: 116-117.

<sup>20</sup> Nonostante l'assonanza con il "modello codifica/decodifica" in uso nel campo dei *cultural studies* (cfr. HALL 1980) – e nonostante alcuni presupposti in comune tra tale approccio e quello semiologico, da cui in parte esso trae ispirazione – in questo caso si parla di un processo di costruzione del significato ancora più basilare, che si situa alle fondamenta della comprensione più o meno immediata di ciò che la musica, a primo acchito, sembra voler comunicare. Ciò non toglie che il processo di negoziazione del significato possa poi essere proseguito anche su un piano diverso, di tipo più politico-sociale.

<sup>21</sup> Cfr. SIBILLA 2003: 82-84.

<sup>22</sup> Cfr. SPAZIANTE 2007: 33, 39.

<sup>23</sup> Cfr. VAN ELFEREN 2016.

<sup>24</sup> Il termine *literacy*, usato nel testo originale, presenta una certa difficoltà di traduzione. Nonostante la tentazione di renderlo in italiano con "alfabetizzazione", è pur vero che questa versione finirebbe per suggerire una dimensione di apprendimento più attiva di quanto non si intenda con un più neutro "competenza", specie se accompagnato dal termine "latente". L'idea fondamentale è infatti quella di riferirsi a un patrimonio di informazioni apprese anche solo attraverso l'esperienza passiva e priva di rielaborazione di (in questo caso) testi audiovisivi. È

ludica” sviluppato da José P. Zagal.<sup>25</sup> Il livello di comprensione di un videogioco e della sua musica (dalla prospettiva del giocatore, ma a maggior ragione dello studioso) dipende strettamente, secondo questo modello, dalla capacità di situare il prodotto, come artefatto culturale, all'interno di due specifici contesti:<sup>26</sup>

1. Un contesto intertestuale composto da altri prodotti più o meno simili (tra i quali si deve saper effettuare dei confronti). Particolarmente rilevante, qui, è l'abitudine a muoversi nel contesto della musica per i media, giacché in questo modo si formano, attraverso l'abitudine scaturita dall'esposizione ripetuta, tutti quei presupposti di naturalezza di associazione tra significato musicale e significato extramusicale.<sup>27</sup> Proprio perché la musica non è un linguaggio universale, il giocatore trae parte della familiarità con gli stilemi musicali videoludici anche dal consumo cinematografico e televisivo. Non solo, ma diventa in questo modo possibile cogliere istantaneamente i *cliché* o le citazioni (nonché i *topoi*, come vedremo tra pochissimo) che vengono veicolati dalla musica per richiamare un determinato genere o a una certa tradizione – pensiamo alla musica “morriconiana” di *Red Dead Redemption* (2010) o alla *synth-wave* sfrenata di *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013), che fa il verso alla musica di un ipotetico *B-movie* degli anni Ottanta sotto steroidi.
2. Un contesto tecnologico che include la piattaforma videoludica<sup>28</sup> e i mezzi attraverso cui la musica prende concretamente forma. Si tratta, insomma, di avere cognizione di come, concretamente, quell'oggetto culturale riesca a prendere vita grazie alla mediazione di tecnologie specifiche. Se nel cinema questo tipo di competenza latente è richiesta soprattutto allo studioso, in quanto tendenzialmente essa non è necessaria per garantire un'esperienza semanticamente completa allo spettatore, nel caso dei videogiochi non è raro che parte della comprensione sia permessa da una consapevolezza (anche solo approssimativa) dell'evoluzione tecnologica della musica videoludica, che viene talora tematizzata ben prima di divenire eventuale oggetto di analisi da parte dello studioso. Già dalla prospettiva del giocatore, infatti, i riferimenti a modalità compositive tecnologicamente determinate che fanno parte

---

attraverso una costante operazione sotterranea di confronti e categorizzazioni che, anche senza volerlo, impariamo a muoverci tra testi diversi, cogliendone le continuità, i riferimenti incrociati e – almeno a un livello basilare – i meccanismi di significazione.

<sup>25</sup> Cfr. ZAGAL 2010: 23-24.

<sup>26</sup> Cfr. FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021: 18. I contesti, in realtà, sarebbero più di due (e quelli più tipicamente “ludo” sarebbero altri), ma ho qui attuato una selezione utile al percorso in questione.

<sup>27</sup> Cfr. VAN ELFEREN 2016: 36.

<sup>28</sup> Faccio qui in generale uso del termine “piattaforma” in accezione non tecnica, riferendomi quindi «sia all'*hardware* che al *software* che fa funzionare un gioco» (SCHWEIZER 2014: 41, traduzione mia).

del passato possono essere facilmente colti, e quindi usati per connotare certi titoli (o loro sezioni specifiche) in modi specifici – si pensi all’uso che viene fatto di musica *chiptune* (o simili) in videogiochi recenti come *Undertale* (cfr. § 4.3.3) o *Nier: Automata* (cfr. § 3.3.2).

### § 1.1.3 - Topoi e tropi

Un approccio simile e per certi versi complementare a quello appena esposto proviene sempre dal campo della semiotica e si presta particolarmente bene ad arricchire la comprensione dei fenomeni di mescolanza stilistica e indagare le strutture intertestuali e culturali di produzione del significato: la *topic theory* – o teoria dei *topoi*.<sup>29</sup> Nata negli anni Ottanta dalle intuizioni del musicologo Leonard Ratner e sviluppata nei decenni successivi da studiosi come Wye Allbrook, Kofi Agawu, Robert Hatten e Raymond Monelle,<sup>30</sup> la *topic theory* si è giovata dell’ascesa della semiologia musicale e delle critiche alle posizioni veteromusicologiche – accusate di trascurare l’aspetto sociale e contestuale delle opere analizzate, in virtù del mero formalismo – per divenire una delle modalità privilegiate dagli approcci semiologici allo studio della musica.<sup>31</sup> La pertinenza di questo approccio analitico, non solo per quanto riguarda l’applicazione all’audiovisivo,<sup>32</sup> ma anche e in particolar modo per quanto riguarda questa ricerca specifica, emerge chiaramente fin dalla definizione stessa di *topos* musicale che, per quanto variopinta e stratificata possa essere,<sup>33</sup> ha certamente a che fare con

<sup>29</sup> La traduzione è qui delicata poiché la teoria in questione, molto popolare a livello internazionale, ha avuto poca fortuna in Italia e non gode quindi di una terminologia specifica localizzata. Inoltre, diversi termini vicini al *topic* inglese funzionano meno bene in italiano, complice non solo l’utilizzo consueto del greco per parlare dei luoghi comuni (perlopiù in campo letterario, e da qui traggio l’equivalenza fondamentale tra *topic* e *topos*), ma anche le diverse sfumature assunte dall’aggettivo “topico” e altri derivati in italiano, contro quelle di *topic* in inglese. Per questo ricorrerò spesso ai termini originali o a proposte terminologiche che non necessariamente trovano riscontro nella (pur scarsa) letteratura in lingua italiana sull’argomento.

<sup>30</sup> Per uno stato dell’arte che prende in considerazione soprattutto i contributi specifici dei singoli autori menzionati, rimando a MCKAY 2007; per una visione più ampia sulle radici e le premesse della stessa teoria, si vedano: MIRKA 2014; SOŁTYSIK 2020. Alcuni dei passaggi fondamentali sono ripercorsi anche in contributi più specifici, come ATKINSON 2019: § 3-5; BOURNE 2024: 87-88; LIND 2023: 61-64.

<sup>31</sup> In PRINCIPI 2024: § 3.1, in particolare, si individua in Agawu, Hatten e Monelle (e altri qui non citati) una sorta di “seconda generazione” di studiosi che si sono concentrati maggiormente sull’indagine dei meccanismi di significazione dei *topoi* musicali, utilizzando un approccio semiologico e permettendo così di espandere la teoria al di fuori degli iniziali campi di indagine.

<sup>32</sup> In LEHMAN 2017: 502, in particolare, viene sottolineata l’utilità di questo tipo di analisi come controparte dell’analisi tematica, col vantaggio di poter essere applicata anche a elementi non melodici (cosa particolarmente utile in questo contesto).

<sup>33</sup> In MIRKA 2014: 2-3 sono problematizzate alcune incongruenze tra le diverse definizioni date dagli studiosi, che avrebbero portato, secondo l’autrice, a una perdita di specificità del concetto stesso di *topos*. In EVERETT 2020: 333-334 è proposta una definizione stratificata che tiene conto di diverse prospettive.

due delle parole chiave del nostro discorso: stili e generi (intesi in senso classico) che, riutilizzati fuori dal contesto di appartenenza, rimandano a convenzioni ben radicate nel contesto culturale di riferimento (che sarebbe, per quel che riguarda gli studi fondativi della *topic theory*, quello della musica del XVIII secolo) e che quindi, a loro volta, sono portatori di connotazioni storiche, sociali, di classe, e così via. Si può dire che si tratti di un repertorio-campionario di “luoghi comuni”<sup>34</sup> potenzialmente in continua espansione<sup>35</sup> fatti sia di *tipi* ben precisi (generi-forme: la danza, la marcia...) che di loro *vesti* specifiche (stili: militare, da caccia, galante, ma anche “nello stile di Beethoven”...), che fanno parte del bagaglio culturale condiviso da compositori e ascoltatori, i quali partecipano al medesimo gioco fatto di riconoscimenti (anche in presenza di rimandi solo parziali al modello di partenza)<sup>36</sup> e di riferimenti incrociati.<sup>37</sup> Nonostante inizialmente lo studio dei *topoi* musicali si sia concentrato su un'epoca precisa, nei decenni esso si è espanso fino a comprendere epoche (es. musica dei secoli XVII e XX), zone geografiche (es. musica africana, afroamericana, latina e sudamericana) e repertori (es. *popular music*, musica per film e per videogiochi) assai diversi dall'originale.<sup>38</sup> A tal riguardo, non sono mancati tentativi di sviluppo della teoria applicandola al contesto dell'industria audiovisiva, in cui il grande numero di prodotti, l'esigenza di scorciatoie comunicative e i tanti riferimenti ad altri campi dell'espressione umana ha dato luogo a una forte affermazione e a un grande sviluppo di *topoi*, tanto “rimediati” quanto di nuova creazione, anche in direzione di “*topoi* audiovisivi” riguardanti correlazioni ricorrenti tra suono e immagine.<sup>39</sup>

Se i *topoi* sono, in definitiva, segni-luoghi musicali che, imitando altra musica,<sup>40</sup> permettono il riconoscimento di tratti convenzionali che per associazione

<sup>34</sup> Non a caso, il termine proviene ovviamente dal campo della retorica prima e degli studi letterari poi e, così come il concetto di *genere* (cfr. ALTMAN 1999: 1-12; FABBRI 1981: 55-63; MERLINI 2020: 80-81) può essere fatto risalire alle disquisizioni di Aristotele sui *topoi*, poi divenuti *loci communes* o *loci topici* nella retorica latina. Per approfondire i legami tra queste discipline e la *topic theory*, rimando a: MIRKA 2014: 37-43; SOŁTYSIK 2020: 7-11.

<sup>35</sup> Per esempio, in AGAWU 1991: 30 troviamo un ricco “universo di *topoi*” settecenteschi che include minuetto, sarabanda, pastorale, razzo di Mannheim, aria, gavotta, ouverture alla francese, pianto, *Sturm und Drang*.

<sup>36</sup> Cfr. HATTEN 2005: 13.

<sup>37</sup> Cfr. MCKAY 2007: 164; MIRKA 2014: 28; SOŁTYSIK 2020: 13. È intuitivo cogliere l'importanza che queste considerazioni possono avere nell'indagine sull'espressività della musica, come evidenziato anche in MARTIN 1995.

<sup>38</sup> Una panoramica di studi in ognuno dei campi citati si trova in PRINCIPI 2024: § 2.3.

<sup>39</sup> Cfr. CECCHI 2012: 394-396. Per spiegare l'emersione di tali *topoi* in senso anti-essenzialista, Cecchi fa riferimento all'approccio “semantico/sintattico/pragmatico” proposto nel già citato ALTMAN 1999, suggerendo così delle similarità tra le modalità di costruzione dei *topoi* e dei generi.

<sup>40</sup> Cfr. MIRKA 2014: 35-36. La specificazione è importante per differenziare i *topoi* propriamente detti dalle onomatopée musicali, che imitano suoni naturali e mettono quindi in atto dinamiche semiotiche differenti – anche se poi il rapporto tra le due categorie varia a seconda degli autori.

portano con sé anche il riferimento a contesti più ampi, essi possono essere sì quelli dell'epoca della musica classica, ma anche quelli, per esempio, del mondo dell'audiovisivo, che non è certo estraneo ai convenzionalismi, come già emerso dal discorso sulla competenza ludomusicale. Anzi, laddove lo studio dei luoghi comuni classici richiede sempre un'attenta indagine storica che permetta di sintonizzarsi sulla stessa lunghezza d'onda degli ascoltatori (e compositori) dell'epoca,<sup>41</sup> spesso le convenzioni dell'audiovisivo sono per noi molto immediate da individuare, poiché siamo direttamente partecipi del gioco di riconoscimento<sup>42</sup> ed è di solito volontà degli stessi autori intendersi con gli spettatori, appellandosi alla loro competenza audiovisiva. Infatti, spesso i registi stessi finiscono per cercare di intendersi col compositore usando proprio etichette di "stereotipi musicali" di tipo estesico,<sup>43</sup> che quest'ultimo si occuperà poi di rendere ben palpabili nel risultato musicale da consegnare agli spettatori, affinché questi possano riconoscerli facilmente in modo preriflessivo, avendone internalizzato il significato attraverso la reiterata esposizione.<sup>44</sup> Si tratta di un gioco antico quasi quanto il cinema, in quanto le sue origini possono essere ricondotte a quei repertori di *photoplay music* pensati per caratterizzare in modo stereotipico ambientazioni, tematiche e situazioni ricorrenti da accompagnare musicalmente.<sup>45</sup>

La sfida del musicologo sta, semmai, nel chiedersi che ruolo abbiano i *topoi* nell'impianto drammaturgico, quali siano le loro origini, come mai siano stati utilizzati e come interagiscano con altri *topoi* attivi nel medesimo contesto, sia a livello musicale sia a livello visivo e narrativo (cfr. § 11.2).<sup>46</sup> A tal proposito, Hatten parla del fenomeno della "tropatura",<sup>47</sup> che ha molto a che fare sia con il cinema sia con il tema dell'ecllettismo, giacché riguarda proprio la commistione tra differenti luoghi comuni. Se l'ecllettismo è mescolanza di stili e se esiste (come già suggerito) una relazione tra *topoi*, generi e stili, allora importare elementi stilistici in contesti inaspettati significa introdurre il concetto di "tropo" nel discorso. Per quanto esso abbia avuto ampia applicazione in campo

---

<sup>41</sup> Cfr. MONELLE 2000: 33.

<sup>42</sup> Cfr. CHATTAH 2012: 406. Da MIRKA 2014: 39-42 emerge che anche in passato si faceva uso di "luoghi comuni" per facilitare l'attività creativa dei compositori e aiutarli a rispondere alla domanda quotidiana di nuovi brani.

<sup>43</sup> Tagg stesso ne segnala un buon numero, tra cui: tango erotico, solitudine urbana, mistero, marcia della morte, sonorità arabeggianti e via dicendo (cfr. TAGG 2012: 176).

<sup>44</sup> Cfr. BOURNE 2024: 88; LIND 2023: 59-60.

<sup>45</sup> Si vedano a tal riguardo ATKINSON 2019: § 9; BOURNE 2024: 89; BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 205-210.

<sup>46</sup> Cfr. CHATTAH 2012: 408-412.

<sup>47</sup> Cfr. HATTEN 2005: 13-14. Parafrasi e integrazioni del discorso di Hatten possono essere consultate in ATKINSON 2019: § 3-5; BOURNE 2024: 96; LIND 2023: 61, 63.

musicale fin dall'epoca medievale<sup>48</sup> – rimandando anche in quel caso alle idee di mescolanza, riutilizzo e interpolazione – il termine risulta oggi un po' sfuggente, tanto che Stephanie Lind ne ha proposto una doppia accezione: da un lato il tropo propriamente detto, dall'altro il tropo mediatico (*media trope*),<sup>49</sup> che tiene maggiormente in considerazione la concezione del termine più diffusa nella cultura pop, ovvero quella che lo designa (più semplicemente) come sorta di mattoncino a disposizione del narratore (o compositore, in campo musicale) per trasmettere qualcosa con facilità – uno strumento o convenzione che funge da scorciatoia, partendo dal presupposto che sarà riconosciuto e compreso intuitivamente dagli ascoltatori o spettatori.<sup>50</sup> In questo senso la differenza col mero luogo comune diventa sottile, anche se rimane possibile intenderla (come accade anche nelle definizioni semiologiche più tecniche del tropo “propriamente detto”) alla stregua di quella che sussiste tra significante e significato: mentre il *topos* è stabile e individua configurazioni musicali ormai affermate, il tropo è mutevole e magmatico, capace di essere innestato in altri contesti e generare nuovo significato attraverso il dialogo tra diversi *topoi* costitutivi, presenti anche su diversi piani sensoriali – richiamando così anche il “principio del valore aggiunto” coniato da Michel Chion.<sup>51</sup> Per questo, la tropatura diventa particolarmente centrale in ambito audiovisivo, e risulta centrale per comprendere le stratificazioni semantiche dell'opera.

A volte, però, basta molto meno per rimandare a un intero mondo di significati: il già citato concetto di “sineddoche di genere” va proprio in questa direzione, e non è un caso che le origini della teoria di Tagg siano da ricercare proprio nella sua approfondita analisi della sigla della serie televisiva *Kojak* (1973-1978) – un prodotto audiovisivo, appunto.<sup>52</sup> Per quanto mi sembri esagerata l'equivalenza che Lehman apparentemente stabilisce tra analisi dei *topoi* e analisi musematologica,<sup>53</sup> certamente possono essere trovati dei punti di contatto tra le due prospettive d'orientamento semiologico – entrambe, infatti, molto utili nell'analisi

---

<sup>48</sup> Dalla definizione fornita in PLANCHART 2001: «Nome dato a partire dal IX secolo a una serie di generi strettamente correlati che consistono essenzialmente in aggiunte a canti preesistenti. Si riscontrano tre tipi di aggiunta: (1) quella di una frase musicale, un melisma senza testo [...]; (2) quella di un testo a un melisma preesistente [...]; (3) quella di un nuovo verso o nuovi versi, composti da testo e musica [...]» (traduzione mia).

<sup>49</sup> Cfr. LIND 2023: 64.

<sup>50</sup> Cfr. *ivi*: 61-62.

<sup>51</sup> Cfr. BOURNE 2024: 97; LIND 2023: 63. L'idea è mutuata da NEUMEYER, BUHLER 2015: 185.

<sup>52</sup> Tale analisi si trova in TAGG 1979.

<sup>53</sup> In LEHMAN 2017: 502 si legge, infatti: «I *topoi* (alternativamente “musemi”, seguendo Tagg 1979) [...]» (traduzione mia). I due approcci appaiono accostati – sia pure in modo più morbido, simile a quello proposto in queste pagine – anche nell'esempio ludomusicale proposto in LAVEN-GOOD 2019: 218-219.

di fenomeni eclettici. Non tutti i musemi sono classificabili come *topoi*,<sup>54</sup> anzi: la stessa definizione di “musema” (come più piccola unità autosufficiente di significato musicale) sembra cozzare con l’idea di *topoi* come “pacchetti” di convenzioni. Ma alcuni musemi (e in particolare quelli che si configurano come sineddochi di genere) si configurano chiaramente come figli di luoghi comuni che, attraverso la loro mediazione, permettono l’apertura del brano a campi semantici specifici. A volte è davvero sufficiente una scelta timbrica (riconosciuto come fattore “topico” particolarmente potente in ambito audiovisivo),<sup>55</sup> per aprire le porte a importanti reazioni semantiche. In questo modo si instaurano meccanismi di significazione molto potenti anche in presenza materiale musicale assai minuto, purché questo sia selezionato con acume. Del resto, come già suggerito, *topoi* e stili sono entrambi insieme di convenzioni dotate di una forte aura di significato, e le loro funzioni semiotiche sono per molti versi assimilabili.<sup>56</sup> Si tratta piuttosto di mettere a fuoco i diversi piani su cui essi operano – dal *micro* delle sineddochi al *macro* dei *topoi*: entrambe modalità per segnalare le infiltrazioni stilistiche che troveranno applicazione in queste pagine.

## § 1.2 - L’eclettismo nel dibattito teorico

### § 1.2.1 - Polistilismo, ibridismo e sincretismo

Per mettere in pratica il quadro teorico appena delineato, proviamo ora a partire da un esempio non particolarmente eclatante, ma che concretizza in modo facilmente leggibile ciò che intendo con “eclettismo” – per poi proseguire con la definizione del concetto in rapporto ad altri termini spesso usati quasi come se fossero sinonimi. L’esempio che ho scelto è ‘COMP SMITH’<sub>SY</sub>, brano realizzato per il videogioco *Soul Hackers 2* (2022) da Kuniyuki Takahashi, compositore facente parte del collettivo MONACA (cfr. § 7.2.3) e attivo sia in campo videoludico sia nell’ambito *anime*. Concentrandoci anche solo sul primo mezzo minuto abbondante (corrispondente a una prima sezione del brano), è possibile mettere a fuoco tre elementi (cfr. Es. 1) tratti da altrettanti contesti stilistici differenti: il primo a comparire è un arpeggio di chitarra elettrica lievemente effettato (a), seguito a corto raggio da una figura melodica discendente a opera di un sintetizzatore (b); dopo qualche secondo (00:13) a questi elementi si sovrappone una

---

<sup>54</sup> A smuovere le preoccupazioni presenti in MIRKA 2014: 2 sembra essere proprio l’idea che si possa giungere a qualcosa di simile a una equivalenza tra musemi e *topoi*, attraverso generalizzazioni sempre maggiori di quest’ultimo concetto.

<sup>55</sup> Cfr. BOURNE 2024: 90.

<sup>56</sup> Non a caso, in BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 202-205 gli stili musicali sono presentati come sorta di sottocategoria dei *topoi* stilistici mentre, in BOURNE 2024: 91, la voce «generi musicali (rap, rock, jazz, ecc.)» (traduzione mia) compare letteralmente a fianco di *topoi* come l’inno, la tempesta, l’elegia e la *femme fatale*.

linea melodica a base di archi (c, qui resa senza armonizzazioni di sorta), che si sviluppa poi lungo il resto del brano. Già in questi primi secondi si assiste quindi alla stratificazione di moduli riconducibili alle aree generiche acustica (archi), elettrica (chitarra) ed elettronica (sintetizzatore e *beat*), che possono poi essere analizzati più in profondità e ricondotti a generi più specifici, facendo attenzione a ulteriori processi di elaborazione timbrica (es. gli effetti applicati alla chitarra o il tipo di *patch* del sintetizzatore) o anche al modo in cui essi sono trattati a livello armonico, melodico e ritmico. In questo caso, la stratificazione stilistica non è particolarmente sorprendente e non si discosta molto da ciò che potrebbe essere sentito in un arrangiamento pop-rock con qualche contaminazione elettronica, ma rimane il fatto che l'esempio può essere scomposto in tre strati stilistici che si sovrappongono in uno stile, in questo caso, più o meno codificato ma comunque eclettico.



Es. 1: I tre moduli principali (nella loro configurazione fondamentale) che compaiono nel primo mezzo minuto di 'COMP SMITH'. Tutti gli stralci sono da intendersi in chiave di violino.

Ciò che ci interessa è dunque la compresenza di elementi musicali tratti da aree generiche differenti. E se accettiamo la definizione secondo cui lo stile è quell'insieme di elementi musicali che sono definiti come "legittimi" dalle norme tecnico-formali del singolo genere, allora forse il primo termine che può sembrare opportuno utilizzare per descrivere questa situazione è "polistilismo". Il termine, tuttavia, pur essendo apparentemente più descrittivo e neutrale di "eclettismo", non è privo di simili opacità nell'utilizzo e risulta oltretutto relativamente poco utilizzato e poco ben definito, soprattutto se paragonato ad altri termini simili usati dall'analisi musicale.<sup>57</sup> Mentre è chiaro e tutto sommato inequivocabile cosa sia un polimetro (tant'è vero che sono ben definite le differenze che intercorrono tra questo e il poliritmo), parlare di "polistilismo", anche intuitivamente, ci pone innanzi a una certa ambiguità. Nonostante la definizione (non scontata) di cosa sia uno stile sia un argomento piuttosto frequentato dalla

<sup>57</sup> Per dare un'idea della situazione, nei vari dizionari musicali (in inglese, italiano e tedesco) che ho consultato, non esistono voci dedicate al polistilismo. Diversa è la situazione riguardante termini per certi versi paragonabili, come "polimodalità", "politonalità", "poliritmia", "polimelodia", "polimetro" e "politestualità", ovviamente anche "policordo" e "polifonia", tutti definiti in modo più o meno esaustivo – a riprova di una scarsa codifica del termine di nostro interesse. Lo stesso tipo di situazione semantica fatta di ambiguità e sovrapposizioni è segnalata da Richard Dyer per un termine in parte correlato, ovvero *pastiche* (cfr. DYER 2007: 7-8, 24-25).

musicologia, capire in quali forme diversi stili possano coesistere aggiunge un ulteriore livello di complessità e si addentra in lidi assai meno esplorati.

Nel *Grove*, pur non esistendo una voce specifica, il termine “polistilismo” compare diverse volte (diciassette), perlopiù all’interno di voci dedicate a singoli compositori – in gran parte sovietici. Tra questi, spicca il nome di Alfred Schnittke – germanizzazione del russo Al’fred Garrievič Šnitke – che pare abbia coniato il termine, per indicare «il prelievo di stili multipli in un’opera artistica, specialmente musicale». <sup>58</sup> Il compositore si pronunciò sul concetto in occasione di una lezione UNESCO del 1971, <sup>59</sup> in cui definì diversi tipi di polistilismo, individuando alcuni compositori e loro opere in cui ne avrebbero dato saggio. <sup>60</sup> Le pratiche che rientrano nel polistilismo – segnala Schnittke – sono talmente vaste che, alla fine, possono essere incluse tra queste a titolo d’esempio tanto le citazioni stilistiche e gli innesti di Ives, Mahler, Pärt, Penderecki, Stockhausen, Stravinskij e Webern, quanto le allusioni di Gubajdulina, Henze, Kagel, Lutosławski e Sil’vestrov <sup>61</sup> – passando ovviamente per *Sinfonia* di Berio, a cui lo stesso Schnittke si rifà, studiandone il “contrappunto stilistico”. <sup>62</sup> La musica a cui si riferisce il compositore riesce, negli esempi più radicali, a diventare effettivamente assai variopinta e spaziare da sezioni “nello stile di Palestrina” a citazioni letterali di Bach, senza rinunciare a passaggi permeati di dissonanza, ma la specifica prospettiva estetica adottata punta perlopiù a porre questa giustapposizione al servizio della creazione di un certo attrito – una forma di tensione in sintonia con l’idea che il polistilismo sia una collisione tra diversi stili. <sup>63</sup> Il senso di schizofrenia stilistica che se ne trae mi sembra non essere facilmente accostabile a ciò che accade in ‘COMP SMITH’ che, pur rifacendosi a mondi sonori differenti, non sembra sovrapporli e giustapporli in vista di particolari piani estetici (men che meno di tipo avanguardistico), bensì più per un loro valore cosmetico, in cui peraltro la dissonanza e lo scontro sono, per natura stessa dell’operazione, non tematizzati o se non addirittura evitati.

Se un riferimento più o meno diretto a tradizioni musicali precedenti può essere azzardato, nel caso di ‘COMP SMITH’ come di innumerevoli altri esempi, questo va cercato con maggiori probabilità di successo in un ambito che differisce da quello della musica colta e che, come abbiamo già visto (cfr. § II.1), si situa in uno

---

<sup>58</sup> SCHMELZ 2021: 1 (traduzione mia).

<sup>59</sup> La trascrizione della lezione è stata di recente ristampata in SCHNITKE 2021.

<sup>60</sup> Gli esempi proposti da Schnittke sono sistematizzati in SCHMELZ 2021: 55.

<sup>61</sup> Un elenco più circostanziato (per quanto limitato alla produzione sovietica) è reperibile in *ivi*: 42.

<sup>62</sup> Cfr. RESTAGNO 1993: 112.

<sup>63</sup> Cfr. SCHMELZ 2021: 13, 58. Si parla anche di “collisione costante” tra stili senza gerarchie, o “tensione tra le divergenze” stilistiche, da cui emerge il senso della musica ben prima che dalle note. Anche in RESTAGNO 1993: 106-118 compare spesso l’idea che il polistilismo del compositore sovietico consti di una collisione tra stili.

spazio per certi versi ambiguo tra le tre grandi aree della musica individuate da Tagg: la musica per il cinema. Già negli anni Trenta, infatti, ci si riferiva a un certo “stile cinema”<sup>64</sup> fatto di combinazione tra stilemi anche distanti tra loro, ma con obiettivi ben lontani dall’ottenimento di effetti di collisione e tensione (cfr. [§ 8.2.1](#)). Piuttosto, l’ideale da raggiungere era una sorta di “carattere collettivo” capace di «assorbire e plasmare l’eterogeneità delle sue fonti in un flusso multiforme e cangiante».<sup>65</sup> Sergio Miceli descrive tale stile come segue:

Lo “stile cinema”, che nasceva dalla necessità di un linguaggio dotato di codici “decisi”, facilmente individuabili da parte dello spettatore – ricorrendo al già noto ed evitando accuratamente innovazioni disturbanti – influenzerà la maggior parte della musica composta espressamente per film, portando il cinema commerciale a usare anche in seguito un linguaggio arretrato rispetto alle forme contemporanee.<sup>66</sup>

Questo tipo di atteggiamento mi sembra piuttosto distante da quanto proposto dall’estetica polistilistica, anche per ragioni che questa stessa citazione permettono di introdurre in modo piuttosto eloquente, ovvero il proprio posizionamento rispetto all’ipotesi della presenza di una più o meno esplicita gerarchia degli stili a cui attingere. Miceli lascia infatti intendere, con le sue ultime parole, la presenza di un metro di giudizio circa cosa sia “arretrato” rispetto a cosa, dove ovviamente il punto di riferimento è lo stato dell’arte della musica colta. Questo aspetto si ritrova, almeno in parte, anche nella proposta polistilistica. Infatti – concedendo pure qualche eccezione, tra cui il *Concerto Grosso* No. 2 dello stesso Schnittke, in cui compaiono a sprazzi strumenti tipici del rock, oltre al banjo e altri strumenti non convenzionali per il contesto orchestrale – la maggior parte di questa musica si muove entro territori ben perimetrati all’interno della musica colta, con poco spazio per contaminazioni da fonti che non siano stili compositivi del passato o tipici di altri compositori. D’altro canto, come abbiamo visto, il concetto di “stile” ha normalmente un’accezione specifica nei discorsi interni all’ambito della musica d’arte, andando a indicare una sorta di “impronta digitale” del singolo compositore, che ne garantisce la riconoscibilità e individualità,<sup>67</sup> ma perlopiù muovendosi entro le tavolozze della tradizione. Anche la descrizione formulata da Enzo Restagno per definire lo stile di Schnittke fa riferimento alla memoria collettiva umana, al ricordo dello stile passato, alla raccolta di culture ed epoche distanti entro un unico istante, enfatizzando così

<sup>64</sup> Già menzionato brevemente in una nota precedente, ci torneremo più diffusamente in fasi più avanzate dell’indagine (cfr. [§ 8.2.1](#)).

<sup>65</sup> CORBELLA 2020: 12.

<sup>66</sup> MICELI 2010: 93.

<sup>67</sup> Questa sintesi proviene dalle opinioni di compositori eminenti come Glass e Schoenberg, riportate in SCHMELZ 2021: 13. Più avanti (17) l’autore riprende la concezione di Leonard Meyer che definisce lo stile come una riproposizione di sequenze di azioni umane che portano a un certo risultato estetico muovendosi all’interno di un insieme di vincoli.

soprattutto l'aspetto cronologico del dialogo col passato e con la multiforme eredità musicale (soprattutto colta).<sup>68</sup> Nonostante i proclami di ecumenismo e i manifesti apparentemente pro-onnivivorismo musicale,<sup>69</sup> insomma, solo saltuariamente la musica polistilistica sovietica sembra essere stata pronta a contaminarsi con un mondo musicale guardato ancora con un certo sospetto<sup>70</sup> – con ricadute evidenti soprattutto dal punto di vista della varietà timbrica, che rimane libera di muoversi perlopiù all'interno delle sicure gabbie del contesto sinfonico.<sup>71</sup>

Ciononostante, dall'opera di Schnittke e dalle sue affermazioni emergono diversi spunti interessanti, che portano ben al di là dei confini specifici del polistilismo sovietico e che ritengo possano quindi essere utilmente tenuti sullo sfondo. Del resto, nonostante il fenomeno del polistilismo sia ascrivibile anzitutto a certa musica tardo-sovietica composta tra anni Sessanta e Ottanta, e la sua voracità stilistica possa risultare culturalmente radicata in un periodo storico fatto di una crescente e inebriante esposizione dell'URSS alle tendenze straniere,<sup>72</sup> il fenomeno del polistilismo può essere interpretato come pervasivo in tutta la storia della musica<sup>73</sup> – sia pure con sfumature diverse. Peter Burkholder ha proposto a tal proposito una complessa tipologia del prestito musicale (e delle funzioni che esso può assumere), arricchita da una cronologia delle pratiche di prestito più diffuse nelle varie epoche della storia della musica (d'arte e derivate), che si spinge indietro fino al secolo VIII.<sup>74</sup> La cronologia riguarda in realtà soprattutto prestiti come citazioni di musica preesistente che, pur portando con sé verosimilmente elementi stilistici estranei al pezzo in cui avviene l'innesto, non pongono lo stile al centro dell'operazione, come avviene invece in quella che lo stesso Burkholder (in relazione all'opera di Ives) chiama "allusione stilistica", ovvero «alludere non a un'opera specifica ma a uno stile

---

<sup>68</sup> Cfr. RESTAGNO 1993: 107.

<sup>69</sup> Cfr. SCHMELZ 2021: 18-20, 142; SCHNITKE 2021: 357.

<sup>70</sup> Lo stesso Schnittke, pur avendo incorporato elementi *popular* nella sua musica per un certo periodo, ne prenderà poi le distanze, dando prova dell'instabilità del suo rapporto con la *popular music*, al punto da arrivare a trattarla come mezzo per esprimere "il male" in musica (cfr. SCHMELZ 2021: 142-144).

<sup>71</sup> Lo stesso si potrebbe dire della musica di altri compositori che pure hanno fatto del confronto con musica extra-colta uno dei loro tratti distintivi, come Charles Ives e Henry Brant. Mosse più radicali in direzione dell'inclusione di timbri diversi nel tessuto orchestrale, in ambito colto, possono a mio avviso essere rinvenute, piuttosto, in alcune opere di Fausto Romitelli.

<sup>72</sup> Cfr. SCHMELZ 2021: 2-9. Anche se viene spesso vista come una musica che privilegia il rapporto col passato, Schmelz (2021: 9-11) sottolinea le caratteristiche fortemente "presentiste" del polistilismo, in sintonia con una cultura – quella del realismo socialista – che era col tempo diventata un ibrido incoerente di elementi logicamente ed esteticamente incompatibili.

<sup>73</sup> Cfr. *ivi*: 33-34; SCHNITKE 2021: 356.

<sup>74</sup> Tutto ciò, troppo complesso per poter essere riportato in questa sede, può essere approfondito in BURKHOLDER 1994: 867-870. Una prospettiva ancora più approfondita si può trovare in ALCALDE 2017: 32-56.

generale o un tipo di musica». <sup>75</sup> Più recentemente, lo studioso che si è maggiormente dedicato all'argomento è Bruno Alcalde, che ha individuato quattro "strategie di mescolanza" che descrivono *come* diverse "identità musicali" (spesso rappresentate proprio da caratteri stilistici) possano trovarsi a convivere: collisione (giustapposizione o sovrapposizioni conflittuali e irrisolte), coesistenza (combinazione più unificante), distorsione (introduzione di stili chiaramente "altri" ma non chiaramente riconoscibili) e traiettoria (trasformazione stilistica graduale). <sup>76</sup> Similmente, Richard Dyer ha riconosciuto l'esistenza di livelli differenti di contrasto tra gli elementi di opere artistiche basate su principi combinatori: dall'accentuazione al tentativo di dissimulazione. <sup>77</sup>

Su Dyer vale la pena soffermarci ancora, dato che lo studioso britannico ha dedicato un intero studio al concetto di *pastiche* nel senso di imitazione esplicita, che va colta in quanto tale da chi ne fruisce. <sup>78</sup> Anche se la collocazione di questo processo imitativo alla base del funzionamento dei generi (definiti da Dyer come raggruppamenti di opere riconosciute come simili) <sup>79</sup> potrebbe far pensare che si tratti di qualcosa di straordinariamente pertinente al discorso qui in atto, è in realtà la seconda concezione di *pastiche* esaminata da Dyer (molto più brevemente) a fornire degli spunti interessanti: quella di "pasticcio" come combinazione. <sup>80</sup> Bisogna però chiedersi che cosa rientri nel turbine combinatorio del pasticcio, che per sua natura deve contenere elementi diversi per genere, autore, periodo e via dicendo. <sup>81</sup> Per quanto riguarda gli interessi di questo lavoro, è certamente il genere (o, per meglio dire, lo stile) ad essere l'elemento fondamentale, e in particolare ciò che del genere viene espresso mediante la veste timbrica di ciò che si sente. In questo senso, sempre indagando il prestito musicale, Serge Lacasse ha messo a fuoco in modo ancora più nitido la dinamica di nostro interesse, parlando di operazioni intertestuali paradigmatiche in opposizione a quelle sintagmatiche. <sup>82</sup> Mentre queste ultime interpolazioni riguardano l'innesto di testi preesistenti in uno nuovo (in più forme possibili, che vanno dalla citazione all'allusione) e quindi il piano del contenuto, le pratiche intertestuali paradigmatiche agiscono sullo stile o sistema, ovvero quegli elementi che possono essere imitati o trasformati senza intaccare (in linea teorica) il soggetto dell'atto comunicativo (non il *cosa*, ma il *come*).

<sup>75</sup> BURKHOLDER 1994: 854 (traduzione mia).

<sup>76</sup> Cfr. ALCALDE 2022.

<sup>77</sup> Cfr. DYER 2007: 17.

<sup>78</sup> Cfr. *ivi*: 1.

<sup>79</sup> Cfr. *ivi*: 35.

<sup>80</sup> Cfr. *ivi*: 8-9. L'autore utilizza proprio il termine italiano per distinguere il fenomeno combinatorio da quello imitativo, per il quale usa invece il termine francese (cfr. *ivi*: 22).

<sup>81</sup> Cfr. *ivi*: 10.

<sup>82</sup> Cfr. LACASSE 2000a: 54-57; ALCALDE 2022.

In questo senso molto lato, che si distacca dalla precisa declinazione che ha avuto nella più recente storia della musica per essere invece definito da pratiche come quelle appena descritte, “polistilismo” può essere un termine adatto a descrivere il fenomeno al centro di questo lavoro. Tuttavia, quando Dyer fornisce la definizione fondamentale del pasticcio come combinazione di elementi preesistenti, egli menziona tutta una serie di termini più o meno equivalenti (o comunque molto strettamente imparentati) a ciò che egli va descrivendo, includendovi non “polistilismo” bensì, tra gli altri: amalgama, bricolage, collazione, creolo, *ibridismo*, *sincretismo* ed *ecllettismo*.<sup>83</sup> Prima di sbilanciarci, allora, proviamo a esplorare anche i termini che, tra questi ultimi, non hanno ancora ricevuto quasi nessuna attenzione da parte mia.

Iniziamo con “ibridismo”, o più in generale “ibridazione” o tutto ciò che ha a che fare con l’ibrido. In questo caso, il *Grove* è dotato di una voce dedicata al concetto.<sup>84</sup> Anche qui, però, le sfumature sono decisive. Innanzitutto, risulta essere definito “ibrido” un artefatto musicale che tipicamente mescoli più generi – beninteso, anche in questo caso nel senso della teoria musicale classica, ovvero, riformulando: “che mescoli più forme musicali”, con le loro strutture e convenzioni. L’ibrido sarebbe, in questo senso, un po’ come un esperimento da laboratorio che conduce alla creazione di una chimera in forma musicale – non a caso il termine stesso deriva dall’allevamento e riguarda la mescolanza tra diverse razze animali.<sup>85</sup> A tal proposito, tornando nuovamente ai dibattiti degli anni Ottanta e seguenti, questa volta interni alla teoria critica della razza e al post-colonialismo, scopriamo che l’ibridismo (qui correlato a concetti come “orientalismo” ed “esotismo”) è stato collegato strettamente a mescolanze musicali intrecciate con aspetti di identità politica ed etnica.<sup>86</sup> Per esempio, la *world music* – e simili integrazioni di stilemi provenienti da culture musicali “altre” nel contesto di musica per il resto ascrivibile al campo della *popular music* occidentale – rientra nella sfera semantica dell’ibridismo, e ben rappresenta come mai la discussione su tali processi di mescolanza abbia spesso contrapposto l’ibridismo all’autenticità, alla purezza e al multiculturalismo. Una lettura forse più neutra, ma che nuovamente sottolinea la tendenza del termine a muoversi in direzione politica, è fornita da Alcalde, che definisce l’ibridismo come «il processo o risultato di combinare due o più identità, oggetti, razze, linguaggi, o qualunque altro concetto chiaramente delimitato, che sia fisico, astratto o virtuale».<sup>87</sup>

---

<sup>83</sup> Cfr. DYER 2007: 9.

<sup>84</sup> Si tratta di GOLDSCHMITT 2014.

<sup>85</sup> Cfr. ALCALDE 2017: 22-23.

<sup>86</sup> In *ivi*: 18, 29-30 viene approfondito il peso degli studi postcoloniali nello studio dell’ibridismo, suggerendo però che non si tratti dell’unico approccio possibile.

<sup>87</sup> ALCALDE 2022 (traduzione mia).

In ogni caso, al di là della lettura negativa del fenomeno, l'enfasi sull'elemento etnico-politico – o su quello formale della vecchia definizione – non sembra calzare pienamente i nostri fini, se non in casi particolari che coinvolgono mescolanze etnico-musicali che, come vedremo (cfr. § 1.3.2), tuttavia non costituiscono il centro nevralgico della trattazione. Non molto diversa sembra essere la situazione riguardante un altro dei termini candidati menzionati sopra: “sincretismo”, anch'esso incluso nelle disamine del *Grove*.<sup>88</sup> Questa nozione – più spesso usata per descrivere la fusione di più sistemi religiosi in uno nuovo in cui rimangono visibili alcuni aspetti dei culti originali – sarebbe stata più specificamente usata per descrivere il processo di miscelazione tra musica di tradizione europea e africana sul suolo americano, come risultato del contatto culturale tra comunità e individui di diversa provenienza, per poi diventare anche in questo caso un termine associato (in senso positivo o negativo) soprattutto alla *world music*. Di nuovo, quindi, emerge l'elemento etnico, precludendo a un confronto che dovrà aver luogo anche al termine del presente capitolo, ma che per ora mi porta a guardare altrove in cerca di termini più adatti a descrivere quanto avviene in 'COMP SMITH'. Tale opera di ricerca potrebbe ottenere una grinta rinnovata ripartendo proprio dal concetto che, tra i tre finora passati in rassegna, sembra essere il più promettente, ovvero “polistilismo”, cercando di metterlo a confronto più attentamente con l'alternativa prescelta per questa trattazione, ovvero “eclettismo”.

### § 1.2.2 - L'eclettismo tra moderno e postmoderno

Nella sua lezione UNESCO, domandandosi quali potessero essere le leggi del polistilismo, Schnittke arrivò a interrogarsi anche su quale fosse il confine tra polistilismo ed eclettismo (oltre che tra polistilismo e plagio).<sup>89</sup> Approfondendo il discorso in un'altra occasione,<sup>90</sup> il compositore sovietico contrappose le due categorie, sostenendo che il polistilismo implicasse una compresenza *consapevole* di stili fondata sulla collisione reciproca, e che l'eclettismo possedesse invece caratteristiche più istintive – e quindi, si presume, meno costruite. Questa concezione viene rimarcata anche quando Schnittke, nel descrivere le origini del proprio approccio polistilistico, lo radica nella sua innata curiosità eclettica.<sup>91</sup> Essa, tuttavia, deve essere addomesticata affinché possa diventare polistilismo, andando a collocarsi nella periferia dell'individualità artistica, lontana dal rischio di permeare quest'ultima in modo totalizzante e privo di principio

<sup>88</sup> In questo caso la voce di riferimento è RICE 2001.

<sup>89</sup> Cfr. SCHNITTKE 2021: 356.

<sup>90</sup> Si tratta dell'intervista con Lutz Lesle del 1987, menzionata in SCHMELZ 2021: 13.

<sup>91</sup> In questo caso, l'intervista del 1989 è citata direttamente solo in modo parziale in *ivi*: 43, quindi non è dato di sapere se Schnittke abbia parlato esplicitamente di “curiosità eclettica”.

ordinatore.<sup>92</sup> Anche il critico Jurij Korev sembra essere apparentemente d'accordo con questo dualismo tra eclettismo come "istinto" e polistilismo come "consapevolezza", quando contrappone il polistilismo come principio artistico (e quindi espressione di un controllo del compositore sulla musica) all'eclettismo come principio sì di commistione, ma caotica e casuale (resistente, quindi, a ogni forma di controllo).<sup>93</sup> Questa caratterizzazione risente probabilmente di una connotazione negativa spesso associata all'eclettismo da parte della critica musicale – peraltro non sempre in grado di distinguere tra tale tratto stilistico e la proposta specifica dei compositori sovietici polistilistici, che infatti venivano per questo talora denigrati.<sup>94</sup> L'idea fondamentale è quindi quella di eclettismo come assenza di personalità autoriale che, per quantoedulcorata, si ritrova nell'idea di eclettismo come polistilismo "allo stato brado" anche nei discorsi di Schnittke e soci, i quali propongono invece un'estetica polistilistica specifica e – soprattutto – più in linea con i dettami del modernismo.

Il termine "eclettismo" (o meglio: *eklektichnost'* o *eklektik*), in effetti, era già stato usato in ambito sovietico per indicare linguaggi compositivi tendenti alla "molteplicità stilistica", con una regolarità tale da meritarsi le accuse di essere un termine modaiole e inflazionato.<sup>95</sup> Non è però solo per questo che il termine "eclettismo" ha attirato su di sé le ire dei puristi. La voce del *Grove* relativa a Penderecki riporta, per esempio, che il compositore polacco aveva arrecato disturbo ai critici più avanguardisti a causa del suo eclettismo, che col senno di poi sarebbe stato interpretato alla luce del fenomeno polistilistico in ascesa in ambito sovietico.<sup>96</sup> Anche Bruno Maderna, in un'intervista del 1971,<sup>97</sup> viene interrogato sul rischio di "accuse di eclettismo" derivate dalla sua attività di direttore d'orchestra, che includeva non solo brani della musica contemporanea, ma anche classici del passato. Maderna, però, riconduce l'inezienza del suo repertorio all'alveo della "musica contemporanea" – nel senso che rientra nella piccola fetta di storia della musica a noi nota in modo piuttosto accurato – salvandosi dalle accuse e ammettendo di preferire comunque l'appellativo di "eclettico" a quello di "specialista".

Nelle voci del *Grove*<sup>98</sup> emergono accuse simili anche ai danni di compositori meno noti, seppur ben lontani dagli integralismi modernisti, di solito col fine di giustificarne il presunto minore pregio artistico. Per esempio, lo scarso successo

---

<sup>92</sup> Queste precisazioni provengono da un'ulteriore intervista del 1990 (cfr. *ivi*: 45).

<sup>93</sup> Le parole del critico sono citate (e tradotte) nel solito SCHNITKE 2021: 78.

<sup>94</sup> Cfr. SCHMELZ 2021: 84.

<sup>95</sup> Cfr. *ivi*: 35-36.

<sup>96</sup> Cfr. THOMAS 2001.

<sup>97</sup> L'intervista è contenuta nel documentario *Un'ora con Bruno Maderna* (dir. Gastone Favero, 1971), oggi disponibile [online](#) (segmento in questione: 25:35-27:25).

<sup>98</sup> Gli esempi riportati provengono dalle prime dieci pagine di risultati (200) che includono il termine *eclecticism* (e derivati) nel corpo della voce.

del compositore ceco František Bedřich Kott (1808-1884) viene ricondotto ai pareri dei critici, che ritenevano le sue opere esageratamente eclettiche e basate su brani popolari in modo troppo ovvio;<sup>99</sup> anche l'eclettismo del compatriota Jan Malát (1843-1915) viene accostato alla sua inclinazione al mercato amatoriale,<sup>100</sup> mentre nel caso dell'italiano Emilio Pizzi (1861-1940) è direttamente l'autore della voce a sbilanciarsi, con un laconico «il suo stile musicale era eccessivamente eclettico».<sup>101</sup> Osservazioni di questo tenore ben si sposano con la più circostanziata posizione del sopracitato Korev che, sempre intento a definire l'eclettismo in contrapposizione al polistilismo, ritiene proprio che il primo prenda piede laddove viene a mancare la personalità autoriale, come marchio delle opere (a quanto pare) di poco conto e prive di carattere dei dilettanti.<sup>102</sup> E così come lo stesso polistilismo, all'apice del suo sviluppo come movimento storico-musicale, era spesso paragonato all'eclettismo con intento denigratorio, anche per quanto riguarda il *pastiche* Dyer segnala che il termine è stato spesso usato in senso negativo.<sup>103</sup> Del resto, la stessa voce dedicata dell'*Oxford Dictionary of Music* indica la natura spesso peggiorativa del termine, usato per indicare compositori che, in assenza di originalità, hanno liberamente attinto a modelli preesistenti.<sup>104</sup>

Come si può ben notare dai toni usati e dall'enfasi su qualità come l'originalità o la personalità autoriale, la svalutazione dell'eclettismo fa tipicamente parte della retorica modernista,<sup>105</sup> il cui graduale superamento ha già portato da decenni a una rivalutazione del concetto da più parti. Nei primi anni Novanta, per esempio, gli studiosi Galina Grigorieva e Jurij Keldysh hanno portato l'attenzione sulle origini etimologiche del termine (*eklektikos* = selezionato) rimarcandone le connotazioni inizialmente positive (e a lungo in vigore nell'ambito delle arti figurative), volte a indicare la *scelta* deliberata operata da un autore tra una pluralità di fonti a cui attingere, in cerca dei mezzi più efficaci per portare a compimento la propria visione.<sup>106</sup> Questo “nuovo eclettismo” supera il polistilismo, cercando l'integrazione, l'interconnessione e la coerenza (la “coesistenza” di Alcalde), anziché lo scontro (la “collisione” del suddetto) o la mera giustapposizione, e supera le concezioni negative dell'eclettismo come “mancanza di personalità”, dal momento che anche la scelta dei modelli a cui attingere è

<sup>99</sup> Cfr. FREEMANOVÁ 2002.

<sup>100</sup> Cfr. TYRRELL 2001.

<sup>101</sup> TARTAK 2001 (traduzione mia).

<sup>102</sup> Cfr. SCHMELZ 2021: 78.

<sup>103</sup> Cfr. DYER 2007: 7-8.

<sup>104</sup> Cfr. KENNEDY 2006.

<sup>105</sup> A riprova di ciò, scorrendo le centinaia di comparse del termine “eclettismo” e correlati nel *Grove*, non l'ho mai visto utilizzato in accezione negativa (tutt'altro!) all'interno di voci dedicate ad artisti *popular*.

<sup>106</sup> Le posizioni in questione sono fatte dialogare in SCHMELZ 2021: 207.

espressione della personalità dell'autore, che potrà pur abdicare al criterio dell'originalità assoluta, ma senza dover necessariamente rinnegare il tocco personale. Quest'immagine si sposa (non a caso) particolarmente bene con quella, proposta da Fredric Jameson, dell'autore come "curatore" all'interno di un museo immaginario popolato di artefatti culturali già esistenti.<sup>107</sup> Si tratta di un'idea squisitamente postmoderna, che suggerisce un accostamento tra il capovolgimento del valore conferito all'ecllettismo e il passaggio dalla logica modernista a quella postmodernista.

Nell'ottica postmoderna, infatti, la fine delle grandi narrazioni porta con sé anche la fine di quella "logica differenziale"<sup>108</sup> che è propria del modernismo avanguardista (che quindi sta sì in prima linea, ma anche che guarda sempre e solo avanti) e che implica il costante superamento delle posizioni estetiche precedenti, fino al loro rinnegamento. Così come la storia, anche l'arte si evolve in modo frammentato e ramificato,<sup>109</sup> sviluppando un rapporto diverso con il proprio passato e perdendo la propria ossessione per il nuovo (forse non più realizzabile), per il prodotto originale che sia "di rottura" a tutti i costi. In particolare, ciò che ci resta è il residuo del millenario lavoro della storia delle arti, che l'artista – più come competente bibliotecario-curatore che come genio creatore – è in grado di assemblare in forma simulacrale, secondo criteri che non pongono certo l'originalità sul livello più alto della scala dei valori. Esempio paradigmatico di questo approccio è l'architettura postmoderna, caratterizzata da un pasticcio di stili architettonici diversi.<sup>110</sup>

Ecco, quindi, emergere il valore di saper *selezionare* le proprie fonti all'interno dell'enorme ventaglio offerto dal grande magazzino delle opere d'arte passate. Un ventaglio che è a maggior ragione ricco dal momento in cui un'altra caratteristica dell'estetica postmoderna è la perdita di distinzioni chiare tra l'alto e il basso, tra il colto e il popolare. In un'iperrealtà estetica fatta di simulacri in cui permane soltanto la forma esteriore degli stilemi passati, ogni elemento mutuabile si equivale ed è a disposizione dell'artista che voglia farne uso nei propri *pastiche*, sbloccando un «livello inedito di prestito culturale, appropriazione e sincretica fertilizzazione incrociata».<sup>111</sup> I *pastiche* (o, in questo caso, pasticci nel senso di Dyer) postmoderni fanno collidere *highbrow* e *lowbrow* nel punto d'impatto spesso costituito da un vero e proprio terreno *middlebrow*, e diventano

---

<sup>107</sup> Si veda il saggio di riferimento JAMESON 1998.

<sup>108</sup> Così definita a più riprese, in modo a mio avviso efficace, in BENEDETTI 1999.

<sup>109</sup> Cfr. FRANZINI 2018: 163.

<sup>110</sup> Cfr. DYER 2007: 16.

<sup>111</sup> MANUEL 1995: 228 (traduzione mia). Ciò è valido, a maggior ragione, in un'epoca iperconnessa come quella in cui stiamo vivendo, in cui tutto è a disposizione di tutti in una realtà virtuale in cui le tradizionali distinzioni tra alto e basso sono messe ancora più radicalmente in discussione (si veda, a tal proposito, anche ALPER 2000: 1-2, 14).

ciò che lo stesso Jameson chiama *blank parody*,<sup>112</sup> una parodia privata del proprio intento dichiaratamente ironico e dissacrante, un simulacro nel senso di Jean Baudrillard,<sup>113</sup> ovvero segni fluttuanti nello spazio della significazione, che però hanno perso il legame con qualunque referente reale e diventano “fini a se stessi” – espressione spettrale e parassitaria di una realtà privata di ogni rilevanza.<sup>114</sup>

Viene così sacrificato sull'altare del postmoderno anche quel residuo di sospetto modernista presente nel polistilismo schnittkeano, ottenendo ciò che, in fondo, lo stesso compositore sovietico sembrava auspicare, senza poi riuscire a tenere totalmente fede al proposito: «un allargamento del cerchio dei mezzi espressivi, un'integrazione di stili “alti” e “bassi”, il “banale” e il “rifinito” – vale a dire un mondo musicale più vasto e una generale democratizzazione dello stile».<sup>115</sup> Si tratta di quel superamento di “E” e “U” (*ernste Musik* e *Unterhaltungsmusik* – musica seria e d'intrattenimento) che si erge sopra i tabù e i pregiudizi precedentemente in essere, riconoscendoli come tali e andando a manipolare stilemi jazz, pop, rock e seriali come parti di una multiforme realtà musicale, integrandoli in un “unico stile”,<sup>116</sup> possibilmente dotato di quel “principio organizzatore” capace di scongiurare il rischio che il pasticcio diventi... un pasticcio nell'altro suo senso (*mess*).<sup>117</sup> In definitiva, al polistilismo come un'estetica precisa dedicata all'uso sistematico di un eclettismo perlopiù volto alla giustapposizione conflittuale (una sorta di dissonanza stilistica in linea con gli ideali modernisti) si contrappone una tendenza più spontanea, “cosmetica” e priva di un principio ordinatore forte – forse proprio per questa sua “debolezza” molto stigmatizzata in passato, ma oggi capace di riacquisire dignità estetica ed essere utilizzata in maniera meno ideologica.

Liberato dall'anatema modernista, allora, il termine “eclettismo” diventa a mio avviso la parola più adeguata a definire ciò che avviene in ‘COMP SMITH’ e tanti altri esempi simili. In questo senso, ponendoci in una prospettiva poetica, possiamo supporre che Kuniyuki Takahashi, nel concepire il suo brano per *Soul Hackers 2*, non abbia percepito alcuna barriera tra le aree generiche coinvolte nel gioco stilistico, perché gli stilemi si equivalgono nel loro essere colori sdraiati sulla tavolozza in attesa di essere utilizzati. Si tratta di un atteggiamento già delineato da Georgina Born e David Hesmondhalgh, che si domandano se possa

<sup>112</sup> In questo caso il riferimento fondamentale è JAMESON 1984.

<sup>113</sup> Una più approfondita definizione di tale situazione viene fornita in BAUDRILLARD 1981.

<sup>114</sup> Cfr. FRANZINI 2018: 151-153.

<sup>115</sup> SCHNITKE 2021: 357 (traduzione mia).

<sup>116</sup> Cfr. RESTAGNO 1993: 115.

<sup>117</sup> In DYER 2007: 20 si legge infatti: «Può essere visto come derivativo, senz'arte, indisciplinato, disorientante, indigesto, eccessivo, come fossero cose disparate gettate insieme in una qualche maniera, in breve, un pasticcio» (traduzione mia, l'ultimo termine è appunto *mess*).

esistere un tipo di appropriazione musicale che possa porsi come «semplice differenza estetica», atta al «"puro" gioco estetico con altri suoni, pertanto da intendersi, essenzialmente, alleggeriti dalle assunzioni ideologiche e dalle dinamiche psichiche di proiezione e dissociazione». <sup>118</sup> L'idea che accompagna molto di ciò che è scritto in queste pagine è che sì, un tale atteggiamento esista, e possa essere legittimamente chiamato "eclettismo".

### § 1.2.3 - Eclettismo allosonico e autosonico

Prima ancora che i videogiochi potessero anche solo sognare di poter includere al proprio interno musiche sufficientemente dettagliate da poter essere definiti "eclettiche" per le loro caratteristiche timbriche, non era soltanto la musica colta ad aver esplorato territori di dialogo stilistico. Gli esempi possibili nel campo della *popular music* sono infatti svariati, ma vorrei soffermarmi brevemente su un paio di essi che mi sembrano particolarmente utili a inquadrare diversi modi per contrabbandare stilemi disparati all'interno dello stesso testo, oltre che utili a contestualizzare esempi futuri. Si tratta del rock progressivo e dell'hip hop, due generi apparentemente agli antipodi ma che si sono resi a loro modo incarnazioni (peraltro piuttosto precoci) delle tendenze postmoderne – pur mantenendo in sé degli elementi di modernità irrisolta, come dimostrano la ricerca di legittimazione *highbrow* nel primo caso e la critica politico-sociale nel secondo.

Quando Schnittke passava in rassegna gli approcci polistilistici adottati da diversi compositori contemporanei, già metteva in luce la possibilità di agire per allusione o per citazione diretta, la quale può riguardare segmenti di brani preesistenti o singoli stilemi caratteristici, ma anche l'adattamento di testi preesistenti in una diversa veste musicale o il recupero di tecniche di stili diversi. <sup>119</sup> Se questo tipo di distinzione può ricordare la suddetta coppia concettuale paradigmatico/sintagmatico introdotta da Lacasse, c'è un altro tassello importante da aggiungere all'equazione per comprendere le potenzialità dell'eclettismo nella *popular music*, ed esso è integrabile soltanto quando si inizia a ragionare nei termini di musica registrata. Lo stesso Lacasse distingue infatti anche tra prestito di tipo allosonico e autosonico, dove nel primo caso l'elemento in comune tra i due testi coinvolti nello scambio è di tipo astratto – è la stessa idea musicale che viene eseguita nuovamente, magari anche parafrasata o riarrangiata, in un altro contesto – mentre nel secondo caso ad essere condiviso è uno specifico frammento di fonogramma, che viene integrato in quanto tale nel nuovo testo –

---

<sup>118</sup> BORN, HESMONDHALGH 2000: 41 (traduzione mia).

<sup>119</sup> Cfr. SCHNITTKKE 2021: 355-356.

come accade, tipicamente, attraverso la tecnica del campionamento.<sup>120</sup> Va da sé che l'hip hop è grande fautore di prestiti autosonici, mentre il *progressive* è permeato da intertestualità allosonica.

Partiamo dal genere cronologicamente anteriore (anche se non di molto), ovvero il *progressive rock*. In letteratura è stata fin troppo accentuata la presunta vocazione politica di tale genere, così come i suoi legami con la musica colta e alcuni valori modernisti. Non è questa la sede per entrare nei dettagli dei motivi per cui reputo queste letture quantomeno parziali.<sup>121</sup> Considerata anche solo la collocazione cronologica dell'apogeo del genere (quantomeno in termini di notorietà) in un delicato momento di passaggio dal pensiero moderno a quello postmoderno, si può più coerentemente interpretare il fenomeno come portatore di orientamenti forse contraddittori, ma che ben esprimono il dualismo dell'epoca. Più nel concreto, al di là della lettura piuttosto miope (e anglocentrica) che vede il *progressive* come ibridato con i soli generi *highbrow*, nel tempo (e nello spazio) il genere ha attinto ampiamente anche da tradizioni ben diverse, da quelle popolari locali alla *popular music* globale, passando per la musica elettronica (si pensi al Krautrock) e il metal. Fonti – quindi – “alte” e “basse” al contempo, che bene si prestano al piano postmoderno di indebolire le barriere tra i due mondi – come rimarcato anche da Giles Hooper, che nel contrapporre gli storici nemici prog e punk, mostra che forse i binomi punk-moderno e prog-postmoderno funzionano tanto bene quanto i più gettonati prog-moderno e punk-postmoderno.<sup>122</sup> L'accostamento tra *progressive* e postmoderno diventa a mio avviso ancora più evidente man mano che si procede cronologicamente verso le principali incarnazioni contemporanee del genere, capaci di porre al centro del gioco musicale attività simulacrali ben diverse a seconda dei casi, ma sempre squisitamente postmoderne. Che si tratti dei revival nostalgici del prog settantiano operati dagli artisti *neo-progressive* (es. The Flower Kings, Neal Morse, Big Big Train...) o dei *pastiche* più disparati proposti dalle controparti ascrivibili alle varie correnti del *post-progressive* (es. Leprous, Steven Wilson, Kate Bush...),<sup>123</sup> i meccanismi di riutilizzo sono essenzialmente allosonici e più spesso paradigmatici – anche se non mancano, soprattutto nel prog sinfonico classico, esempi sintagmatici riferiti soprattutto alla musica d'arte.

<sup>120</sup> Cfr. LACASSE 2000a: 38-39. Come intuibile, il prestito autosonico è perlopiù di tipo sintagmatico, ma più avanti Lacasse ipotizza di considerare (sia pure con qualche ambiguità) il *remix* come pratica autosonica paradigmatica.

<sup>121</sup> A tal proposito mi permetto di rimandare a MERLINI 2021.

<sup>122</sup> Cfr. HOOPER 2012: 194-195. Questo “matrimonio di fatto”, sia pure un po' conflittuale, tra moderno e postmoderno – come evidenziato in FRANZINI 2018: 178-182 – non è affatto inconcepibile e anzi, le due cose si trovano più spesso di quanto si possa credere a incarnare due facce della stessa medaglia.

<sup>123</sup> Per la definizione di questi termini si veda sempre MERLINI 2021.

Dall'altro lato dello spettro abbiamo invece l'hip hop, che è naturale accostare al postmodernismo anche solo per il suo basarsi ampiamente sull'estetica del *sampling*, caratterizzata dal riutilizzo nella sua più intima essenza. Sempre nell'ottica di evitare facili accostamenti, tuttavia, lo stesso Hooper riconosce che, nonostante campionamento, *bricolage*, mescolanza, giustapposizione di stili, intertestualità e frequente dissacrazione ironica siano pratiche eminentemente postmoderne, l'implementazione di queste non è condizione sufficiente a fare dell'hip hop un rappresentativo esponente dell'arte postmoderna, in assenza di altre dinamiche auto-riflessive o di opposizione al moderno.<sup>124</sup> Secondo lo studioso di hip hop Jim Vernon, addirittura, l'interpretazione postmoderna del genere sarebbe sintomo di una sovversione dei valori originali dell'hip hop, traditi dalla svolta prepotentemente discografica che esso ha subito dall'epoca in cui il rap commerciale ha preso il sopravvento, facendosi assimilare da un'industria che voleva arricchirsi vendendo l'hip hop come genere sovversivo, cinico, frammentario e disilluso – aggettivi che difficilmente si sarebbero potuti accostare alla cultura hip hop originaria del Bronx, tutt'altro che postmoderna.<sup>125</sup> In ogni caso, ciò che resta di innegabile è che l'hip hop faccia ampio ricorso alla pratica del campionamento, e a prescindere dal fatto che questo sia sufficiente a rendere il genere postmoderno o meno, di certo ciò basta a renderlo eclettico, poiché le fonti del "prestito" possono essere le più disparate, e condurre a soluzioni complessivamente alquanto variegata in termini timbrico-stilistici. Se il prog si nutre di altre fonti musicali con enfasi sull'aspetto paradigmatico e servendosi di tecniche allosoniche di recupero, l'hip hop si trova però agli antipodi, in quanto ricicla sintagmaticamente materiale preesistente attraverso prestiti perlopiù autosonici.<sup>126</sup> Ma, nel fare ciò, conduce infine allo stesso risultato: l'accostamento di "vesti musicali" disparate – poiché il sintagmatico trascina con sé la stessa "superficie stilistica" che sarebbe stata oggetto di un commercio paradigmatico. Considerato il livello di esposizione mediatica di cui l'hip hop ha goduto negli ultimi decenni, studiosi come la già citata Leydon arrivano ad affermare che il "polistilismo dell'era digitale" sarebbe da intendere come una sorta di "campionamento della seconda ora", in quanto influenzato dalle estetiche del *sampling* – a prescindere dal fatto che sia esso stesso basato sul campionamento o meno.<sup>127</sup>

Riconducendo il tutto a un contesto ludomusicale, va detto che è molto più frequente riscontrare il modello incarnato, nel mondo della *popular music*, dal prog e da altri generi dal funzionamento affine. La stessa 'COMP SMITH' può essere richiamata qui a titolo di esempio, giacché ne costituisce un'incarnazione

---

<sup>124</sup> Cfr. HOOPER 2012: 190-193.

<sup>125</sup> A queste problematiche è dedicato gran parte di VERNON 2021.

<sup>126</sup> Cfr. LACASSE 2000a: 38-39.

<sup>127</sup> Si veda a tal riguardo LEYDON 2010.

formalmente efficace. Esistono tuttavia alcuni esempi rilevanti anche nell'altra direzione – quella rappresentata dall'hip hop. In effetti, per almeno un decennio il campionamento (o meglio, la sintesi *wavetable* fondata su un campionamento iniziale, cfr. § 3.2.2) è stata la tecnica centrale della musica videoludica, anche se più spesso questo fatto ha significato nel concreto che ad essere campionati erano i singoli suoni necessari a costruire brani musicali *ex novo*. In una minoranza di casi, però, partendo da queste stesse possibilità compositive si è andati in direzione di risultati più vicini all'hip hop. Un caso ben noto (e precoce) di colonna sonora facente uso di brani preesistenti campionati è quello di *EarthBound (Mother 2, 1994)*, in cui i compositori Keiichi Suzuki e Hirokazu Tanaka hanno estratto piccoli campioni da brani tratti dal repertorio *popular* per realizzare alcuni dei pezzi più stranianti inseriti nel gioco.<sup>128</sup> Più spesso, però, i compositori videoludici si sono serviti non di brani pop, bensì di *sound library* pensate direttamente per il campionamento, che soprattutto tra anni Novanta e primi Duemila circolavano su CD acquistabili e utilizzabili come fonte sonora dai compositori interessati. Anche se certi suoni sono del tutto paragonabili alle puntuali forme d'onda che i compositori erano soliti campionare dai loro moduli sonori e tastiere, altri – come *beat* o *soundscape* stratificati – sono già esempi musicali più strutturati, non distanti da quelli che si potrebbero ottenere da brani “fatti e finiti”. In questo senso, oltre agli esempi che incontreremo più avanti (cfr. § 4.2), è possibile ricordare qui il lavoro svolto da Akira Yamaoka per la serie di Silent Hill,<sup>129</sup> servendosi di campioni tratti da librerie prodotte dalle compagnie Zero-G (es. *Ambient 2, Ghost in the Machine, Altered States*), Spectrasonics (es. *Bizarre Guitars, Distorted Reality*), SampleLab (es. *Broken Beats, Spatial Awareness*) e EastWest (es. *The Eerie Edition, Twisted Textures*).<sup>130</sup>

Nonostante non tutti gli esempi di questo tipo possano essere definiti “eclettici”, è interessante notare che la stessa tecnica del *sampling* può costituire una sinne-doché di genere (hip hop) paradigmatica anziché sintagmatica. Ciò emerge ancora più chiaramente dall'esempio della colonna sonora di *Drakengard (Drag-On Dragoon, 2003)*. A livello prettamente timbrico forse non verrebbe da definire “eclettico” il *sound* sinfonico che udiamo per gran parte del gioco, che di per sé attinge quasi esclusivamente all'area generica acustica. Tuttavia, le cose

<sup>128</sup> I fan si sono messi all'opera per individuare i campioni utilizzati, producendo risultati a volte forse non particolarmente accurati, ma su alcuni esempi specifici (come quelli messi in evidenza in [questo video](#)) ci sono ormai pochi dubbi, e ad emergere ci sono nomi di un certo peso, come quelli di John Lennon, dei Beatles e dei Beach Boys. Per via della presenza di campioni di questa caratura, si è anche vociferato a lungo che *Mother 2* stesse avendo problemi di distribuzione in forme rimasterizzate per le moderne *console*, ma la recente ripubblicazione in formato virtuale sul servizio in abbonamento Nintendo Switch Online sembra suggerire che eventuali problemi di *copyright* siano stati risolti.

<sup>129</sup> In [questo video](#) è stato approntato un campionario piuttosto completo.

<sup>130</sup> I risultati della ricerca, compiuta da membri della cosiddetta Silent Hill Historical Society, sono interamente consultabili [qui](#).

cambiano nel momento in cui ci si rende conto che il compositore principale Nobuyoshi Sano ha in realtà applicato a incisioni *ex novo* di brani tratti dalla tradizione eurocolta tutta una serie di procedimenti di frammentazione, ricomposizione ed elaborazione tipici dell'estetica hip hop, con tanto di tecniche idiomatich ben evidenziate.<sup>131</sup> Ci è così permesso di udire strumenti sinfonici trattati in modo più vicino a quanto accade nell'hip hop che nella musica d'arte, arrivando anche a casi – come quello costituito dal brano forse più noto della colonna sonora, ovvero 'Exhausted'<sub>SY</sub> ('Growing Wings' nella versione in inglese) – in cui agli strati sonori campionati si aggiungono *soundscape* e voci appartenenti a ben altri reami musicali. Nell'esempio citato, il senso di straniamento rispetto alle fonti originali (forse un frammento manipolato tratto dall'inizio dell'episodio 'Les Augures printaniers' de *Le Sacre du printemps*, ma è difficile a dirsi in quanto il campione è di brevissima durata) è accentuato dal fatto che i *sample* in gioco sono in realtà due (molto simili, ma con un piccolo sfasamento ritmico), uno bilanciato a destra e uno a sinistra dello spettro stereofonico; la loro riproduzione (quasi) simultanea dà adito a un effetto simile a un *ping-pong delay* del tutto inusuale per il contesto sinfonico (così come lo è l'ossessiva ripetizione di un frammento così breve), che sposta l'attenzione dell'ascoltatore dal centro a destra, per poi passare a sinistra e tornare al centro (il tutto in un secondo).

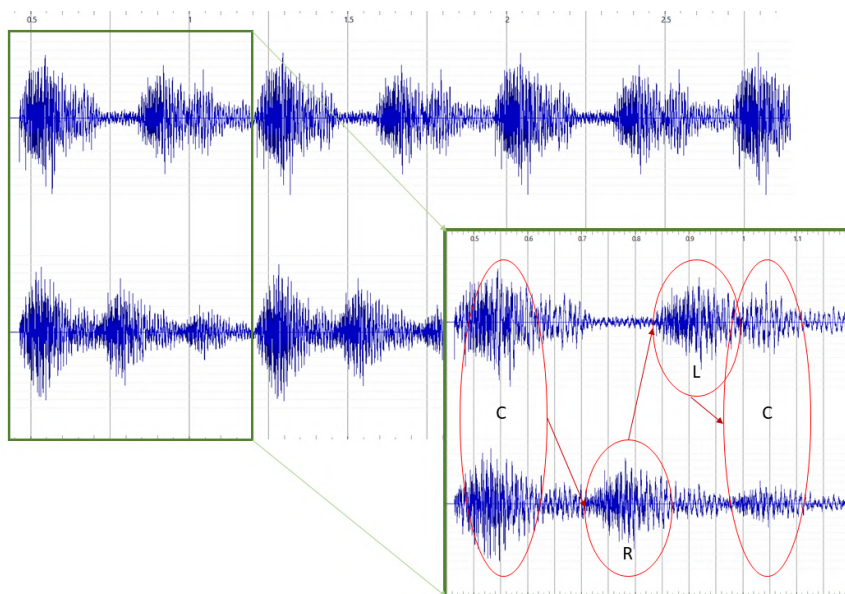


Fig. 5: Visualizzazione della forma d'onda stereofonica di 'Exhausted', con affondo sul campione di un secondo e l'effetto psicoacustico dato dalla sua (duplice) collocazione nel mix stereofonico.

<sup>131</sup> La procedura è descritta dallo stesso Sano nelle *liner note* del *soundtrack album*, di cui sono disponibili [traduzioni online](#). Tra le fonti elencate troviamo brani di Dvořák, Bartók, Debussy, Mahler, Mozart, Tchaikovskij, Respighi, Wagner, Musorgskij, Holst e Rimskij-Korsakov. Al solito, le [ricerche svolte dai fan](#) più sfegatati sono state attente e hanno messo in luce la presenza di anche altri compositori, tra cui Varèse, Verdi e Stravinskij.

### § 1.3 - Eclettismo verticale apolide

#### § 1.3.1 - Verticalità

Una volta messo a fuoco il concetto di “eclettismo” e alcune sue possibili incarnazioni, occorre capire meglio in che modo tali forme possano disporsi nel tempo e nello spazio della colonna sonora e dei suoi brani costitutivi. Per fare ciò, vorrei partire riportando un'importante distinzione operata da Philip Tagg:

La diatassi è l'aspetto di lungo periodo, diacronico, processuale ed episodico della sintassi, che riguarda l'ordinamento estensionale degli eventi nella dimensione temporale che eccede il presente esteso. La si può pensare nei termini generali di una forma narrativa, e orizzontale anziché verticale. Nella teoria musicale occidentale la diatassi è normalmente chiamata “forma”, come se nessun altro tipo di forma esistesse.<sup>132</sup>

E ancora:

La sincrisi denota aspetti di forma e significato che riguardano l'ordinamento sincronico e intensionale di elementi strutturali all'interno del presente esteso. Può contenere elementi di sintassi di breve periodo ed essere pensata come impilamento verticale anziché allineamento orizzontale.<sup>133</sup>

L'importante distinzione tra diatassi e sincrisi permette quindi di mettere in evidenza l'esistenza di due dimensioni sempre presenti nella musica: quella dello sviluppo orizzontale e quella della stratificazione verticale. Anche se Tagg introduce la sua terminologia per parlare di elementi strutturali della musica, rimane possibile utilizzare i concetti anche per parlare di come l'eclettismo entri a far parte di un'opera musicale. Un primo modo – più intuitivo e anche tendenzialmente più diffuso nella pratica musicale – concerne il piano della diatassi ed è ciò che chiamo “eclettismo orizzontale”. Con tale espressione intendo indicare quei casi in cui l'eclettismo non emerge tanto dalla singola sezione o dal singolo brano, ma soltanto se si considera un insieme più ampio. Vale a dire che la discrepanza tra gli elementi coinvolti diventa esplicita soltanto quando gli elementi eclettici sono sparsi su una dimensione temporale mediamente ampia, fatta di sezioni (o brani di una stessa colonna sonora) monostilistiche ma diversificate. Per esempio, la colonna sonora di un qualunque *Silent Hill* può dirsi eclettica perlopiù orizzontalmente poiché, sebbene esistano anche alcune eccezioni, è soprattutto sul piano dello sviluppo verticale che l'eclettismo si fa palpabile. Ciò accade, per esempio, quando si passa dal rock melodico di 'Promise' [s.y.](#) all'ambient di 'Blank Fairy' [s.y.](#), passando per il minimalismo pianistico di 'Magdalene' [s.y.](#), di per sé monostilistiche ma inserite in un contesto di eclettismo

<sup>132</sup> TAGG 2012: 385 (traduzione mia).

<sup>133</sup> *ivi*: 385 (traduzione mia).

orizzontale. Più raramente, questo tipo di eclettismo può manifestarsi anche all'interno di un singolo pezzo (attraverso singole sezioni stilisticamente coerenti ma tra loro contrapposte), ma all'interno dell'esperienza videoludica poco cambia: che il brano sia lo stesso oppure no, l'eclettismo si manifesta diluito nel tempo, in sequenza più o meno rapida, risultando manifesto soltanto a uno sguardo complessivo. Non si potrà allora parlare correttamente di una colonna sonora sinfonica o elettronica o rock, ma di una colonna sonora "eclettica" in senso orizzontale. Allo stesso modo, non si potrà certo accusare (rovesciando il paradigma modernista) Akira Yamaoka di scarso eclettismo davanti a una colonna sonora come quella di *Silent Hill 2* (2001); tuttavia i suoi brani singolarmente presi potrebbero non essere sufficienti a rendere l'idea del motivo dietro a questa affermazione.

Va da sé che l'altro tipo di eclettismo è l'esatto contrario di quello orizzontale e pertiene alla dimensione della sincrisi, pertanto lo definisco "eclettismo verticale". In questo caso, i singoli elementi stilisticamente distanti si trovano a convivere nello stesso istante, senza con questo intendere un loro essere relegati a quel solo momento – vale a dire che la stratificazione eclettica non esclude che la convivenza possa estendersi anche in orizzontale, fino a riguardare potenzialmente l'intero brano. Tornando anche in questo caso a esempi incontrati in precedenza, 'COMP SMITH' rientra nella categoria e, nonostante nelle diverse sezioni del brano la natura delle mescolanze cambi diverse volte, rimane costante la compresenza di almeno due degli elementi stilisticamente discrepanti. In questo caso, anche se tutti i brani della colonna sonora di *Soul Hackers 2* presentassero la medesima estetica (e così non è), essa non cesserebbe di essere definibile "eclettica", perché l'eclettismo è palpabile anche ascoltando soltanto cinque secondi di musica, dato che si annida nella stratificazione verticale. La presenza di brani siffatti non toglie che all'interno della stessa colonna sonora ci siano brani stilisticamente monolitici, come accade, per esempio, con il pezzo tipicamente metal 'In the End'<sup>SY</sup>, composto sempre per *Soul Hackers 2* da un altro compositore dello studio MONACA, Keita Inoue. E la loro presenza non va a inficiare il generale eclettismo dell'opera latamente intesa. Anche se entrambi i tipi di eclettismo troveranno spazio in queste pagine, è soprattutto l'eclettismo verticale ad attirare la mia attenzione, in quanto più radicale e direttamente collegabile ai mutamenti tecnologici, ma anche maggiormente diversificato nelle pratiche in uso rispettivamente in Giappone e in Occidente – candidato ideale, quindi, per accompagnarci in singolari itinerari di mutazione transnazionale e (trans)generazionale.

### § 1.3.2 - *Apolidia*

Rimane un ultimo aspetto da trattare per inquadrare le sfumature dell'ecclettismo che è utile tenere a mente prima di proseguire. Già parlando di sincretismo e ibridismo abbiamo infatti incontrato l'aspetto etnico, liquidandolo come poco pertinente al discorso che desidero affrontare. Le scelte ecclettiche che si possono spiegare attraverso l'integrazione di elementi "altri" (rispetto all'ambito di azione prevedibile del brano) per rimandare a una cultura di provenienza altrettanto "altra" (di solito per ragioni dettate dal *setting* narrativo, cfr. § 8.1) tendono a configurarsi come sineddoci etnico-culturali, più che di genere. Esse possono certamente contribuire al linguaggio complessivamente ecclettico del brano, ma non saranno in quanto tali al centro della mia attenzione, specie se la loro presenza è palesemente spiegata dalla sinergia con quanto avviene su schermo. Per questa ragione, il terzo tassello che va a costruire il tipo di ecclettismo stilistico che maggiormente mi interessa è ciò che chiamo "apolidia".

Gran parte degli studi che finora hanno affrontato di petto il tema dell'ecclettismo nei videogiochi (e in altre forme di prodotti audiovisivi), lo hanno fatto mettendo al centro del discorso l'appropriazione di componenti musicali "non-occidentali", un po' come previsto dai termini "sincretismo" e "ibridismo" secondo le definizioni richiamate poc'anzi.<sup>134</sup> Più correttamente, in questi casi, ritengo si possa parlare di veri e propri esempi di "esotismo" – termine considerato oggi politicamente poco corretto, ma che proprio per questo porta con sé una connotazione efficace nel definire l'alone di fascino "turistico" che spesso simili richiami a culture "altre" portano con sé. Questo tipo di ibridazione è di solito piuttosto trasparente nei suoi intenti semantici, e infatti non considero particolarmente degno di nota il fatto che in *Sekiro* (2019) o *Ghost of Tsushima* (2020) si faccia uso anche di strumenti tradizionali giapponesi (comunque appartenenti all'area generica acustica, sia pure sicuramente collocati in una zona differente del suo spettro), dal momento che si tratta di due titoli ambientati nel Giappone feudale. In generale, si può dire che, in casi come questi, gli intenti siano tendenzialmente legati a ciò che accade a livello diegetico, o quantomeno nel *setting* narrativo del prodotto, anche se non si tratta necessariamente di musica diegetica.<sup>135</sup> Casi di confine si trovano talora in prodotti in cui non c'è una vera e propria corrispondenza uno-a-uno tra modelli utilizzati e culture evocate. Per esempio, i cori popolari bulgari usati nella musica di *Nier: Automata* (2017) non sono certo presenti come sineddoci della Bulgaria – che col gioco

<sup>134</sup> Esempi di questo tipo si possono trovare in GRAJDIAN 2016; JURKIEWICZ 2019; KIZZIRE 2014; NAZARÉ 2023: 45-49; SUMMERS 2016b: 110.

<sup>135</sup> È pur vero che in alcuni casi il rimando alla tradizione "altra" si può porre in un territorio liminale tra diegetico e non diegetico, come se lo strumento fosse suonato "a sbalzo" in forma diegetica su uno sfondo non-diegetico "neutrale", come descritto per esempio in NAZARÉ 2023: 48-49.

non ha nulla a che fare – ma semmai come un misto di primitivismo e riferimenti al narrativamente imparentato *anime* di culto *Ghost in the Shell* (*Kōkaku kidōtai*, dir. Mamoru Oshii, 1995). Sono questi i casi più interessanti per l’ottica qui adottata, perché gli elementi “etnici” vengono risemantizzati, diventano ulteriori colori sulla tavolozza e sono spesso mescolati (come in entrambi i casi citati) con elementi provenienti da aree generiche differenti.

A tal proposito torna utile anche il concetto di “livello d’innovazione” (*novelty layer*) introdotto da Megan Lavengood per quanto riguarda l’analisi del timbro nella *popular music*.<sup>136</sup> La studiosa aggiunge ai quattro strati delle *texture* strumentali codificati da Allan Moore<sup>137</sup> un quinto livello che è talvolta utilizzato nella *popular music* per generare una sorta di “effetto sorpresa” attraverso presenze timbriche inconsuete per la tradizione di riferimento (sia che si tratti di strumenti “etnici” che di strumenti innovativi a livello tecnologico), che si caricano di rilevanti ruoli semantici. Nel caso dell’eclettismo apolide, però, questa volontà di generare stupore o di tematizzare in qualunque modo esplicito la presenza di strati aggiuntivi rispetto a quelli che sarebbero considerati “normali” non è sempre presente. L’eclettismo apolide è, per così dire, “discreto” – non perché si celi all’attenzione dell’ascoltatore, ma perché non punta necessariamente a richiamarla apertamente su di sé, magari con finalità semantiche di tipo didascalico. Anche se l’uso di certe soluzioni musicali non è affatto scontato, l’eclettismo apolide non le mette al centro della sua proposta musicale, ma si serve di essi come parte di una tavolozza cromaticamente ampliata, senza evidenti fini denotativi.<sup>138</sup>

Si può allora provare a “radicalizzare” l’apolidia estendendone il campo d’azione a elementi musicali che si candidano egualmente all’inclusione nel “livello d’innovazione”, ma che vengono trattati in modo tale da funzionare diversamente da come ci si aspetterebbe. L’apolidia assume così due connotati che ne specificano ulteriormente il campo d’azione – che è quindi tale in senso etnico ma non solo – e che intervengono in modo sinergico e complementare nel definirne le fattezze:

1. Neutralità: il linguaggio eclettico viene assunto come punto zero, terreno di partenza in cui si perde un evidente fine denotativo e il rimando specifico e didascalico ad alterità precise (culturali, subculturali, generiche) – senza per questo voler suggerire una presunta neutralità semantica del linguaggio eclettico.

---

<sup>136</sup> Il saggio di riferimento è LAVENGOOD 2020.

<sup>137</sup> In MOORE 2012: 20-21 vengono descritti i livelli melodico, del basso funzionale, del ritmo esplicito e del complemento armonico.

<sup>138</sup> Incontreremo anche esempi che, pur rimanendo apolidi, perdono questo aspetto “discreto”, anche col fine di instaurare una riflessione metatestuale o intertestuale (es. cfr. [§ 11.2](#))

2. Naturalità: il linguaggio eclettico viene a caratterizzarsi come non esplicitamente tematizzato, discreto e semitrasparente, non enfatizzato in quanto eccezionale – per questo non si tratta di una naturalità in senso prescrittivo o primordialista, ma semmai spontanea, *nonchalant*, non artificiosa.

Anche in questo caso, alcuni esempi possono risultare chiarificatori. La stessa Lavengood, per esempio, ha studiato l'utilizzo di stilemi disparati nella colonna sonora (sforzo corale di compositori giapponesi e occidentali) di *Sonic the Hedgehog 3* (1994), mettendo in evidenza la distinzione tra alcuni esempi "ovvi" – come il richiamo alla *soca* (variante di *calypso* tipica dell'isola di Trinidad) nel brano 'Angel Island Zone (Act 1)' [Y1 Y2](#), usato per l'omonimo livello d'ambientazione tropicale – e altri più "indiretti", in cui specifici elementi stilistici sono associati ad aspetti dell'ambientazione attraverso quelle che Tagg chiamerebbe "anafonie", che attingono spesso a mondi stilistici tra loro lontani (tra cui funk e *new wave*).<sup>139</sup> Un altro esempio tratto dal medesimo titolo è l'utilizzo di elementi *thrash metal* per il brano che accompagna lo scontro con il boss finale del gioco (il brano 'Final Boss' [Y1 Y2](#), appunto) che, per quanto venga presentato come "ovvio", ritengo sia almeno parzialmente diverso dall'uso di musica "etnica" per l'ambientazione "esotica", giacché si basa su un'associazione sedimentata tra genere (metal) e significato (malvagità e aggressività) che, proprio in quanto (stereo)tipica suona subito familiare, ma rimane comunque frutto di un'associazione semantica più complessa. L'esempio tropicale, che è l'esatto contrario dell'eclettismo apolide, è certamente quello più lontano dagli interessi di questo percorso. Gli altri esempi, che si basano su meccanismi semiotici più complessi, possono dirsi a rigore "apolidi", ma si può discutere su quanto "naturali e neutrali" si possano ritenere. Il riferimento a realtà "altre" può infatti essere presente, ma a livello non così esplicito da essere autoevidente, e anche il livello di naturalezza percepito può dipendere tanto dalla competenza latente musicale (e mediale) dell'ascoltatore quanto dallo statuto di eccezione più o meno pronunciato del pezzo all'interno della colonna sonora.

Una sfumatura similmente ambigua si può trovare in esempi ludomusicali che si servono di *cliché* cinematografici (cfr. [§ 5.2](#)) per dare forma a musica in cui l'eclettismo verticale (e non solo) è certamente presente, ma sotto forma di "seconda natura" che finisce per neutralizzarne parte del potere spiazzante, ma anche per rendere tali interventi potenzialmente manieristici e quindi facili da comprendere e giustificare. Prendiamo come esempio il brano 'Mass Effect Theme' [S.Y.](#), composto da Jack Wall e Sam Hulick per il videogioco di ruolo di ambientazione fantascientifica *Mass Effect* (2007). Nel brano si mescolano sonorità

<sup>139</sup> Cfr. LAVENGOOD 2019: 210.

elettroniche e orchestrali, facilmente riconducibili (per convenzione mutuata dal cinema)<sup>140</sup> all'epopea sci-fi raccontata nella trilogia sviluppata dalla *software house* canadese Bioware. In casi come questo, il requisito di naturalità sembra essere soddisfatto, perché la loro convenzionalità è talmente inflazionata da risultare trasparente, ma la neutralità è più nebulosa, in quanto i brani rimandano a realtà specifiche che non saranno magari culture “altre”, ma comunque specifici *topoi* narrativi e/o estetici, facilmente rintracciabili dagli ascoltatori alfabetizzati (cfr. § 8.1). Di nuovo, si tratta di una sfumatura possibile dell'eclettismo che non sarà ignorata nei vari esempi che seguiranno, ma non tanto perché si tratti di esempi particolarmente degni di nota (almeno per quanto riguarda l'uso che fanno dell'eclettismo), bensì perché possono convivere con forme più particolari di eclettismo e contribuire a comprendere meglio la natura composita di alcuni brani.

Torniamo infine di nuovo a 'COMP SMITH'. Per quanto si possa svolgere un lavoro ermeneutico atto a definire le ragioni per cui è possibile ricollegare gli elementi legati alle aree acustica, elettrica ed elettronica a elementi specifici della trama del gioco oppure del suo genere videoludico o cinematografico-narrativo di appartenenza, non vi è un collegamento immediato di natura didascalica con un referente esterno, né le scelte eclettiche si configurano come così eccezionali da attirare su di sé l'attenzione a mo' di “livello d'innovazione”. Ciò non significa che l'eclettismo sia impiegato a caso e senza una valida ragione (qualora ce ne volesse per forza una), ma semmai che sono soddisfatti i requisiti di naturalità e neutralità. Un caso ancora più ricco (seppur meno facilmente leggibile) è costituito da 'Rose Queen'<sup>SY</sup>, composta da Tsutomu Narita e comparsa in vari titoli del relativamente giovane marchio *Granblue Fantasy* (2014-2024).

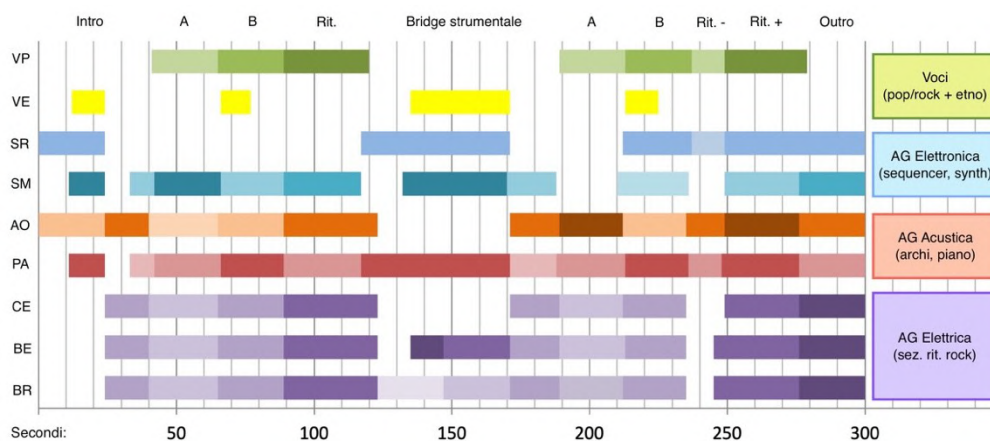


Fig. 6: Rappresentazione multitraccia della struttura di 'Rose Queen'. I colori associano le tracce a diverse aree generiche, mentre l'intensità punta a fornire un'idea di massima del peso dei singoli strumenti nell'arrangiamento delle varie sezioni del brano.

<sup>140</sup> Si vedano, a proposito di tale *cliché*, CORBELLA 2011; FABBRI 2011.

Nel brano si trovano a convivere tratti musicali ascrivibili a vari generi radicati in tutte e tre le aree precedentemente delineate. Infatti, come osservabile in [Fig. 6](#), fin dai primi istanti del brano, agli archi di estrazione orchestrale (AO = archi orchestrali) sono sovrapposti veloci *pattern* elettronici realizzati verosimilmente da un *sequencer* (SR = sintetizzatore ritmico). A questi elementi si sovrappongono quasi subito non solo un secondo livello elettronico – questa volta di carattere melodico (SM = sintetizzatore melodico) – ma anche un pianoforte (PA = piano acustico) e soprattutto i vocalizzi di memoria tradizionale est-europea (VE = voci etniche), che in questo contesto sembrano usati più come risorsa cromatica che come elemento denotativo di culture “altre”. Le aggiunte più rilevanti, dopo questa introduzione già molto carica, riguardano da un lato un’intera sezione ritmica rock (CE = chitarra elettrica; BE = basso elettrico; BR = batteria rock) – che introduce di peso tutta l’area elettrica rappresentata nel pezzo – e la voce di Haruka Shimotsuki, di carattere pop/rock (VP = voce pop), che si insedia nel brano con saldezza per tutta la sua durata, con la sola esclusione del minuto strumentale centrale. Mi sembra che anche in questo caso si possa compiutamente parlare di eclettismo verticale apolide, con caratteristiche di neutralità e naturalità pienamente soddisfatte.

**CAPITOLO 2: LE AFFORDANCE COMPOSITIVE DELL'ERA DIGITALE**

---

Possiamo ora iniziare a costruire le fondamenta concrete dell'impalcatura che ci permetterà di esplorare le fattezze del fenomeno appena delineato nella loro evoluzione diacronica. Ciò sarà fatto abbracciando un approccio neo-materialista (cfr. § 2.1), che ci suggerisce di comprendere ogni scelta compositiva – compreso, quindi, l'eclettismo – alla luce di una cornice più ampia di possibilità offerte e suggerite dal contesto concreto (e, in questo caso, soprattutto tecnologico) entro cui gli agenti creativi si trovano a lavorare. Grande protagonista in questa cornice è sicuramente la *Digital Audio Workstation* o DAW (cfr. § 2.2), le cui caratteristiche fondamentali saranno indagate in modo tale da suggerire quali ricadute creative essa possa aver avuto su vari repertori, a partire (anche per ragioni cronologiche) da quello videoludico. Inoltre, sarà messo in evidenza il ruolo che tali modifiche hanno avuto su contesti di lavoro sempre più sovrapposti come quelli della musica per film e per videogiochi, andando ad approfondire le filiere produttive, con particolare enfasi sulle figure professionali legate all'arrangiamento (cfr. § 2.3), ambito cruciale per la configurazione timbrica eventualmente eclettica del prodotto finale.

**§ 2.1 - Un approccio neo-materialista**

La musica per videogiochi, ancora più di altre, è condizionata da esigenze tecnologiche e commerciali – oltre che, nello specifico, ludiche. In questo senso, assume dunque una pertinenza imprescindibile un approccio neo-materialista alla musica, al centro della quale si pone il ben noto concetto di *affordance*, coniato da James Gibson.<sup>1</sup> Tale idea invita a interpretare in senso materialistico le azioni che coinvolgono l'individuo e gli oggetti con cui esso si relaziona all'interno del proprio ambiente; ovvero, si tratta di analizzare come esse siano permesse, incoraggiate – o al contrario negate e disincentivate – dalle caratteristiche fisionomiche di entrambi gli enti coinvolti nel processo. Apparentemente distante dal contesto musicale e forse addirittura umanistico in generale, la complementarità tra l'individuo e il suo ambiente implicata dal concetto di *affordance* si presta bene a descrivere quelle situazioni in cui il farsi delle idee astratte e dei comportamenti va di pari passo con un confronto tra la materia e il suo trasformarsi sotto l'influsso dell'agire umano, a sua volta instradato dalla materia stessa. Le dinamiche creative ben si sposano con questo tipo di configurazione, e analizzare il ventaglio di azioni rese possibili (e suggerite o chiamate) da strumenti e materiali (anche digitali) con cui gli artisti si interfacciano significa comprendere non solo le condizioni di possibilità degli artefatti

---

<sup>1</sup> Cfr. GIBSON 1979: 119.

culturali, ma anche le caratteristiche che sono più profondamente radicate nelle fattezze di quegli stessi materiali e strumenti – e quindi nelle loro *affordance*.

Anche se potrebbero sembrare caratteristiche attribuibili al solo ambiente, le *affordance* si collocano in realtà a metà tra oggetto e soggetto, tra fisico e psichico, tra regno degli oggetti e dominio del comportamento; situate nell'ambiente, ma determinate dalle nostre fattezze e abilità specifiche.<sup>2</sup> Per questo, un più ampio ambito delle scienze umane che ha attinto a piene mani dalle intuizioni di Gibson è quello che si relaziona con intensità variabile alle cosiddette teorie della “cognizione a 4E” (*4E Cognition*) – in cui le lettere in questione rappresentano le iniziali delle parole *embodied*, *embedded*, *extended* ed *enacted*. Non è il caso di approfondire troppo il discorso in questa sede,<sup>3</sup> ma basti tenere a mente che si tratta di una famiglia di teorie che spiegano l'azione e l'attività mentale umana in termini, appunto, materialistici, ma non in senso necessariamente riduzionista, bensì enfatizzando il ruolo fondamentale del nostro commercio materiale con il mondo. Non siamo enti svincolati dalla materialità mondana, anzi: noi stessi siamo corpo (*embodied*) e ci serviamo di pezzi di mondo per orientarci e agire in esso (*embedded*); la nostra mente non può essere intesa come vincolata entro la prigione costituita dal cranio, bensì come ramificata entro il nostro intero corpo fino ad estendersi negli strumenti di cui ci serviamo per portare a termine i nostri compiti (*extended*), e che a loro volta mettono in atto le nostre potenzialità in un'operazione di mutua definizione del campo d'azione (*enacted*). Nonostante questa fin troppo sbrigativa panoramica, dovrebbe quantomeno risultare intuibile che il rapporto tra mondo e mente è strettissimo, da questa prospettiva, e che i due poli vanno intesi come una sorta di sinolo intrecciato in cui cercare di isolare un fattore dall'altro può portare facilmente al fraintendimento del sistema mente-corpo.

Un (paleo)antropologo che ha a lungo riflettuto sulle implicazioni delle 4E producendo idee utili a caratterizzare i presupposti teorici di queste pagine è Lambros Malafouris. Il nucleo teorico fondamentale del suo pensiero si ritrova nella *material engagement theory* (MET),<sup>4</sup> ovvero un'applicazione del modello delle 4E che evidenzia il potere modulante reciproco del rapporto individuo-mondo, proponendo una prospettiva in cui l'interazione con strumenti e materiali dell'ambiente giustifica e guida il pensiero, al punto da indicare la via

<sup>2</sup> Cfr. *ivi*: 121.

<sup>3</sup> Per un'introduzione all'argomento rimando a CARNEY 2020; DE BRUIN, NEWEN, GALLAGHER 2018; GALLAGHER 2023.

<sup>4</sup> Per una panoramica sull'argomento, si veda MALAFOURIS 2013. Questo tipo di prospettiva si colloca nel più ampio contesto di quelle teorie antropologiche che criticano l'idea dell'esistenza di un'esteriorità inerte indipendente da noi, richiamandosi a una posizione in cui «oggetto e soggetto, o se vogliamo materia e cultura, [sono] due polarità che si costituiscono contemporaneamente» (DEI, MELONI 2015: 56).

all'evoluzione stessa dell'essere umano. In sostanza, nell'ontologia relazionale di Malafouris, le nostre azioni modificano il mondo, che di ritorno modifica ciò che noi siamo. In altre parole, l'essere umano sviluppa il proprio modo di pensare (a livello filogenetico, ovvero inerente alla specie, ma anche ontogenetico, quindi legato al piano dell'individuo) interfacciandosi con le *affordance* di ciò che lo circonda.

[...] per la MET, la cultura materiale non è semplicemente lo sfondo su cui la cognizione umana prende forma. Le cose mediano, danno forma attivamente e costituiscono i nostri modi di essere nel mondo e di dare senso al mondo. Le cose, inoltre, uniscono le persone e procurano canali di interazione. Le cose evolvono le nostre menti; esse diventano noi.<sup>5</sup>

In quest'ottica, la cognizione umana è «fatta dall'azione e per l'azione»<sup>6</sup> e – poiché agire nel mondo significa prevalentemente farlo configurandosi con oggetti e strumenti – il *thinking* diventa un *thinging* e indica «il tipo di vita cognitiva istanziata in atti di pensiero e sensazione *con, attraverso e riguardo cose*».<sup>7</sup> Dato che ci suggerisce modi di agire (e quindi di pensare), la materia va messa al centro dello studio dei processi cognitivi, ma anche di quelli creativi, operando una sorta di operazione di ingegneria inversa. È questo il punto di incontro tra le idee di Malafouris e quelle di Don Ihde, filosofo che ha coniato il concetto di “ermeneutica materiale”, da lui stesso esemplificata anche facendo riferimento a casi eminentemente musicali (la tecnica del *crooning* in relazione al microfono, la durata della canzone in relazione ai dischi).<sup>8</sup> È nello studio del rapporto tra le idee umane (e le potenzialità corporee che possono dare loro forma) e le *affordance* strumentali e tecnologiche del mondo della produzione (o, più in generale, creazione) musicale che si può comprendere come mai le cose che ascoltiamo sono così come sono – ovvero come mai le idee musicali “emergono” dalle azioni in un modo anziché in un altro.

I due studiosi in questione spiegano la propria prospettiva ricorrendo a un esempio apparentemente lontano dall'oggetto della presente ricerca, ma che trovo nondimeno illuminante: il caso dell'ascia acheuleana,<sup>9</sup> antico esempio di cesellatura primitiva che ha lungamente attirato l'attenzione di archeologi e paleoantropologi. In particolare, molti di questi ne hanno spesso evidenziato le sorprendenti simmetrie, interpretandole come “tracce materiali” della precoce

---

<sup>5</sup> MALAFOURIS 2013: 44 (traduzione mia).

<sup>6</sup> MALAFOURIS 2018: 767 (traduzione mia).

<sup>7</sup> *ivi*: 764 (traduzione mia). In questo, Malafouris si oppone a quegli approcci paleoantropologici cognitivisti che interpretano gli strumenti antichi giuntici come il frutto “esterno” – una traccia comportamentale materializzata – di processi “computazionali” che avvengono nella scatola cranica e sono in gran parte indifferenti a ciò che sta loro intorno (si veda WYNN, OVERMANN, MALAFOURIS 2021).

<sup>8</sup> Cfr. IHDE 2009: 63-80.

<sup>9</sup> L'esempio è esposto estesamente in IHDE, MALAFOURIS 2019: 207-208.

formazione di idee estetiche nella mente degli uomini primitivi. Ihde e Malafouris, tuttavia, ci invitano a ridefinire (fino a quasi capovolgerlo) il rapporto, e riflettere su come questo genere di idee prendano forma in uno scambio costante e bidirezionale tra pensiero e materia. Non c'è alcuna idea astratta autogenerata a cui viene poi dato corpo materiale mediante l'azione, quanto piuttosto un agire incarnato che fa emergere la forma finale del manufatto attraverso le fattezze delle azioni motorie che incontrano le *affordance* del materiale (la sua forma e consistenza, la resistenza che oppone, le elaborazioni che suggerisce, eccetera). L'intenzione del cesellatore viene *portata innanzi* dall'azione del corpo interfacciandosi con la materia, mediata oltretutto da strumenti materiali, e quindi l'idea stessa della simmetria è "cesellata" insieme alla pietra, colpo dopo colpo. In questo modo, l'uomo "scopre" la simmetria dialogando con il materiale in cui andrà a infonderla.<sup>10</sup> Possiamo pensare, analogamente, al musicista che si interfaccia costantemente con strumenti, tecnologie (dalla penna al *MIDI-roll*) e materiali musicali che suggeriscono determinati modi in cui possono essere manipolati, e nel loro incontro con le idee diventano ciò che ascoltiamo.

A tal proposito, già alcuni pionieri dei *popular music studies* più determinati a dare centralità al contesto creativo dello studio di registrazione hanno messo abbondantemente in evidenza il rapporto tra gli strumenti utilizzati (anche digitali),<sup>11</sup> le loro *affordance* e la cognizione (incarnata) di chi adopera gli strumenti,<sup>12</sup> rimandando non solo a Gibson, ma anche a posizioni teoriche in gran parte derivate da quella dello studioso statunitense e legate a doppio filo alle prospettive costruttiviste della sociologia della tecnologia – nonché a posizioni che, anche nella musicologia *tout court*, hanno fatto tesoro di tali concetti.<sup>13</sup> Tali posizioni includono la *actor-network theory* e l'approccio sistemico alla creatività, andando così a conferire particolare rilievo, nella comprensione della forma finale dell'azione, a tutti i fattori – animati o inanimati (con le loro *affordance*) – che si intrecciano all'interno di un contesto, in questo caso di tipo

<sup>10</sup> Cfr. *Ibid.* Questo esempio delinea anche quello che Ihde e Malafouris chiamano *homo faber revisited* – ovvero non tanto l'uomo che si caratterizza in quanto creatore di strumenti (l'*homo faber* "classico"), ma una sua versione rivisitata, in cui la reale peculiarità dell'*homo* è quella di farsi a sua volta plasmare dalle attività che svolge, in stretta sintonia con le *affordance* dell'ambiente e degli strumenti con cui si interfaccia.

<sup>11</sup> Emblematico in questo senso è STRACHAN 2017: 62-64. Così come il *design* degli strumenti materiali è portatore di specifiche *affordance*, anche i *software* hanno un loro *design*, dotato a sua volta di *affordance* precise.

<sup>12</sup> Anche in MOORE 2001b: 56-60 viene sottolineato come che molta musica venga concepita "strumento alla mano" e vada quindi intesa alla stregua di un'attività creativa incarnata (dunque tutt'altro che astratta come a lungo la retorica romantica l'ha voluta), e strettamente legata a ciò che lo strumento permette (e suggerisce) di fare – per non parlare di quelli che sono limiti e potenzialità della nostra costituzione corporea.

<sup>13</sup> Per esempio, si veda CLARKE 2005.

produttivo-industriale. Gli usi delle tecnologie dipendono dalle *affordance* (implicite o esplicite) inscritte nel loro *design*, e passano da fasi di flessibilità di utilizzo a fasi di stabilità attraverso il dialogo con l'apporto dei soggetti (e dei loro valori e contesti) che si rapportano con tali *affordance*. In questo senso, allora, si (ri)definisce socialmente a cosa serve un oggetto, come lo si utilizza e chi è chiamato a farlo, entro un contesto in cui ogni fattore facente parte della rete dà il suo contributo.<sup>14</sup> Ed è proprio nel solco tracciato da tali studi che andranno a posizionarsi le mie considerazioni, nella consapevolezza che le scelte creative – specialmente in un contesto che abbiamo già iniziato a caratterizzare come fortemente legato a precise possibilità e limitazioni tecnologiche – prendono forma in un modo che non può essere ricondotto al solo arbitrio del compositore (pur senza ricadere, per questo, in un'ottica deterministica). I mutamenti tecnologici, dunque, risultano capaci di influenzare fortemente le abitudini creative e di ascolto, creando frizioni estetiche ma anche incoraggiando nuove vie maestre per la creatività sonora.<sup>15</sup> Dal cesellatore primitivo a Hans Zimmer il passo è breve.

## § 2.2 - Cambi di paradigma in studio e al cinema

### § 2.2.1 - Dallo studio alla DAW

Il metodo di lavoro del compositore per i media (e non solo) è oggi fortemente legato alla *Digital Audio Workstation* (DAW), e si potrebbe addirittura sostenere che un simile *modus operandi* abbia caratterizzato più specificamente la composizione per videogiochi anche da ben prima dell'insediamento della DAW negli studi di registrazione di ogni dove. In un'ottica neo-materialista, dunque, diventa fondamentale comprendere in che modo un simile rinnovamento tecnologico dell'ambiente di lavoro abbia potuto modificare le *affordance* dell'attività creativa. Non è certo questa la sede per ripercorrere la storia della fonografia,<sup>16</sup> ma alcuni passaggi risultano fondamentali per contestualizzare l'avvento della DAW. Già dall'epoca dell'avvento del nastro magnetico come standard per i master discografici<sup>17</sup> – riversati poi sui nuovi dischi a microsolco in vinile ma capaci di fornire a monte *affordance* inedite alla creatività musicale<sup>18</sup> – la musica

---

<sup>14</sup> Cfr. BORN 2005; ZAGORSKI-THOMAS 2014: 14-16, 94-103, 132.

<sup>15</sup> Cfr. KATZ 2010: 42-55; THÉBERGE 2001: 3-4.

<sup>16</sup> Per una sua versione compatta rimando a HAINS 2001; THÉBERGE 2001.

<sup>17</sup> Sul nastro magnetico si vedano ASHBOURN 2021: 1-3; HAINS 2001: 798-799; THÉBERGE 2001: 8-9; ZAK 2020: 61-62.

<sup>18</sup> Cfr. HAINS 2001: 797-798. I vantaggi del nastro erano molteplici e andavano dalla possibilità di registrare più a lungo e poter riascoltare subito, alla possibilità di montare, mixare e soprattutto processare il suono con relativa facilità, anche su più piste contemporaneamente (con l'avvento del *multitracking*), cfr. ASHBOURN 2021: 33-35; HAINS 2001: 799-801; THÉBERGE 2001: 9-

registrata veniva traghettata con sempre maggiore decisione dalla funzione di “mera” documentazione di una *performance* musicale, alla consacrazione come testo per eccellenza dell’espressione della creatività sonora.<sup>19</sup> Il luogo in cui la magia aveva luogo era chiaramente lo studio di registrazione ma, col tramonto dell’epoca d’oro del disco, due eventi di grande rilievo iniziano a sfidare la centralità di tale luogo sacro per la produzione musicale:

1. L’ascesa del punk. Tale genere musicale (e il seguente, più diversificato, sottobosco post-punk) è il principale responsabile dello sdoganamento dell’idea di un approccio “lo-fi” alla produzione musicale, incarnata dalla filosofia *do-it-yourself* (DIY).<sup>20</sup> Si tratta di un tentativo di “democratizzazione” della musica che solo più avanti, con l’aiuto del digitale, avrebbe raggiunto il suo più alto compimento, con la diffusione dell’*home studio* e l’ubiquità delle pratiche di auto-produzione musicale<sup>21</sup> e di *prosuming* (cfr. § 4.3.2) – il che ci porta al secondo punto.
2. L’avvento del digitale in campo musicale. Dopo l’accordo tra Philips e Sony – principali aziende promotrici delle nuove tecnologie digitali in ambito musicale – il digitale inizia a prendere piede prima negli studi di

---

11. Come adeguatamente sottolineato in D’ESCRIVAN 2012: 145-146 (ulteriori informazioni anche in HAINS 2001: 802; FRONZI 2013: 45-55, 107-120), sullo sviluppo delle tecniche di manipolazione del suono su nastro hanno influito pesantemente le sperimentazioni coltivate nell’ambito della musica d’arte, *in primis* per quanto riguarda la *musique concrète* e la *tape music*. Parallelamente, lo sfruttamento del nuovo formato LP permetterà di superare gli schemi tradizionali della canzone, in direzione di *suite*, *concept album* o lunghe improvvisazioni (cfr. D’ESCRIVAN 2012: 123; OSBORNE 2012: 91-115; ZAGORSKI-THOMAS 2014: 175-176).

<sup>19</sup> Cfr. ASHBOURN 2021: 51-53; BELL 2018: 33-38; D’ESCRIVAN 2012: 121-123; ZAK 2001: 12-14, 17. In questo senso, celebre è la definizione di “strumento compositivo” che Brian Eno darà dello studio di registrazione alla fine degli anni Settanta – o almeno così vuole la vulgata dell’aneddotica, ma se non altro da [questa lezione](#) sembra emergere che, se non quella esatta frase, almeno il concetto da essa espresso era ben presente nel pensiero esplicitato dal musicista in quel periodo. Sono anche gli anni di ascesa della figura del produttore discografico (si pensi alle mitologie di personaggi come George Martin e Phil Spector), ulteriore passo verso l’idea del fonogramma come “testo primario” da riproporre poi sul palco (cfr. BELL 2018: 40-41; D’ESCRIVAN 2012: 120-123; ZAK 2020: 63).

<sup>20</sup> Cfr. HESMONDHALGH 1997; THÉBERGE 2001: 12. Volendo guardare la questione da una prospettiva più ampia, tuttavia, è possibile seguire le peripezie della filosofia DIY a partire da epoche ben precedenti a quella del punk, come proposto in BELL 2018: 5-18.

<sup>21</sup> In STRACHAN 2017: 22-23, 29-32 viene tematizzata non solo la democratizzazione dei mezzi di produzione, che l’era del digitale ha reso sempre più accessibili, ma anche la democratizzazione del sapere relativo al loro utilizzo (non più appannaggio “esoterico” di una ristretta cerchia di professionisti, ma disseminata per la rete in forma cangiante) e del processo distributivo e promozionale (grazie a una serie di servizi che permettono, sempre attraverso la rete, di raggiungere l’orecchio di potenzialmente chiunque con uno sforzo minimo). Si veda anche ASHBOURN 2021: 52; BENNETT 2018, e quest’ultima fonte in particolare per un affondo sulla democratizzazione della conoscenza e sulle implicazioni del paradigma *always-online*. Per quanto la democratizzazione sia certamente avvenuta, in qualche misura, bisogna tuttavia fare attenzione a non idealizzare troppo le possibilità che la digitalizzazione ha offerto (e sta offrendo) alla produzione indipendente, dal momento che potersi gettare nel marasma internettiano con grande facilità non equivale affatto alla garanzia di uscirne con tutte le ossa integre (anzi!).

registrazione più avanzati (alla fine degli anni Settanta) e poi nel mercato discografico, colonizzato dal *compact disc* nel 1983, che si affermerà nella seconda metà del decennio.<sup>22</sup> Ciò che ci interessa in questa sede è soprattutto il primo fronte, ovvero quello della produzione, e non tanto per quel che riguarda le – pur rivoluzionarie – introduzioni di strumenti come sintetizzatori e campionatori digitali (es. Fairlight CMI e Synclavier)<sup>23</sup> o del protocollo MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*),<sup>24</sup> quanto più per il graduale processo di spostamento dello studio di registrazione dalla dimensione fisica a quella virtuale – processo in cui, oltretutto, gli *home computer* primariamente concepiti per il *gaming* come l'Amiga, performanti ed equipaggiati di tecnologia MIDI, hanno avuto un ruolo di un certo rilievo.<sup>25</sup>

Entrambe queste piste conducono a una semplificazione dei processi produttivi, in corrispondenza con l'avvento della sua digitalizzazione, secondo un modello che avrà particolare fortuna nell'ambito della produzione di musica per audiovisivi. A metà degli anni Ottanta iniziano a diffondersi dei *sequencer* che permettono di “organizzare” musica in linguaggio MIDI, la quale viene poi suonata da strumenti collegati tra loro con gli appositi cavi e registrata a parte, in modo da non appesantire troppo il lavoro dei computer.<sup>26</sup> Giunti agli anni Novanta, però, i tempi sono maturi per accogliere nel mondo della produzione musicale la DAW, un tipo di *software* che racchiude in sé tutte le potenzialità di uno studio di registrazione. La base da cui si sviluppano le DAW sono gli stessi programmi di *sequencing*, come Performer, lanciato sul mercato da Mark of the Unicorn (MOTU) nel 1985, che diventa Digital Performer nel 1990, quando gli vengono aggiunte funzioni di registrazione ed elaborazione dell'audio digitale; negli stessi anni Steinberg lancia Cubase (1989) che diventa poi Cubase Audio (1992), mentre Digidesign – oggi nota come Avid, che aveva iniziato, in questo caso, con un *software* di elaborazione audio nel 1984 (Sound Designer), privo di funzionalità di *sequencing* – entra in scena nel 1991 con Pro Tools.<sup>27</sup> Ora della fine del decennio, le DAW avevano in larga parte sostituito (o quantomeno affiancato in pianta stabile) il *workflow* analogico di molti studi di registrazione, dimostrando

---

<sup>22</sup> Cfr. HAINS 2001: 811-812; THÉBERGE 2020: 74-75.

<sup>23</sup> Questo genere di strumenti, e in particolare il Fairlight, è studiato in HARKINS 2020.

<sup>24</sup> Per un'introduzione al MIDI si vedano D'ESCRIVAN 2012: 61-65; THÉBERGE 2020: 75-77. Tale protocollo, che approfondiremo anche più avanti (cfr. § 3.2.2), permette di far comunicare tra loro strumenti musicali diversi attraverso un linguaggio comune, che può esplicarsi in tempo reale o anche in differita, salvando le istruzioni in appositi *file* utilizzabili in un secondo momento. Un *file* MIDI non contiene pertanto informazioni sonore, ma un insieme di istruzioni che, se date in pasto a uno strumento adeguatamente equipaggiato, producono un risultato sonoro assemblandolo in diretta ricorrendo alle risorse possedute dallo strumento in questione.

<sup>25</sup> Cfr. CIESLA 2022: 207-209; FRITSCH, SUMMERS 2021c: 8; STRACHAN 2017: 75.

<sup>26</sup> Cfr. THÉBERGE 2020: 80.

<sup>27</sup> Cfr. *ivi*: 80; STRACHAN 2017: 75-76.

di saper attecchire in ambito professionale tanto quanto nell'ambito casalingo (fino a portare al fenomeno dei *bedroom producer*, oggi sempre più diffuso).<sup>28</sup>

Oggi alcune delle DAW più diffuse – oltre a Cubase e Pro Tools – sono Ableton Live, FL Studio, Logic, Reason e Reaper, ed esistono anche programmi di questo tipo completamente gratuiti per tutti i sistemi operativi, come Audacity (sicuramente il più diffuso, ma anche il più limitato), Cakewalk Sonar, Rosegarden e Waveform. Primariamente, una DAW costituisce uno spazio di lavoro entro cui vengono installati sottoprogrammi (*plug-in*) specializzati in diversi compiti utili alla produzione musicale. Si può trattare di effetti da applicare a clip sonore “pulite” registrate in precedenza (tra l'altro con l'utile possibilità di intervenire sui parametri dell'effetto stesso in qualunque momento, diversamente quanto accadrebbe registrando il suono già effettuato), emulazioni di amplificatori, algoritmi di pulizia e restauro del suono, fino a includere *drum machine* e strumenti virtuali di ogni tipo (basati su campionamento e/o sintesi), controllati in tempo reale via periferiche MIDI o semplicemente scrivendo gli “ordini” su MIDI-roll o simili, in modo tale che il programma “suoni” la sequenza in questione ogni volta che si preme “play”, in sincrono con tutti gli altri materiali presenti in *timeline*, siano essi altri dati MIDI o meno.

Se è vero che tutti gli strumenti musicali e produttivi influenzano, con le loro fattezze concrete, il modo in cui gli agenti umani implicati nel processo produttivo concepiscono il materiale musicale e agiscono su di esso,<sup>29</sup> diventa ben chiaro come mai un cambio di paradigma come quello appena descritto abbia impattato indelebilmente sul modo di fare musica di molti musicisti e produttori. Nonostante di solito le DAW (così come anche altri *software* utilizzati in certi ambiti della produzione musicale, come i programmi di *score editing*) siano costruite graficamente a immagine e somiglianza delle loro controparti analogiche (e rese ulteriormente familiari e intuitive anche dall'adozione di convenzioni di interazione ben radicate nell'alfabetizzazione informatica ormai ampiamente diffusa),<sup>30</sup> le loro *affordance* sono in realtà solo parzialmente le stesse, e finiscono per stimolare modi di ragionare sulla musica anche radicalmente

<sup>28</sup> Cfr. MARRINGTON 2017: 77; STRACHAN 2017: 42-49; THÉBERGE 2020: 80. Un punto di riferimento rilevante è la hit 'La Vida Loca' di Ricky Martin, lanciata nel 1999 come primo singolo di successo a essere stato interamente prodotto con Pro Tools. Oggi, come dimostrato da Robert Strachan analizzando una Top 30 britannica di inizio 2015, si può dire che l'utilizzo della DAW sia divenuto ubiquo nell'industria musicale.

<sup>29</sup> Cfr. BENNETT 2018; MARRINGTON 2017: 80-81; MOONEY 2010. In quest'ultima fonte si parla di un modello del *framework* in cui tanto gli strumenti fisici quanto quelli concettuali sono co-responsabili delle fattezze del sistema entro cui ha luogo l'operazione creativa. Nell'ambito della strumentazione “ordinaria”, come sottolinea invece Bennett, ci sono importanti conseguenze creative a partire da dettagli come l'accordatura degli strumenti (che facilita l'esecuzione di determinati accordi rispetto ad altri) o il fatto che di solito gli strumenti convenzionali non permettono di realizzare facilmente intervalli microtonali.

<sup>30</sup> Cfr. BELL 2018: 28; MARRINGTON 2011; 2017: 79; STRACHAN 2017: 66-75.

differenti.<sup>31</sup> Specialmente quando il brano prende forma direttamente in DAW, le sue fattezze sono fortemente influenzate da ciò che il programma suggerisce di fare: l'interfaccia ordina percettivamente il materiale musicale (che, tra l'altro, viene visto e ascoltato in sincrono, realizzando una crasi tra *affordance* visive e uditive),<sup>32</sup> suggerisce una specifica organizzazione spaziale (anche diversa da quella della classica *timeline*, come accade nella "vista sessione" di Ableton Live)<sup>33</sup> e permette di concettualizzare in specifici modi diversi aspetti della produzione – che vanno dalla sintesi sonora ai processi di DSP – e i loro rapporti reciproci.<sup>34</sup> Alcune delle peculiarità che distinguono le DAW dallo studio classico già al livello dell'approccio generale sono state individuate da Paul Théberge.<sup>35</sup>

1. Altissima precisione del taglio delle clip, che può spingersi al millesimo di secondo (cosa improponibile nel regno dell'analogico).
2. Non-linearità della modifica (oltretutto reversibile), che permette di accedere a una qualunque fase dell'elaborazione in ogni momento.
3. Indipendenza delle tracce, che permette alle singole clip di essere cambiate di ordine alterando la struttura complessiva quando si vuole.
4. Nuovo approccio alla visualizzazione sonora, che permette di mostrare il suono in tempo reale e verificare l'azione delle modifiche.

Entrando più nel concreto dei processi musicali resi possibili da questo nuovo *modus operandi*, alcuni aspetti possono essere evidenziati:<sup>36</sup>

1. L'impiego di *database* di materiali musicali, che possono essere organizzati seguendo criteri tutt'altro che neutri e influenzare le scelte

---

<sup>31</sup> In MARRINGTON 2017: 77 si legge che «[...] la DAW, come il piano o la chitarra in epoche precedenti dell'attività di scrittura di canzoni, è a modo suo uno strumento, che impatta sulla concezione e l'organizzazione di idee musicali» (traduzione mia). Il complementare studio etnografico esposto in MARRINGTON 2011 mostra come l'aver sottoposto studenti dotati di un retroterra musicale diversificato davanti a diversi tipi di DAW e *software* assimilabili li abbia spinti a ragionare diversamente sulle loro idee e a concepire la musica in forme differenti, confermando il ruolo del programma come mediatore dell'idea musicale. In particolare, rispetto ai media tradizionali, è possibile evidenziare l'impatto che elementi specifici della grafica delle DAW (es. visualizzazione per forma d'onda o attraverso *MIDI-roll*, colori da applicare alle clip, zoom della *timeline* capace di dare una visione complessiva del pezzo o, al contrario, mostrarne i più intimi risvolti) possono avere nel suggerire determinate concezioni e sviluppi della musica magari raggiungibili con particolare facilità (es. estetica del *loop*, ripetizione tramite copia-incolla, remix, eccetera).

<sup>32</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 92.

<sup>33</sup> Cfr. *ivi*: 72. Anche tra diverse DAW, infatti, esistono importanti differenze per quanto concerne le specifiche *affordance* in gioco (cfr. BENNETT 2018; MARRINGTON 2017: 78-79).

<sup>34</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 94.

<sup>35</sup> Cfr. THÉBERGE 2020: 78-79.

<sup>36</sup> Alcuni dei punti seguenti, e altri qui non riportati, sono presenti anche in BENNETT 2018, che esamina anche l'apporto di *affordance* ulteriori provenienti dalla connessione a internet.

compositive<sup>37</sup> – e a questo potrebbe legarsi il discorso relativo all'utilizzo (o il rifiuto) di suoni *preset* dei *plug-in* o di veri e propri *loop* e campioni preimpostati e utilizzabili a piacimento all'interno della DAW.<sup>38</sup>

2. L'organizzazione "a matrioska" dei blocchi sonori (che sono oltretutto blocchi, appunto, e non singole note né armonia e melodia come elementi chiaramente distinti), che incoraggia a pensare al brano più in direzione della ricerca timbrica, del *looping*, dell'accumulazione e della ripetizione, che non dello sviluppo orizzontale e armonico.<sup>39</sup>
3. Presenza di modelli predefiniti che si attivano all'apertura di un nuovo progetto (per esempio, strutturando la *timeline* in battute da 4/4 a 120 BPM), o che comunque propongono formule convenzionali di organizzazione del materiale musicale riutilizzabili con immediatezza e più "a portata di mano" di altre.<sup>40</sup>
4. Sovrapposizione di funzioni tradizionalmente distinte (e quindi anche dei rispettivi ruoli professionali), come *sequencing*, registrazione ed elaborazione sonora, che va a creare una tecnologia ibrida che chiama a sé nuove convenzioni creative e modalità di azione.<sup>41</sup> Il momento della concezione compositiva può allora perdersi in un *workflow* più fluido, in cui l'elaborazione sonora fa tutt'uno con la predisposizione del materiale fondamentale del proprio brano, sia pure partendo da piccoli spunti realizzati col proprio strumento.<sup>42</sup>
5. La filosofia *drag-and-drop* che permette di adottare un approccio per tentativi ed errori, in cui i diversi blocchi musicali sono sovrapposti in modi differenti con estrema facilità, oppure moltiplicati o rimossi con semplici scorciatoie da tastiera o click del mouse<sup>43</sup> – in perfetta continuità con la facilità con cui è possibile incidere e re incidere infinite volte la stessa parte senza nessuna conseguenza negativa (di nuovo la reversibilità).
6. Facilitazioni rispetto allo studio analogico per quanto riguarda la possibilità di ripristinare versioni precedenti del proprio progetto, di far confluire (con grande precisione e senza paura di rovinare nastri preziosi) diverse *take* di una stessa parte in un *collage* finale "perfetto", di

<sup>37</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 96-97.

<sup>38</sup> Cfr. MARRINGTON 2017: 83.

<sup>39</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 97-100.

<sup>40</sup> Cfr. MOONEY 2010.

<sup>41</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 79.

<sup>42</sup> Cfr. MARRINGTON 2017: 84-85.

<sup>43</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 102-103.

richiamare a piacimento i più disparati strumenti (virtuali) per realizzare arrangiamenti complessi, o comunque non scontati.<sup>44</sup>

Anche se è vero che tutte queste “proposte” della DAW possono essere aggirate – si può sempre abusare delle *affordance*, forzandole o semplicemente agendo contrariamente a esse, a proprio rischio e pericolo<sup>45</sup> – resta fermo il fatto che ciò richiede uno sforzo in più, che già prevede che il musicista o produttore parta con le idee un minimo definite, anziché lasciare che esse scaturiscano dall’incontro con le *affordance* del proprio fidato strumento informatico. Come per un po’ tutti i frutti della digitalizzazione (musicale e non), le due facce della medaglia presentano da un lato infinite possibilità molto più facilmente raggiungibili di quanto non fossero in passato; dall’altro il rischio che i meccanismi sviluppati per guidare l’utente nel *mare magnum* delle possibilità digitali possano fungere da filtro a un punto tale da inibire le velleità esplorative dello stesso. Questo, però, è ciò che è sempre successo anche nello studio di registrazione e “strumento-alla-mano”.<sup>46</sup>

### § 2.2.2 - Mockup e iperorchestrazione nella musica per film

Naturalmente, anche il mondo del cinema non è rimasto indifferente a questo radicale cambio di paradigma e anzi, si può dire che sia stato uno dei settori che ha maggiormente beneficiato dell’introduzione degli approcci digitali alla composizione, a giudicare dalla quantità di compositori (anche privi di una “adeguata” formazione musicale) che hanno esordito al cinema grazie alle possibilità offerte dalle DAW a prezzi precedentemente inimmaginabili.<sup>47</sup> Questo è vero non solo perché lavorare in digitale ha portato a possibilità di integrazione tra montaggio video e composizione che hanno in gran parte surclassato i vecchi metodi analogici,<sup>48</sup> ma anche perché ha modificato in modo sostanziale il *workflow* e il ruolo delle figure coinvolte nella produzione di musica per il cinema (cfr. § 2.3). Le radici di questo mutamento sono da ricercare, di nuovo, nella rivoluzione digitale degli anni Ottanta, quando si diffusero (sia pure in modo contenuto, a causa del loro prezzo molto elevato) le già citate *workstation* Fairlight CMI (1979) e Synclavier (1977), che univano funzioni di sintesi (di vario tipo), campionamento ed elaborazione a un *controller* a tastiera polifonica, a una memoria

---

<sup>44</sup> Cfr. MARRINGTON 2017: 78. Teniamo a mente quest’ultimo aspetto per gli imminenti sviluppi.

<sup>45</sup> Un esempio illustre è quello del *turntablism*, in cui le *affordance* del giradischi vengono utilizzate in modo non convenzionale (certo che un disco si può manipolare, ma non è l’uso canonico) per ottenere risultati precedentemente non previsti (vedi SMITH 2013: 29-30).

<sup>46</sup> Per un affondo su queste tematiche, rimando alla sezione conclusiva di BENNETT 2018.

<sup>47</sup> Cfr. COOPER 2016: 46; D’ESCRIVAN 2012: 131.

<sup>48</sup> Cfr. COOPER 2016: 45; MEANDRI 2012: 155. Utili al processo di sincronizzazione, come specificato nella prima fonte (46) sono anche le funzioni di *stretching* delle tracce registrate o di ricalcolo delle tempistiche interne delle tracce MIDI, entrambe facilmente ottenibili con le DAW.

capace di immagazzinare audio digitale e soprattutto alla compatibilità col protocollo MIDI, che le rendeva di fatto delle DAW *hardware ante-litteram*.<sup>49</sup> La loro inclusione nel processo produttivo di alcune colonne sonore cinematografiche – come quella di *Tron* (1982) – fu promossa anche dalla commercializzazione di un *add-on* che, a partire dal 1983, avrebbe permesso alle *workstation* di essere controllate dal *timecode* SMPTE, rendendo semplice la sincronizzazione tra le immagini di un film e la sua musica – nonché i suoni, che potevano essere facilmente registrati e processati dalle medesime macchine multifunzione.<sup>50</sup>

Altrettanto attrattiva, dal punto di vista di alcuni compositori,<sup>51</sup> era la possibilità di servirsi delle varie funzionalità offerte dalle nuove tecnologie per avere a disposizione tutto il necessario alla creazione di brani dagli arrangiamenti particolarmente ricchi (con tanto di orchestre sintetiche e suoni tratti da qualunque contesto musicale), facilmente elaborabili e modificabili anche in differita, a costi tutto sommato contenuti. Il risultato del lavoro dei compositori in questa fase è detto *mockup*, ovvero un brano che simula strumenti reali attraverso suoni sintetizzati o campionati, normalmente con la finalità di fungere da metro di paragone per una successiva reincisione con strumenti veri e propri – previa approvazione del regista o altri membri della produzione, che possono così farsi un'idea preventiva piuttosto precisa di cosa sarà registrato, in modo da evitare spiacevoli inconvenienti e chiedere eventuali modifiche in tempi utili.<sup>52</sup> Oggi tutto questo avviene, a un livello di precisione e controllo ancora maggiori, attraverso l'impiego di DAW, e il livello di realismo raggiunto da queste "demo" – soprattutto grazie all'impiego di *sample library* sempre più ricche e dettagliate<sup>53</sup> – è tale da rendere spesso difficile distinguerle da brani incisi in modo tradizionale, anche se in molti casi un livello simile è raggiunto solo realizzando rifiniture tutt'altro che di facile applicazione.<sup>54</sup> Ne consegue che a volte le "demo" non sono più tali e finiscono per rappresentare l'*output* finale del processo – sia

<sup>49</sup> Cfr. SPRING 2016: 277.

<sup>50</sup> Cfr. *ivi*: 278. La fonte si sofferma poi (279-281) anche sull'impiego delle *workstation* in *Tron*.

<sup>51</sup> Esistono, a tal proposito, video che testimoniano l'utilizzo che pionieri come [Hans Zimmer](#) e [Ryūichi Sakamoto](#) hanno fatto del Fairlight CMI.

<sup>52</sup> Cfr. FAGRE 2017: 4n4; MEANDRI, GILODI 2022: 41.

<sup>53</sup> Cfr. COSSETTINI 2022: 66-67; FAGRE 2017: 6-7; MEANDRI, GILODI 2022: 43-53. Le *sample library* sono librerie sonore che, invece di contenere suoni o musiche già confezionate, contengono i campionamenti di strumenti di vario tipo (registrati in contesti professionali iper-controllati, a diverse intensità, usando tecniche diverse sia di cattura che di esecuzione), di solito già organizzati all'interno di interfacce controllabili via MIDI e quindi pronti per essere "suonati" nel *mockup*. In SADOFF 2013: 675-677 sono esposti alcuni dubbi sull'utilizzo di questi mezzi, come il rischio di omologazione sonora, i discutibili criteri della loro classificazione e la svalutazione di timbri originali che, inclusi in librerie acquistabili, a forza di essere riutilizzati diventano *cliché*.

<sup>54</sup> Cfr. FAGRE 2017: 11; RAPEZZI 2022: 92; SADOFF 2013: 674. Un assaggio delle procedure necessarie si può trovare in FRATTINI 2022; MEANDRI 2012: 171-175; MEANDRI, GILODI 2022: 57-61. In FAGRE 2017: 37 vengono esposti i risultati di un test d'ascolto in cui i partecipanti erano incaricati di discriminare tra *mockup* e *live recording*, dimostrando di riuscire nell'impresa nel 57% delle volte, ovvero in una maggioranza molto relativa dei casi.

in senso totale, sia anche in senso parziale, qualora si ricorra a tecniche di *scoring* ibrido.<sup>55</sup> Tenere conto di queste dinamiche è ancora più importante in un contesto come quello ludomusicale in cui, come vedremo presto (cfr. §§ 3.2-3.3), le modalità compositive erano per molti aspetti simili a quelle proprie della DAW, ma già da diversi anni prima che quest'ultima si diffondesse nella produzione musicale *tout court*. Per decenni il *mockup* è stato l'unico risultato musicale integrabile nei videogiochi, mentre oggi in questo senso le possibilità non sono diverse da quelle offerte al cinema.

L'eventuale mantenimento del *mockup* nell'opera finale (cosa che elimina sostanzialmente ogni intermediazione tra compositore e risultato finale),<sup>56</sup> tanto in ambito cinematografico<sup>57</sup> quanto in ambito videoludico contemporaneo, può essere giustificato da varie ragioni, direttamente connesse alle principali comodità offerte dal *modus operandi* digitale:<sup>58</sup>

1. Fattori economici: non tutte le produzioni possono spendere le cifre, generalmente molto elevate, necessarie a coprire le spese di una registrazione professionale, con tutto ciò che essa comporta – dall'onorario dei musicisti all'affitto dello studio di registrazione e delle maestranze connesse. Al contrario, lavorare con le DAW può essere talvolta costoso (le librerie e gli strumenti virtuali professionali non sono certo a buon mercato), ma si tratta di investimenti *una tantum* che danno accesso a mezzi riutilizzabili infinite volte, e che comunque si muovono nell'ambito di cifre mediamente ben più basse di quelle richieste dal *live recording*. Mantenere i *mockup* significa anche risparmiare su tutta una serie di professionisti incaricati di farsi carico della vita del brano successiva al suo assemblaggio digitale temporaneo, cosa che è utile anche a risparmiare tempo, che spesso scarseggia. Per questo, la pratica è molto diffusa soprattutto in ambito televisivo e nel cinema a basso costo.
2. Fattori estetici: alcuni compositori possono preferire lavorare con le DAW per via dei suoni a loro disposizione e della possibilità (almeno teorica) di controllo assoluto che essi permettono. Qui la dimensione estetica è fortemente intrecciata con quella pratico-operativa, perché godere di un

---

<sup>55</sup> Cfr. MEANDRI, GILODI 2022: 43-44.

<sup>56</sup> Cfr. KALINAK 2010: 111.

<sup>57</sup> Tra gli antesignani di questa pratica possiamo trovare, oltre ai già citati Zimmer (es. *Rain Man*, dir. Barry Levinson, 1988) e Sakamoto (es. *Furyo* o *Senjō no Meri Kurisumasu*, dir. Nagisa Ōshima, 1983), addirittura Vangelis, che già in *Chariots of Fire* (*Momenti di gloria*, dir. Hugh Hudson, 1981) e *Blade Runner* (dir. Ridley Scott, 1982) andava a simulare partiture orchestrali coi suoi suoni sintetizzati (cfr. BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 401-402). Un caso noto in ambito televisivo è quello di Mark Snow, che negli anni Novanta si è occupato della musica per la serie *The X Files* da solo col suo Synclavier (cfr. D'ESCRIVAN 2012: 138-139).

<sup>58</sup> Cfr. CALABRETTO 2010: 44-45; COOPER 2016: 49; FAGRE 2017: 8-10; RAPEZZI 2022: 90-91.

controllo assoluto sul brano digitale può significare sia avvantaggiarsi esteticamente della disponibilità di specifici suoni – apprezzati dal compositore per le loro fattezze, per la comodità del loro essere a un click di distanza o per la loro manipolabilità – sia avvantaggiarsi pragmaticamente della possibilità di modificare il brano fino all'ultimo, adattandosi alle esigenze del film, a illuminazioni creative dell'ultima ora o a richieste tardive. Ciò può essere molto utile, specialmente (di nuovo) quando i tempi sono molto stretti.

3. Fattori tecnici: a volte risulta necessario poter disporre di musica modificabile anche all'ultimo<sup>59</sup> e, soprattutto, nel caso videludico è utile che rimanga facilmente riconfigurabile nella sua integrazione nelle infrastrutture interattive previste dal gioco. Se oggi alcuni titoli, anche di profilo piuttosto alto, si mantengono fedeli a sintesi e campionamento controllate tramite MIDI (magari utilizzando una formula ibrida in cui alcuni elementi si avvalgono del *live recording* e altri no) è infatti spesso perché in questo modo la musica risulta più malleabile e convincentemente inseribile in contesti interattivi, in cui le azioni del giocatore hanno un influsso sulle informazioni MIDI che, di conseguenza, “dirigono” in modo diversificato il materiale musicale a disposizione.<sup>60</sup>

A tal proposito si esprime anche Masami Ueda – compositore, tra le altre, delle musiche di diversi capitoli dei *franchise* di Resident Evil, Devil May Cry e Bayonetta – in un'intervista che lo porta a riflettere sui vantaggi della composizione mediante campioni:<sup>61</sup>

Mi sono servito di campionatori per la maggior parte di essa [la musica di *Bayonetta 2*]. C'è solo una piccola manciata di *performance* musicali. Tendiamo a dover spesso da apportare cambiamenti fino a immediatamente prima della scadenza; quindi, ho scelto il metodo che mi permette di attuare correzioni più facilmente. Sono certamente consapevole del fascino delle *performance* musicali, ma queste possono essere molto difficili da modificare. Per esempio, anche se avessi una traccia già completata un anno prima, [utilizzando i campionatori] sarei ancora in grado di modificarla, dovesse nascere l'esigenza di farlo. Penso tu possa dire che

<sup>59</sup> Cfr. COLLINS 2008: 95.

<sup>60</sup> Cfr. SADOFF 2013: 670. Il rapporto virtuoso tra interattività e binomio MIDI-*mockup* emerge pensando alla specifica congiuntura storica in cui Nintendo, rimasta indietro per quel che riguarda l'*audio streaming* con la sua console Nintendo 64 (cfr. § 3.3.1), decise di avvalersi di suoni sintetizzati e campionati “alla vecchia maniera” controllati via MIDI per esplorare nuove possibilità di integrazione della musica dinamica nei suoi titoli esclusivi, messa per il resto in gran parte in *standby* per diversi anni su altri fronti, che preferivano valorizzare le possibilità offerte dalla musica conforme agli standard *Redbook* (44,1 kHz, 16 bit).

<sup>61</sup> A giudicare dal testo originale in inglese (tradotto dal giapponese), è probabile che quello che viene chiamato “campionatore” sia in realtà banalmente una DAW o, più nello specifico, *plug-in* basati su campioni.

preferisco l'efficienza alla qualità sonora (anche se entrambe le cose sono certamente importanti). Nel caso di musica prevalentemente orchestrale, come i brani delle battaglie contro i *boss*, è possibile incrementare il realismo aggiungendo qualche strumento in *live recording*, ma anche questo può essere problematico [...].<sup>62</sup>

Ognuno degli ordini di motivi appena approfonditi suggerisce le ragioni per cui ho ritenuto importante mettere a fuoco le caratteristiche del contesto produttivo digitalizzato, e in particolare l'uso delle DAW e la pratica del *mockup*. La composizione cinematografica (e a maggior ragione videoludica, che addirittura nasce in un contesto digitalizzato) si trova oggi al crocevia tra le pratiche tradizionali e quelle digitali; alla forte pressione dei *topoi* di genere e della tradizione (anzitutto) hollywoodiana si contrappone la facilità di evasione dagli schemi del passato attraverso gli strumenti del presente, che permettono con facilità senza precedenti la convivenza tra stilemi provenienti dai più disparati generi della musica *popular* (e non necessariamente solo di quella) ed elementi sinfonici più tradizionali. Un processo di scambio, questo, che è iniziato qualche decennio prima dell'avvento del digitale,<sup>63</sup> ma che ha ricevuto da quest'ultimo un impulso importante.

Ronald Sadoff parla di un "suono cinematografico iperorchestrato" (cfr. § 5.2) per definire un sempre più diffuso stile di arrangiamento in ambito filmico che incorpora sia sonorità elettroniche (spesso al confine con l'intervento di *sound design*) sia procedure di elaborazione tipiche della *popular music*,<sup>64</sup> che si trovano a convivere con naturalezza nel contesto della DAW.<sup>65</sup> Il concetto è stato approfondito più di recente da Sergi Casanelles, che definisce l'iperorchestra come «un *ensemble* musicale virtuale che abita l'iperrealtà, un prodotto della combinazione di strumenti virtuali (campionati e sintetici), sessioni di vero e

---

<sup>62</sup> Masami Ueda in GREENING 2014 (traduzione mia).

<sup>63</sup> Si veda, ad esempio, BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 401. Qui si parla soprattutto dell'integrazione della musica elettronica, ma un analogo discorso si può fare, per esempio, anche con elementi rock e jazz nel tessuto orchestrale. Ci torneremo più avanti a più riprese.

<sup>64</sup> Cfr. SADOFF 2013: 674, 678. Esempi di questo stile portati da Sadoff sono Hans Zimmer nel cinema e Harry Gregson-Williams (responsabile della musica di gran parte dei *Metal Gear Solid*, nonché caso singolare di compositore occidentale integrato in una produzione nipponica, cfr. § 12.3) nel mondo videoludico. Non sorprende, in particolare, l'enfasi su Zimmer, promotore del "nuovo" modo di lavorare fin dai tempi del Fairlight CMI ed esploratore delle facilitazioni offerte dal digitale anche per quanto riguarda la gestione di contesti collaborativi come quello che Sadoff (*ivi*: 674) definisce l'«eclettica miscela di compositori» (traduzione mia) che risponde al nome di Remote Control Productions (RCP), collettivo che sta dietro a molte colonne sonore zimmeriane o presunte tali. Lo stesso Gregson-Williams risulta associato alla RCP (cfr. BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 401).

<sup>65</sup> In *ivi*: 401 si parla, infatti, di un crescente interesse per questo tipo di esplorazione sonora a partire dal 1990, in concomitanza, quindi, con i primi passi della DAW. Anche la pratica di mantenere i *mockup* nel montato finale cresce a partire da quegli anni, grazie al drastico miglioramento di qualità dei campioni contenuti nelle *sample library*.

proprio *live recording* ed elaborazione sonora». <sup>66</sup> Similmente, studi sull'impegnante modello della "colonna sonora integrata", in cui musica, effetti sonori e talvolta persino dialoghi si mescolano in un *continuum* sonoro talvolta inestricabile, sembrano confermare un crescente livello di contaminazione quantomeno tra le aree generiche acustica ed elettronica nella produzione musicale per il cinema *mainstream*. <sup>67</sup> Questo è solo il livello-base di una rimessa in discussione dei confini stilistici (certo, sempre a rischio di cadere in quelli che, alla lunga, diventano *cliché*) che tende all'ibridazione tra sonorità e stili diversificati, tutti ugualmente a portata di click. Un tale tipo di apertura a influenze diverse si ripercuote anche su altri anelli della catena produttiva, come orchestratori e arrangiatori, che devono possedere una conoscenza adeguata delle prassi non soltanto orchestrali, specialmente se incaricati di fornire parti che seguano le convenzioni di notazione del genere d'appartenenza. <sup>68</sup> Proprio a queste (e altre) figure centrali per le fattezze finali della musica e ai loro mutamenti nel tempo e nei diversi contesti produttivi (cinematografico e videoludico) saranno dedicate le prossime pagine.

## § 2.3 - Cinema e videogiochi: filiere produttive a confronto

### § 2.3.1 - La pipeline musical-cinematografica nell'era digitale

Normalmente, almeno per quanto riguarda le produzioni di proporzioni medio-grandi, sono svariate le figure coinvolte nella produzione della colonna sonora, e questo è vero almeno fin dai tempi della Hollywood classica. <sup>69</sup> La diffusione delle DAW ha tuttavia apportato enormi cambiamenti a figure classiche come l'orchestratore e il copista, introducendo anche nuovi protagonisti nel *workflow*. Riunendo le informazioni presentate in varie fonti, <sup>70</sup> ho cercato di riassumere i passaggi principali (coi relativi professionisti) nella seguente tabella. <sup>71</sup>

<sup>66</sup> CASANELLES 2016: 58 (traduzione mia).

<sup>67</sup> Cfr. KULEZIC-WILSON 2017; 2020.

<sup>68</sup> Cfr. MEANDRI 2012: 175.

<sup>69</sup> Si vedano, per esempio, BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 328-329; KALINAK 2010: 108-109.

<sup>70</sup> Le principali fonti utilizzate per questo tentativo di sistematizzazione sono: BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 404-411; COOPER 2016: 48; D'ESCRIVAN 2012: 137-139; KALINAK 2010: 108-111; MEANDRI 2012: 117-181; MEANDRI, GILODI 2022: 56-62.

<sup>71</sup> Alcune note a proposito della tabella: 1. l'uso di termini come "pre-" o "post-produzione" non fa necessariamente riferimento alle omonime fasi della produzione cinematografica complessiva, quanto più alla realizzazione della sola musica; 2. nel proporre traduzioni di termini generalmente usati in inglese (e riportati comunque in tabella), mi sono talvolta servito dei corrispettivi usati nelle fonti italiane consultate tra quelle elencate sopra, mentre in altri casi ho proposto io stesso una versione alternativa; 3. per necessità di chiarezza grafica ed esigenze di spazio, ho ovviamente dovuto apportare semplificazioni e schematizzazioni talora giudicabili come eccessive a passaggi che, oltre a essere in generale più complessi, non è detto che si adeguino

Macrofase	Fase	Professionisti	Mansioni	
Trasversale		Esecutivo musicale ( <i>music executive</i> )	Mediazione tra produzione e reparto musicale	
		Reclutatore musicale ( <i>music contractor</i> )	Individuazione e ingaggio del compositore	
		Curatore musicale ( <i>music editor</i> )	Gestione budget e questioni economiche	
			Reclutamento dei professionisti necessari	
			Supervisione formale dell'intera filiera	
			Mediazione tra regista e compositore	
Pre-produzione	Temp tracking		Cura di tutto ciò che concerne la sincronizzazione	
			Predisposizione delle <i>temp track</i>	
	Spotting		Regista	Redazione <i>spotting notes</i> provvisorie
			Compositore	Definisce quali scene necessitano di musica
			Curatore musicale ( <i>music editor</i> )	Discute col regista del tipo di musica necessario
	Organizzazione registrazioni		Curatore musicale ( <i>music editor</i> )	Redazione <i>spotting notes</i> , <i>master cue list</i> e <i>timing notes</i> (documenti-guida per il compositore)
			Reclutatore musicale ( <i>music contractor</i> )	Stima dell'organico necessario per registrare ( <i>orchestra breakdown</i> )
			Fonico di missaggio musicale ( <i>scoring mixer</i> o <i>re-recording engineer</i> )	Reclutamento musicisti e gestione dei contratti
	Clearance		Supervisore musicale ( <i>music supervisor</i> )	Segnalazione eventuali problemi e conflitti d'organico in vista del mix
				Ottenimento diritti di sincronizzazione
				Ottenimento diritti sui master
				Organizzazione eventuali <i>cover</i> e re-incisioni

ai medesimi standard e criteri in tutte le produzioni; 4. sono estromesse le fasi relative agli effetti sonori ove completamente scisse dalla realizzazione della musica; 5. sono considerate parti della stessa filiera anche quelle fasi che, tipicamente, si servono di maestranze esterne alla produzione vera e propria, che offrono i loro servizi su commissione della produzione; 6. ho cercato di armonizzare le informazioni fornite dalle fonti laddove sussistevano incongruenze.

Produzione	Riprese		Supervisione eventuale musica sul set
	Composizione	Compositore	Costruzione del brano in DAW o su partitura con enfasi sulla struttura Predisposizione di un <i>mockup</i> o di un brogliaccio per l'orchestratore
		Specialista MIDI ( <i>MIDI specialist</i> ) e/o programmatore	Rifinitura (o programmazione da zero) del <i>mockup</i> ai fini del realismo Programmazione di eventuali suoni <i>ad hoc</i>
		Regista	Approvazione dei <i>mockup</i> prima di procedere
		Orchestrazione e arrangiamento	Trascrittore
	Orchestratore (o arrangiatore)		Strumentazione o rifinitura del materiale preparato dal compositore
			Concretizzazione delle indicazioni "astratte" del compositore (es. stile)
			Distribuzione e adattamento delle parti agli organici reali
			Correzione di eventuali errori (es. "estensioni impossibili" delle parti)
			Aggiunta di idee tematiche, contrappunti, ecc...
			Integrazione indicazioni di effetti e tecniche non esprimibili via MIDI
			Utilizzo convenzioni di notazione non tradizionali (es. sigle accordi)
			Compositore
	Preparazione musicale		Copista
		Sbroglio di abbreviazioni negli eventuali manoscritti dell'orchestratore	

			Epurazione degli errori in partitura ( <i>proofreading</i> )
		Bibliotecario musicale ( <i>music librarian</i> )	Stampa e rilegatura degli spartiti e delle partiture
			Intermediazione tra preparazione e registrazione
			Fornitura degli spartiti allo studio
	Registrazione		Predisposizione degli spartiti sui leggi secondo l'ordine previsto
		Musicisti	Esecuzione brani
			Esecuzione sovraincisioni
		Reclutatore musicale ( <i>music contractor</i> )	Conciliazione eventuali problemi disciplinari ed esigenze sindacali
		Direttore d'orchestra (più spesso compositore o orchestratore)	Mediazione esigenze in tempi strettissimi
			Direzione dei musicisti
			Cura della comunicazione con chiarezza
			Controllo frequente dell'accordatura
			Considerazione esigenze di missaggio
			Integrazione strumenti non sinfonici
		Compositore (o orchestratore se il compositore dirige)	Confronto costante con produzione e regia
			Monitoraggio e validazione incisioni in cabina (se non già direttore)
			Integrazione di eventuali modifiche necessarie
Orchestratore (o arrangiatore)		(dal podio o da integrare in ulteriore sessione)	
Curatore musicale ( <i>music editor</i> )		Ricorso a tecnologie di sincronizzazione e loro supervisione	
	Realizzazione di <i>pre-dubbing</i> con incisioni temporanee e <i>click-track</i>		
	Redazione <i>dubbing sheet</i> con le tracce che arriveranno al missatore		
Fonico di missaggio musiche	Studio della posizione ideale delle sezioni		

		( <i>scoring mixer</i> o <i>re-cording engineer</i> )	Decisioni su ripresa microfonica e simili	
			Realizzazione dei mix individuali in cuffia	
			Valutazione dell'utilizzabilità delle incisioni	
Post-produzione	Pre-missaggio ( <i>pre-mix</i> )		Predisposizione dei brani per il missaggio del film	
			Organizzazione del materiale multicanale	
			Separazione delle sezioni strumentali	
			Isolamento suoni drammaturgicamente rilevanti	
			Elaborazione e spazializzazione del suono	
		Compositore	Supervisione generale	
	Missaggio ( <i>mix</i> o <i>dubbing</i> )	Montatore (ed ev. regista o produttore)	Supervisione generale	
		Fonico di missaggio ( <i>dubbing mixer</i> )	Livellamento volumi e rifinitura effetti sonori	
		Ingegneri del suono		
		<i>Sound designer</i>		
		Curatore musicale ( <i>music editor</i> )		Rappresentanza del dipartimento musicale
				Supervisione equalizzazione e sincronizzazione
	Interventi sul montaggio delle musiche ( <i>editing</i> )			
	Adattamento brani (anche preesistenti)			
		Redazione del <i>cue sheet</i> sul montato finale		

Tab. 5: Schematizzazione dei principali processi legati alla tipica filiera produttiva della musica per film (e relativi protagonisti) di una ipotetica produzione di dimensioni medio-grandi nell'era digitale.

Come si può notare dalla tabella, figure spesso poco considerate svolgono ruoli fondamentali in diverse fasi della lavorazione, alcuni dei quali sono stati ritoccati pesantemente dalla rivoluzione digitale:

1. *L'editor* – mansione che riporto in inglese proprio perché rende quell'ambiguità tra montatore e curatore che nella mia traduzione "curatore musicale", sbilanciata verso le sue attuali mansioni, si perde – gestiva in origine le varie fasi della sincronizzazione e dell'assemblaggio dei nastri di musica sulla colonna sonora (intesa come apposito spazio sulla pellicola), inserendo anche sulle immagini proiettate durante le sessioni di incisione i cosiddetti *punches* e *streamers* (aiuti visivi per suonare in

sincrono) e via dicendo; tuttavia, oggi queste sono attività rese sostanzialmente superflue dalla conversione dell'audio in un formato materiale comune a quello del video – ovvero quello digitale.<sup>72</sup>

2. L'orchestratore – o, si potrebbe dire più in generale, l'arrangiatore – può trovarsi oggi ad agire in anticipo rispetto alla prassi tradizionale, orchestrando già il *mockup*, oppure può aspettare che il compositore concluda il suo lavoro autonomo per trovarsi però spesso con del materiale molto più definito a livello sonoro, rispetto al passato (il che porta anche a pensare che il compositore, che può ora ascoltare i risultati del suo lavoro in tempo reale, abbia acquisito una maggiore autonomia).<sup>73</sup> Egli, allora, non deve più occuparsi di dare voce alle indicazioni, magari vaghe e fumose, del compositore, ma piuttosto di adattare idee già piuttosto definite alle numerose esigenze di ordine pratico legate all'organico a disposizione, alle caratteristiche fisiche degli strumenti, alla divisione delle parti, alle dimensioni delle sezioni strumentali, e via dicendo; tutte variabili che nel *mockup* spesso si perdono. A volte, in assenza di ulteriori intermediazioni, è lo stesso orchestratore che deve mettere mano al materiale MIDI per quantizzarlo,<sup>74</sup> ripulirlo dai *keyswitch*,<sup>75</sup> tradurlo insomma in qualcosa di leggibile (ed eseguibile) da un musicista reale.<sup>76</sup>
3. Anche il ruolo dei copisti è cambiato radicalmente,<sup>77</sup> fino a diventare talora rinunciabile, dal momento che essi ottengono di solito materiale informatico praticamente già pronto alla conversione in partitura e all'estrazione delle parti – e allora diventa più importante il ruolo di chi, come il *MIDI specialist*, si occupa di ripulire il *file* MIDI per renderlo fruibile da chi dovrà eseguire la sua trascrizione automatica.

Forse, però, il cambiamento più radicale riguarda proprio il ruolo del compositore. Non tanto perché si trova a mettere le mani sul computer anziché su carta e penna (come del resto anche molti altri agenti coinvolti), ma perché egli può,

---

<sup>72</sup> Cfr. MEANDRI 2012: 138-139, 142.

<sup>73</sup> Cfr. *ivi*: 171.

<sup>74</sup> La quantizzazione è quel processo che permette di "ancorare" le note MIDI a griglie temporali preimpostate, andando sostanzialmente a rendere più "quadrata" l'esecuzione, cosa utile specialmente in caso essa fosse stata "registrata" in tempo reale e con qualche imprecisione sul piano agogico. La funzione in questione è importante soprattutto quando si vuole attuare una trascrizione diretta da *file* MIDI a partitura, in modo tale che il programma di *score editing* interpreti correttamente la posizione delle note.

<sup>75</sup> I *keyswitch* sono note "fantasma", spesso collocate fuori dal registro dello strumento, che sono interpretate dallo strumento virtuale come *trigger* per cambiare *set* di campioni mappati sulla tastiera (es. dai campioni "legato" ai campioni "sforzato"). Tali indicazioni vanno rimosse perché, pur non essendo interpretate come note dallo strumento virtuale, figurerebbero in partitura come tali e non avrebbero senso agli occhi dello strumentista.

<sup>76</sup> Cfr. MEANDRI, GILODI 2022: 59-61.

<sup>77</sup> Cfr. MEANDRI 2012: 162.

in linea teorica, sbarazzarsi di ogni mediazione e lavorare sostanzialmente da solo.<sup>78</sup> Se il *mockup* e il risultato finale coincidono, diventa inutile tutta la fase di preparazione musicale e di registrazione; inoltre, anche i confronti con gli specialisti informatici e addirittura la fase di post-produzione possono finire per essere ridotti al minimo, se il compositore possiede adeguate competenze per la realizzazione di *mockup* convincenti e di un pre-missaggio utilizzabile dal *dubbing mixer*.<sup>79</sup> Questo porta a vantaggi non da poco, che abbiamo in parte già incontrato e che riguardano fattori economici, tempistici, pratici (come la possibilità di apportare modifiche fino all'ultimo) ed estetici (come la possibilità di sperimentare con grande facilità soluzioni normalmente di non ovvia implementazione, comprese quelle eclettiche).<sup>80</sup> E se da un lato il digitale rende il compositore una potenziale monade nel suo mondo musicale, esso può in realtà anche aiutarlo ad aprire le finestre verso realtà geograficamente lontane, permettendogli di collaborare con musicisti di vario tipo a distanza, scambiandosi materiale in rete.<sup>81</sup>

Ecco, allora, che le produzioni più piccole (ma anche quelle più corpose, a seconda delle esigenze del film) possono limitare la produzione musicale a pochi passi quasi tutti gestiti autonomamente dal compositore, che si trova investito di una libertà d'azione (ma anche di una responsabilità e di una necessità di competenze) impensabile fino a qualche decennio fa. D'altra parte, le produzioni più grandi e con elevato grado di divisione del lavoro hanno visto moltiplicarsi i collaboratori del compositore, integrando nella filiera anche professionisti che prima non erano previsti (e solitamente legati al corretto sfruttamento delle tecnologie digitali coinvolte nel processo). Anche i compositori a cavallo tra la prassi tradizionale e quella digitale, che non rinunciano necessariamente a una sessione di *live recording* vera e propria, hanno potuto cambiare il loro *modus operandi*, potendo contare su tecniche di elaborazione, modifica e adattamento del materiale musicale mai viste prima.<sup>82</sup>

<sup>78</sup> Cfr. CALABRETTO 2010: 45; COOPER 2016: 49.

<sup>79</sup> Cfr. RAPEZZI 2022: 92-93.

<sup>80</sup> Cfr. *ivi*: 91.

<sup>81</sup> Cfr. BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010: 407-408; MICHELMORE 2021: 71.

<sup>82</sup> In SADOFF 2013: 666-667, 672-673 sono descritte le pratiche messe in atto da Howard Shore per la composizione delle colonne sonore rispettivamente di *The Departed* (dir. Martin Scorsese, 2006) e gli ultimi due film della trilogia de *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, dir. Peter Jackson, 2001-2003) – e in particolare tecniche utili a mantenere la musica adattabile alle frequenti modifiche di montaggio. Nel primo caso è stata prodotta una libreria di frasi e gesti musicali inerenti all'idea centrale della colonna sonora, che sono stati poi assemblati in post-produzione per adattarsi al montaggio; nel secondo caso è stato allestito un *workflow* modulare in cui l'*editor* ha potuto tracciare le modifiche servendosi dei *mockup*, delle sequenze MIDI e dei *file* di notazione musicale, per poi limitare gli interventi di ricomposizione solo ai segmenti più problematici.

### § 2.3.2 - La pipeline musical-videoludica

Nell'ambito della musica per videogiochi, invece, per i motivi che vedremo nel prossimo capitolo, le nuove prassi digitali oggi comuni a gran parte degli ambiti produttivi musicali (se non tutti) sono state introdotte con un certo anticipo, e hanno costituito l'unica possibile modalità d'azione per decenni, conducendo solo gradualmente all'opzione di includere nei prodotti innanzitutto *mockup* più credibili, e poi anche brani realizzati in *live recording*. Fin da subito, quindi, i compositori si sono trovati a lavorare al computer per realizzare musica con mezzi ridotti e con un numero contenuto di collaboratori – ma specifici alle esigenze del *medium*. Si delinea quindi una convergenza dei modi di produzione musicale interni alle due industrie, in cui è per certi versi il *medium* più giovane a dettare le direttive a quello più anziano. Questo riguarda non solo le più dirette conseguenze derivate dal lavoro in DAW e la convergenza stilistica verso il già citato “suono cinematografico iperorchestrato”,<sup>83</sup> ma anche la condivisione di procedure più specifiche, come la composizione modulare (o addirittura “per frammenti”) che è necessaria nella produzione videoludica per implementare segmenti musicali nel flusso sonoro dinamico diretto dai *middleware*,<sup>84</sup> ma che torna anche utile nel cinema per fornire al *music editor* assaggi di musica che possono poi essere assemblati secondo le esigenze del montaggio.<sup>85</sup>

Oggi confrontare le più diffuse modalità di produzione di musica per videogiochi e per il cinema porta a più analogie che differenze, soprattutto per quello che riguarda le *affordance* davanti a cui si trovano i compositori (che è poi il fulcro del discorso, in questa sede).<sup>86</sup> In generale, soprattutto quando si va a incidere la musica per le grandi produzioni, ritroviamo figure come gli orchestratori-arrangiatori, gli ingegneri del suono, i fonici di missaggio e i *contractor*, con mansioni pressoché identiche a quelle svolte nel campo cinematografico.<sup>87</sup> Ciò non significa, tuttavia, che siano totalmente assenti le divergenze tanto nelle fattezze del *workflow* quanto nelle figure professionali coinvolte, anche perché parzialmente diverso è l'assetto produttivo (cfr. § 5.1), basato su grandi aziende (*publisher*, più raramente detti “editori” anche in italiano) che possono affidare progetti a sviluppatori tanto interni quanto esterni, che a loro volta possono assegnare diversi team a diversi progetti, indipendenti o seguiti da *publisher* anche molteplici, talvolta assoldando anche forza-lavoro esterna in *outsourcing*.

---

<sup>83</sup> Cfr. CASANELLES 2016; SADOFF 2013: 674.

<sup>84</sup> Rimando qui all'introduzione dedicata a questi aspetti, cfr. § III.II.

<sup>85</sup> Cfr. SADOFF 2013: 671-673.

<sup>86</sup> Cfr. COLLINS 2008: 88.

<sup>87</sup> Cfr. MICHELMORE 2021: 72.

Introdurrò qui nel discorso alcune nuove figure relative al contesto videoludico e le rispettive mansioni, per evidenziare le differenze più importanti in essere tra le due filiere produttive.<sup>88</sup>

1. Direttore dell'audio/del suono (*audio/sound director*): anche se le sfaccettature singole possono cambiare, si tratta di una figura collocabile a metà tra il dirigenziale-organizzativo e il creativo, che eredita molte delle funzioni che nel cinema contemporaneo sono proprie del curatore musicale, facendo da collante per le diverse fasi del *workflow* e assicurandosi che le varie componenti audio siano implementate nel gioco in modo soddisfacente, guardandole da una prospettiva sopraelevata privilegiata, forte di competenze nel campo del doppiaggio, del *sound design* e della musica. Questa figura è a capo della divisione audio di una produzione (o anche più di una) – che può essere incardinata in uno studio di sviluppo o fornire servizi su commissione per diversi studi – e vi lavora a distanza ravvicinata. Ha quindi l'ultima parola sulla musica e per questo ha sia il potere di chiedere cambiamenti e revisioni al materiale (per ragioni tecnico-logistiche o per ragioni creative), sia la responsabilità di coordinare risorse, tecnologie, tabelle di marcia e collaborazioni in *outsourcing* con enti esterni alla produzione. L'*audio director* recluta spesso il compositore (se non sono altri, interni al *publisher*, a farlo; si veda sotto) e decide, d'accordo con gli sviluppatori (e, si presume, col compositore), che tipo di musica sia necessaria. In alcuni casi può anche occuparsi di realizzare materiale di riferimento per il compositore (il corrispettivo delle *temp track*) o mettere mano alla musica originale già realizzata per adattarla al gioco.

---

<sup>88</sup> Le mie fonti principali sono, in questo caso: BRANDON 2004: 2-81; COLLINS 2008: 85-106; FRITSCH, SUMMERS 2021c: 6; MICHELMORE 2021; PHILLIPS 2014: 117-144; SADOFF 2013: 667-672. Anche in questo frangente vorrei anteporre al discorso alcune premesse: 1. i due contributi più corposi tra quelli consultati sono stati scritti da altrettanti professionisti del settore, ovvero rispettivamente da Alexander Brandon, conosciuto soprattutto per le musiche di *Unreal Tournament* (1999), *Deus Ex* (2000) e *Deus Ex: Human Revolution* (2011), e Winifred Phillips, nota invece per titoli come *God of War* (2005), *Assassin's Creed III: Liberation* (2012) e *LittleBigPlanet 3* (2014). Benché io ritenga i loro resoconti da *insider* attendibili (anche perché in gran parte sovrapponibili), va sottolineato che questi risalgono rispettivamente a due e una decade fa, e considerata la centralità della componente tecnologica (quindi in veloce e costante evoluzione) nelle attività descritte, è altamente probabile che nel frattempo alcuni dettagli siano cambiati. A tal fine ho volutamente estromesso passaggi evidentemente legati a prassi desuete; 2. come nel caso del cinema, va sottolineato che le mansioni specifiche dei vari ruoli (e i ruoli stessi) possono mutare anche significativamente a seconda di diverse variabili, prima tra tutte le dimensioni della produzione (cfr. COLLINS 2008: 89), ma anche banalmente politiche aziendali differenti; 3. tutti i contributi descrivono (talvolta anche aneddoticamente) situazioni perlopiù riferibili all'ambiente lavorativo occidentale; è dunque possibile che alcune deviazioni da tale modello (sia pure non sostanziali) siano abitualmente in essere nella realtà giapponese.

2. *Audio manager* e *audio lead*: sono eventuali figure sostanzialmente investite di responsabilità simili a quelle del direttore, ma su scala più ridotta – hanno infatti meno sottoposti e sono coinvolti in una sola produzione alla volta. Questo ruolo ricade a volte sul compositore-capo, che di solito funge anche da esempio per gli altri compositori eventualmente coinvolti nella produzione. Mentre il *manager* mantiene il lato gestionale del lavoro del *director*, tale aspetto si perde nel *lead*, che si occupa più che altro del coordinamento creativo.
3. Direttore musicale (*music director*): anche se la cosa può sembrare controintuitiva, secondo quanto riporta Phillips non è detto che il direttore musicale sia un sottoposto del direttore dell'audio, anzi: laddove quest'ultimo è solitamente incardinato nel singolo team di sviluppo, il direttore musicale è invece un dipendente diretto del *publisher*, che in alcuni casi può diventare quasi una figura evanescente che si limita a manifestarsi attraverso la richiesta di mantenere una certa "linea editoriale" per la musica legata alle produzioni supportate da tale *publisher*. È normale, quindi, che si occupi di più titoli contemporaneamente, andando a supervisionarne i rispettivi progetti musicali e la loro coerenza complessiva, soprattutto se sono coinvolti diversi compositori nello stesso ambiente lavorativo. Egli può anche occuparsi di ottenere i diritti per l'inclusione di eventuali brani preesistenti (ma questa funzione, secondo quanto riportato da Collins, viene di norma svolta da una figura ulteriore: il *licensing/contracting director*) e di reclutare i compositori, se non è il direttore dell'audio a farlo.
4. Supervisore musicale (*music supervisor*): presente anche nel cinema, nel campo videoludico ha funzioni diverse e ancora più variabili di quelle delle figure appena incontrate. Di solito è incardinato anch'egli nell'organico del *publisher* e in alcuni casi coincide con il direttore musicale, mentre in altri casi è un suo sottoposto, incaricato di seguire in tutto e per tutto un singolo progetto, rapportandosi direttamente con i compositori e fungendo sostanzialmente da intermediario con i piani alti.
5. Programmatori: come vedremo (cfr. [§ 3.2](#)), in origine i chip dediti alla gestione dell'audio non erano certo controllabili via MIDI e quindi non era affatto scontato che i compositori riuscissero anche solo a mettere insieme due note e sentirle suonare dal chip.<sup>89</sup> La musica doveva essere scritta in forma di codice e, se i compositori non erano in grado di gestire autonomamente questa complicazione, c'era bisogno di programmatori

---

<sup>89</sup> Le modalità di programmazione musicale proprie del NES sono esposte in SCHARTMANN 2025: 37-42.

che si occupassero di farlo al posto loro. Si tratta poi anche di integrare il materiale musicale (e sonoro in generale) nel gioco, per fare in modo di armonizzarlo col *gameplay*. Anche di questo si occupano dei programmatori audio – in particolare, Brandon parla in questo caso di “ingegneri dell’integrazione”. Integrare significa anche interfacciarsi con i *middleware* per fare in modo che gli aspetti dinamici della musica funzionino come previsto. Le proporzioni del lavoro di integrazione possono essere titaniche: Brandon, per esempio, racconta di un gioco di almeno vent’anni fa (quindi oggi può essere solo peggio) contenente 60-80 brani musicali, più di 1000 effetti sonori e 30.000 linee di doppiato da integrare nel giro di tre mesi – cosa rivelatasi poi impraticabile.

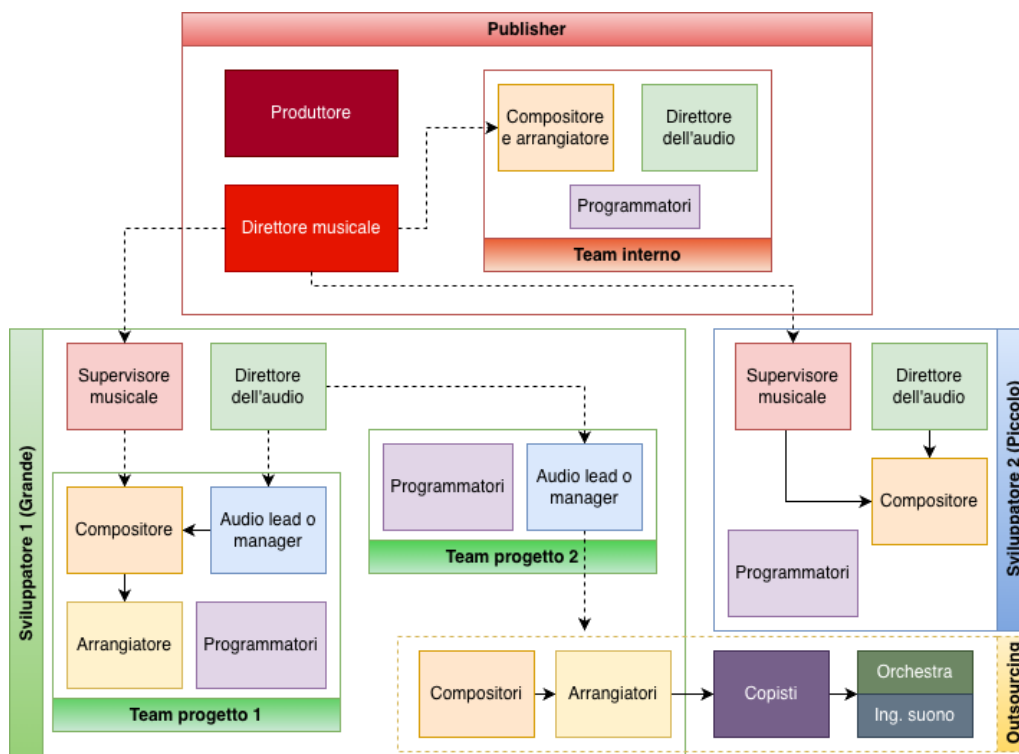


Fig. 7: Ipotetico organigramma di una situazione produttiva stratificata: un publisher sta sviluppando un progetto attraverso un team interno e altri due servendosi di uno sviluppatore grande e uno più piccolo. Il più grande sta sviluppando anche un altro progetto parallelamente, servendosi di forze in outsourcing.

Per quanto riguarda le differenze nelle procedure, a livello generale, si può notare che nell’ambito videoludico non esiste una vera e propria post-produzione distinta dal resto del processo: Sadoff parla di “post-less production” perché non c’è un momento, come quello delle riprese, in cui si ottiene materiale da approntare ed elaborare in seguito, anzi: quell’elaborazione è già sempre in corso e la musica può essere implementata anche abbastanza presto, per poi evolversi insieme al resto del prodotto, anziché essere aggiunta alla fine (come avviene in genere nel cinema).<sup>90</sup> Ciò emerge anche pensando a sonorizzazione

<sup>90</sup> Cfr. SADOFF 2013: 667-668.

e doppiaggio, che nel caso dei videogiochi, quando non sono estirpati dalla produzione per motivi tecnici o estetici, sono *sempre* presenti come forma primaria di dialoghi ed effetti sonori, i quali ovviamente non esistono sotto forma di presa diretta. È tuttavia possibile dividere (come fatto in precedenza per il cinema) la lavorazione della musica stessa in fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione, che differiscono però parzialmente dalle controparti cinematografiche, almeno per i seguenti fattori:<sup>91</sup>

1. Definizione di piattaforme e *sound engine*: bisogna anzitutto capire per quali piattaforme da gioco sarà pubblicato il prodotto finale (cosa fondamentale soprattutto in passato, quando le *affordance* compositive cambiavano notevolmente di macchina in macchina), per poi decidere il *sound engine* più adatto e tutta l'impalcatura (es. *middleware*) da mettere in piedi per implementare correttamente l'audio.
2. Redazione dell'*audio design document* (o, più nello specifico, *music design document*): direttamente collegato al più generico *game design document*, si tratta di una sorta di documento programmatico destinato a diventare il punto di riferimento ufficiale per tutti gli addetti ai lavori coinvolti nel progetto. Esso definisce elementi relativi al *design* e all'implementazione dei vari aspetti del sonoro nel prodotto finale, tenendo ovviamente conto delle possibilità offerte concretamente dalle piattaforme di destinazione e dagli strumenti produttivi a disposizione (nonché dal budget). Si tratta anche di definire il tipo di musica necessario, anche servendosi di *temp track*, che nascono spesso come *mash-up* realizzati dal direttore dell'audio a partire da brani preesistenti.
3. *Spotting*: presente anche nella filiera cinematografica, assume qui un significato un po' diverso. Quando la definizione della struttura del gioco è a un buon punto (o anche prima, in presenza di sceneggiatura, *concept art* e *storyboard*, che permettano di iniziare a lavorare a *scratch tracks* riadattabili in seguito, o almeno reperire le *sample library* adatte e inquadrare meglio la musica necessaria) si decide quali sezioni dovranno contenere musica, se sarà statica o dinamica, se andrà messa in *loop* o meno, e via dicendo. A differenza del cinema, però, qui le musiche non seguono il criterio della sincronizzazione (a parte per le *cutscene*), quanto più quello della funzione. Non avremo la tale musica dal minuto x al minuto y, bensì un certo pezzo associato a un determinato livello o stato di gioco, anche ricorrente, e da questa scansione emergerà una lista di brani – chiamata variamente *cue list*, *cue sheet* o *asset list* – con

---

<sup>91</sup> Le fonti utilizzate per i seguenti punti sono le medesime indicate precedentemente per quel che riguarda le figure professionali dell'audio videoludico.

caratteristiche già piuttosto ben definite, che i compositori si occuperanno di realizzare. Simili documenti andranno redatti anche per dialoghi ed effetti sonori, sotto supervisione del direttore dell'audio.

4. Conversioni: soprattutto quando i mezzi erano più limitati di quanto non lo siano oggi, bisognava fare grande attenzione a calibrare e organizzare il materiale sonoro affinché, una volta integrato nel gioco, non andasse a sovraccaricare processore e RAM. Per trovare un compromesso tra qualità e quantità si è a lungo ricorso alla compressione dei *file*, per esempio utilizzando (A)DPCM (cfr. § 3.2.1) e frequenze di campionamento o profondità in bit ridotte rispetto agli standard adottati dai CD audio. Inoltre, ogni *console* poteva impiegare formati proprietari per rispondere a esigenze specifiche, atte proprio a ottimizzare i risultati, in cerca di una quadra tra vari limiti di forza maggiore. Qualunque fosse la qualità audio del materiale di partenza, questo andava prima o dopo spezzettato, adattato, convertito e predisposto alla fase di integrazione vera e propria nel gioco, facendo attenzione a eventuali artefatti che si sarebbero potuti creare tra un passaggio e l'altro.
5. Integrazione: dopo che la musica è stata prodotta e inserita in un ecosistema di cartelle fruibili dal *sound engine* (che saprà così dove reperire ciò di cui ha bisogno in un determinato momento) si tratta di integrarla nel gioco, collaborando con i programmatori e basandosi sempre sulle scelte già previste (in linea di massima) nell'*asset list*. La procedura base prevede l'utilizzo due sistemi: lo *zone system* e il *trigger system* – il primo sostanzialmente basato sulla diversa caratterizzazione sonora di diverse zone delle mappe di gioco e il secondo legato invece a specifici eventi che modificano il paesaggio sonoro, a mo' di interruttore. A volte, invece di un cambiamento totale della musica, può essere attivato un mutamento parziale, via *vertical layering* oppure *horizontal sequencing* (cfr. § III.II), e quindi la musica deve essere spezzettata e predisposta per questo tipo di operazioni (qualora non lo sia già). È anche il momento in cui entrano in scena *middleware* e DSP interni alla piattaforma di gioco, per modificare il brano in tempo reale aggiungendo effetti o, per esempio, andando a velocizzare la musica o modificarne l'intonazione all'occorrenza. Infine, se è previsto un sistema di spazializzazione sonora più sofisticato dello stereo (es. 5.1 o 7.1), è in questa fase che esso viene implementato a dovere.
6. Missaggio: in ambito videoludico non c'è un vero e proprio missaggio in senso cinematografico (eccezion fatta, di nuovo, per il caso delle *cutscene*), in quanto esso è strettamente legato alla fase di integrazione e quindi a elementi dinamici. Non esistendo un analogo videoludico del

*picture lock*, i volumi devono adattarsi a ciò che avviene su schermo in tempo reale, e bisogna quindi, per esempio, programmare la musica affinché il volume cali in prossimità di dialoghi o altri eventi sonori – senza contare che è sempre più spesso possibile per il giocatore intervenire manualmente sul bilanciamento generale delle diverse componenti sonore.<sup>92</sup> Tra l'altro, anche fattori sonori generalmente gestiti in fase di missaggio ed elaborazione possono essere demandati ai DSP integrati, cambiando anche in questo caso le carte in gioco. Come vedremo (cfr. § 4.2.3), tuttavia, ciò non significa che non esistano delle scelte di massima che dettano la "linea estetica" del mix sonoro. Per esempio, laddove in passato la musica tendeva a essere pressoché onnipresente, in assenza (o quasi) di dialoghi ed effetti sonori, oggi si assiste sempre più spesso a un ridimensionamento della presenza della musica nel mix finale. Quanto, in generale, la musica debba emergere mediamente dal mix complessivo, è una scelta di non poco conto e che può cambiare in modo importante i valori di integrazione della musica nel gioco – nonché la percezione generale che il giocatore ha della musica e delle sue componenti costitutive, compreso l'eventuale linguaggio eclettico.

Quest'ultimo esempio fa ben comprendere quanto ogni fase della lavorazione del suono videoludico possa incidere sul risultato musicale finale – o almeno sulla percezione dello stesso, a livello fenomenologico. Al di là del discorso sulle *affordance*, tuttavia, mi sembra che, per quanto riguarda la *pipeline* lavorativa, si possa affermare che il nodo forse più importante e dirimente per quanto riguarda l'eclettismo sia localizzato tutt'oggi (tanto nel cinema quanto nel videogioco) nel punto d'incontro tra il materiale realizzato dal compositore e l'elaborazione che ne fa l'arrangiatore (quando presente) o – perché no? – il produttore. Se infatti in fasi passate dell'evoluzione tecnologica della musica videoludica era fondamentale l'intervento dei programmatori, ma non altrettanto degli arrangiatori – giacché comunque lo spazio di manovra era piuttosto limitato e anzi, risulta semmai interessante indagare quanto peso abbiano avuto i programmatori stessi nel dare voce ai timbri della musica pensata dal compositore – oggi non sono poche le produzioni che, puntando a organici più ampi e a una maggiore divisione del lavoro, possono o devono includere nel *workflow* una fase di arrangiamento *ad hoc* che non necessariamente coinvolge il compositore in prima persona.

Una figura interessante, in questo senso, è Shōta Nakama, particolarmente pertinente in un lavoro dalla vocazione (anche) transnazionale, per via della sua esperienza a cavallo tra Oriente e Occidente (da giapponese diplomatosi al

---

<sup>92</sup> Cfr. COLLINS 2008: 89.

Berklee College of Music e attivo come arrangiatore soprattutto in Giappone e come *performer* soprattutto in USA) e per la sua collaborazione di lungo corso con la compositrice Yōko Shimomura, a cui sarà dedicato ampio spazio più avanti (cfr. § 11.1 e segg). Per ipotizzare l'impatto che l'arrangiamento di Nakama può avere sull'eventuale eclettismo dei brani a collabora, è fondamentale tenere in considerazione che egli è il fondatore della Video Game Orchestra, nota per i suoi concerti "rockestrali" in cui il ruolo di Nakama – chitarrista appassionato di hard rock e (symphonic) metal, dai Deep Purple agli Halloween, passando per Yngwie Malmsteen e i Rhapsody of Fire – è proprio iniettare elementi rock in orchestrazioni originali dei brani videoludici.<sup>93</sup> Interrogato in una intervista sul suo ruolo nella realizzazione della musica di Shimomura, Nakama ha risposto in un modo piuttosto dettagliato, che apre però numerosi interrogativi su quanta parte dello stile eclettico della compositrice (a dire il vero definibile tale anche da prima che si avvalessse della collaborazione di arrangiatori, ed è forse proprio questa la chiave di volta in questo caso specifico) sia da attribuire a quest'ultima e non a Nakama. Non è infatti sorprendente trovare associato il profilo di quest'ultimo a musica in cui gli arrangiamenti ricordano da vicino quelli che si potrebbero ascoltare a un concerto della Video Game Orchestra:

Quando lavoro con lei [Shimomura], di solito ricevo le composizioni a cui ha lavorato sulla sua DAW e una spiegazione su come vorrebbe che suonasse il risultato finale. Inizio dall'ascoltarle, per immergermi nel suo mondo musicale. Una volta che ho afferrato il punto, inizio a scrivere. Quando ho buttato giù l'idea di base, le mando il pezzo per aggiornarla sul progresso e ottenere i suoi commenti. Ottenuto il suo semaforo verde, lo finalizzo e proseguo con il brano successivo.<sup>94</sup>

Parlando di scenari compositivi per così dire "allargati", occorre anche tenere conto di realtà relativamente diffuse in cui è la dimensione collettiva della composizione a farla da padrone. Casi come lo Studio MONACA (cfr. § 7.2.3) o, in ambito prevalentemente cinematografico, Remote Control Productions (cfr. § 5.2), evidenziano come talvolta possa risultare complesso individuare la responsabilità delle varie scelte compositive – ammesso che esse, quando eclettiche, derivino da scelte deliberate e non semplicemente da un passaggio di mano in mano tra i diversi compositori e arrangiatori coinvolti nel processo di lavorazione. Sono numerosi i casi di colonne sonore che, pur essendo il più delle volte attribuite a singoli compositori (in continuità con residuali retoriche romantiche), contengono brani composti (o co-composti) da altri artisti che fanno solitamente parte del medesimo team – cosa comprensibile specialmente se pensiamo che non di rado una colonna sonora videoludica prevede l'inclusione di decine e decine di pezzi. Per accedere a queste informazioni, nei casi più

<sup>93</sup> Cfr. Shōta Nakama in COLLINS, GREENING 2016: § 54.

<sup>94</sup> Shōta Nakama in *ibid.* (traduzione mia).

fortunati, non basta certo controllare i metadati di Spotify e spesso nemmeno i riconoscimenti a fine gioco; bensì occorre documentarsi sui libretti dei *sound-track album* o su archivi in rete come VGMdb (che spesso compiono una sintesi tra tali fonti ed eventuali altre).

Prendiamo un esempio recente, collocato a metà tra cinema e videogiochi per via dei nomi coinvolti. La colonna sonora di *Dragon Age: The Veilguard* (2024) è accreditata a Hans Zimmer e Lorna Balfe – ovvero, anche alla luce del luogo in cui il messaggio è stato eseguito stando ai riconoscimenti, alla Remote Control Productions. Tutti i brani, stando ai metadati di Spotify, sono composti (e prodotti) a pari merito dai due artisti, con l’aggiunta di Steve Schnur alla produzione. Nella pagina VGMdb dedicata,<sup>95</sup> però, tanto per cominciare ci si accorge che il nome di Zimmer compare solo nella prima voce (“musica composta da”) mentre i produttori sono solo Balfe e Schnur. Inoltre, appaiono i nomi di altri quattro compositori a cui è accreditata non meglio specificata “musica aggiuntiva”, e quelli di una decina di arrangiatori, un orchestratore capo, tre orchestratori, un orchestratore aggiuntivo e un assistente orchestratore. Tutto ciò solo per citare le voci dedicate direttamente a composizione, arrangiamento, orchestrazione e produzione. In questo caso, i ruoli relativi a ogni singolo brano rimangono opachi, mentre in altri la trasparenza è maggiore. Un esempio recente valido potrebbe essere quello di *Forspoken* (2023),<sup>96</sup> con musica di Bear McCreary e Garry Schyman, e indicazione piuttosto puntuale di quali brani siano stati composti (e arrangiati) da chi. Questo non solo risulta più corretto nei confronti di chi ha lavorato al progetto, ma permette anche di individuare con maggiore precisione dati che possono risultare rilevanti (per l’eclettismo, ma anche per molti altri aspetti potenzialmente studiabili). Per esempio, in un caso di collaborazione tra Stati Uniti e Giappone come quello appena citato, non è un fatto di poco conto poter confrontare i brani arrangiati dai due professionisti giapponesi con quelli che non sono stati sottoposti al medesimo trattamento – così come anche notare la ripartizione di responsabilità tra i due poli coinvolti.

In chiusura di questa disamina – che ci ha permesso, tra l’altro, di mettere maggiormente a fuoco i processi di lavorazione e integrazione della musica per videogiochi, proposti in maniera scarsamente sistematica nella letteratura esistente<sup>97</sup> – si può concludere che nella situazione contemporanea si assiste a una divaricazione tra due possibilità estreme: da un lato la massima

---

<sup>95</sup> Che invito ad esplorare [qui](#).

<sup>96</sup> Pagina VGMdb [qui](#).

<sup>97</sup> Questo limite è però almeno in parte da attribuire al fatto che difficilmente si può generalizzare un modello produttivo che sia davvero valido nella prassi di ogni singola produzione – cosa che non ho voluto fare neanche io in questa sede, pur cercando di fornire delle direttive di massima che sappiano suggerire una “via maestra” che può poi essere snellita o, più in generale, adattata alle esigenze dei singoli casi.

individualizzazione del processo compositivo, in continuità col passato ludomusicale (e un certo presente cinematografico); dall'altro una più ampia differenziazione dei ruoli, in continuità col passato cinematografico e con le pratiche permesse dai videogiochi da un quarto di secolo o (sulla carta) poco di più. Entrambe queste situazioni, sia pure per motivi molto diversi – quelli introdotti dalla DAW e dall'uso di *mockup* da un lato, e quelli introdotti dal coinvolgimento di molteplici figure responsabili della veste timbrica della musica dall'altro – possono motivare scelte di tipo eclettico. Si evince da ciò l'importanza di adottare prospettive informate dalla psicologia ecologica e dall'ANT, per non rischiare di sottovalutare la presenza di influssi legati tanto alle tecnologie coinvolte, quanto ai mondi dell'arte e al modo in cui la loro configurazione specifica cambia, nel tempo e nello spazio – nonostante soprattutto questo secondo aspetto sia difficilmente generalizzabile e a volte piuttosto opaco. A maggior ragione consci di ciò e stabilite delle direttive di fondo, è importante procedere caso per caso nell'individuazione delle configurazioni specifiche che sottostanno alle singole produzioni e che possono, a vario titolo e in modi che spesso trascendono la mera "volontà dell'autore", influenzarne il linguaggio musicale eventualmente eclettico.

### CAPITOLO 3: L'EVOLUZIONE DELLE AFFORDANCE LUDOMUSICALI

---

Quanto abbiamo visto finora non ha ancora toccato concretamente le tecnologie specifiche dell'ambito videoludico, che già da prima dell'avvento della DAW si sono caratterizzate per un particolare tipo di incontro diretto tra compositore e tecnologie digitali (con relative *affordance*) capaci di condurre al risultato finale in modo pressoché immediato. Questa sezione ha un'impostazione diacronica, focalizzata sull'evoluzione delle tecnologie ludomusicali appartenenti alle *console* casalinghe nell'arco di tempo compreso all'incirca tra i primi anni Ottanta e i primi anni Duemila. La trattazione sarà divisa in una sezione introduttiva in cui sarà spiegato il criterio dietro alla sistematizzazione delle macchine da gioco in generazioni e verranno chiariti alcuni fraintendimenti frequenti relativi al concetto di "bit" (cfr. § 3.1), mentre le due sezioni successive enunceranno le caratteristiche fondamentali dell'epoca basata sulla sintesi *on-board* (cfr. § 3.2) e di quella in cui diventa possibile anche l'inclusione di brani preregistrati grazie alle tecnologie di *audio streaming* (cfr. § 3.3).

#### § 3.1 - Coordinate generali

##### § 3.1.1 - Le generazioni videoludiche

La storia tecnologica delle piattaforme da gioco viene normalmente divisa in generazioni, delle quali la nona sarebbe quella attualmente (2025) in corso. Già solo queste due righe rendono necessaria l'esplicitazione di diversi *caveat*:

1. Questa classificazione riguarda una selezione di macchine da gioco che di solito taglia fuori il *gaming* per PC<sup>1</sup> e su *console* portatili,<sup>2</sup> che seguono delle genealogie a parte, anche se oggi i confini si fanno sempre più sfumati – penso all'architettura PC su cui ormai si basano le maggiori *console* casalinghe, tra l'altro sempre più drasticamente personalizzabili (come

---

<sup>1</sup> La situazione sarebbe qui molto frastagliata per quanto riguarda l'epoca degli *home computer* (di cui alcuni esponenti famosi sono: Commodore PET, Apple II, ZX Spectrum, Commodore 64, MSX, Atari ST e Amiga), fino a diventare semplicemente non mappabile nell'epoca del *personal computer*, per ragioni che risiedono nella parola stessa (la personalizzazione).

<sup>2</sup> In questo caso è la potenza a viaggiare su binari molto diversi da quelli delle altre macchine da gioco: solo negli ultimi anni Ottanta fu possibile realizzare delle *console* portatili a 8 bit (es. Atari Lynx, Nintendo Game Boy e Sega Game Gear), mentre il corrispondente mercato casalingo era alla quarta generazione e poteva contare su tecnologie a 16 bit. Il divario si sarebbe fatto ancora più clamoroso negli anni successivi, in cui parallelamente a macchine della potenza di PlayStation 2 e GameCube (dette erroneamente "a 128 bit") le corrispondenti *console* portatili erano ancora a 16 (Bandai WonderSwan) o a 32 bit (Nintendo Game Boy Advance) e, nonostante il balzo tecnico in avanti, anche le console Nintendo DS e 3DS poco potevano a paragone con PlayStation 3, Xbox 360 e anche la stessa Nintendo Wii. Solo con PSP (PlayStation Portable) e Nintendo Switch il divario è diventato meno evidente, ma rimane il fatto che si tratta di macchine da gioco concepite per fini diversi e che quindi ha poco senso paragonare.

un PC, appunto); ma penso anche a fenomeni come Nintendo Switch, che essendo una *console* ibrida mette in discussione i confini tra *gaming* portatile e casalingo.

2. Come spesso accade con questo genere di cose, le generazioni non sono scandite in modo univoco e sono possibili diverse letture e classificazioni, che utilizzano criteri diversi col risultato di cambiare anche drasticamente gli scenari classificatori (specialmente nei periodi dall'evoluzione più concitata).<sup>3</sup>

Non è tra gli obiettivi di questo lavoro proporre delle ragioni per cui possa essere conveniente rifarsi a uno schema o a un altro; mi limiterò pertanto a riportare una lettura possibile e le sue varianti che possono tornare più utili in questo contesto. Cominciamo da uno schema riassuntivo di quello che è una classificazione comunemente utilizzata:<sup>4</sup>

G.	Inizio	In	Casa	Nome	Variante nome	Bit
1	1972	US	Magnavox	Odyssey		/
		US	Atari	Pong		/
		US	Coleco	Telstar		/
2	1976	US	Atari	2600		8
		US	Magnavox	Odyssey 2		8
		US	Coleco	Vision		8
3	1983	JP	Nintendo	Entertainment System	Famicom (JP)	8
		JP	Sega	Master System	Mark III (JP)	8
		US	Atari	7800		8
4	1987	JP	Nintendo	Super Entertainment System	Super Famicom (JP)	16
		JP	Sega	Mega Drive	Genesis (US)	16
5	1993	JP	Sega	Saturn		32
		JP	Sony	PlayStation		32
		JP	Nintendo	64		64
6	1998	JP	Sega	Dreamcast		"128"
		JP	Sony	PlayStation 2		"128"
		JP	Nintendo	GameCube		"128"
		US	Microsoft	Xbox		"128"
7	2005	US	Microsoft	Xbox 360		/
		JP	Sony	PlayStation 3		/
		JP	Nintendo	Wii		/
8	2012	JP	Nintendo	Wii U		/
		JP	Sony	PlayStation 4		/
		US	Microsoft	Xbox One		/
		JP	Nintendo	Switch		/
9	2020	US	Microsoft	Xbox Series		/

<sup>3</sup> In KEMERER, KIMBALL DUNN, JANANSEFAT 2017: 9 si trova un utile grafico di comparazione di diversi criteri classificatori (e delle risultanti categorizzazioni) utilizzati da vari studiosi e analisti.

<sup>4</sup> Cfr. VAN DREUNEN 2020: 31, 36-38; SALVADOR 2013: cap. 1.2; SUMMERS 2017a: 140.

	JP	Sony	PlayStation 5		/
	JP	Nintendo	Switch 2		/

Tab. 6: Possibile sistematizzazione (semplificata) delle console casalinghe in termini di generazioni.

Anche in questo caso servono dei chiarimenti.

1. La storia dei videogiochi inizia ben prima del 1972, ma in questo schema si identifica la “nascita commerciale” del *medium* con l’inizio della prima generazione. Non è neanche da dare per scontato che sia questo l’unico inizio possibile, perché alcuni fanno rientrare quella che qui viene definita “prima generazione” in un’epoca “pre-piattaforma” (si può infatti notare che il campo “bit” è barrato, nella tabella, a indicare un tipo non paragonabile di architettura) che farebbe iniziare la classificazione solo con quella che è qui definita “seconda generazione”.<sup>5</sup>
2. Sempre per quanto riguarda le date, bisogna tenere conto che le generazioni si estendono generalmente per diversi anni dopo la loro fine, lasciando circolare *console* e videogiochi ormai “datati” per un po’ di tempo prima di ritirarli dal commercio – oltre al fatto che non tutte le macchine di nuova generazione escono a brevi distanze di tempo le une dalle altre, generando così inizi di generazione scaglionati.
3. Nella tabella, inoltre, per semplicità, ho attuato un criterio di selezione delle *console* da includere, che ha condotto all’esclusione di tutti i produttori che hanno provato, senza successo, a lanciarsi sul mercato, o che comunque non hanno messo in circolazione più di una macchina da gioco nella loro storia.
4. Rilevante è, infine, la scelta di inserire i “128 bit” indicati tra virgolette. Questo perché si tratta fondamentalmente di un falso storico nato per ragioni di marketing, ma per capire il perché di questa scelta è necessario introdurre prima la nozione stessa di “bit”, fondamentale per tutto il discorso di questa sezione.

### § 3.1.2 - I bit e la loro rilevanza ludomusicale

Spiegare cosa sono i bit (da “binary digit”) significa doversi riferire alle basi dell’informatica.<sup>6</sup> Si tratta di una questione piuttosto tecnica, ma almeno una trattazione superficiale può aiutare a capire come mai a questa parola di tre lettere viene data spesso tanta importanza nel narrare la storia del videogioco

<sup>5</sup> Il già citato schema di KEMERER, KIMBALL DUNN, JANANSEFAT 2017: 9 mostra come questa lettura sembri anzi andare per la maggiore.

<sup>6</sup> Per più informazioni si veda quindi PHOTINOS 2021: § 8.1-8.2 o qualunque altro testo di introduzione all’informatica.

(e del suo suono). Partiamo dal presupposto che nell'ambito del digitale tutto si basa sul codice binario, fatto di due soli stati possibili: 0 e 1 (acceso e spento). Detta molto grossolanamente, tali stati, combinati in diversi modi, forniscono istruzioni al computer su ciò che deve essere fatto. Le *console* a 8 bit erano in grado di processare nello stesso istante blocchi di informazioni composti da, appunto, 8 bit, per un totale di  $2^8 = 256$  (meno uno, che è lo stato "spento", quindi 255) possibili combinazioni, cosa che ha ripercussioni su tanti domini diversi di ciò che un calcolatore può fare. Possiamo immaginare colonne di informazioni che passano attraverso il processore (cfr. Fig. 8) e in cui ogni riga è composta da 8 cifre (sempre 0 o 1 combinati in modi diversi). Tutt'oggi si fa comunemente riferimento a questi "bocconi" da 8 bit ciascuno con il nome di "byte". Con l'introduzione delle *console* a 16 e poi 32 bit, intuitivamente, le possibilità aumentano esponenzialmente, perché le macchine diventano capaci di processare stringhe composte rispettivamente non più da 8, ma da 16 e 32 cifre ciascuna (raggiungendo così, secondo lo stesso criterio di cui sopra, rispettivamente 65.535 e 4.294.967.295 combinazioni possibili). In parole povere: più bit equivale a un tipo di calcolo sempre più potente e raffinato (pensiamo a una *palette* cromatica che passa dalle 255 sfumature possibili alle oltre 65.000), anche se non è certo questo aspetto relativo ai bit l'unico elemento a definire le potenzialità di un calcolatore. Pensiamo, ad esempio, a quanto radicalmente possa cambiare la situazione all'aumento della quantità di "bocconi" che possono essere "masticati" al secondo, o di quante sono le bocche (i processori) in azione contemporaneamente; le variabili sono moltissime. Questo, come vedremo, ha delle ripercussioni anche su ciò che è possibile fare a livello sonoro.

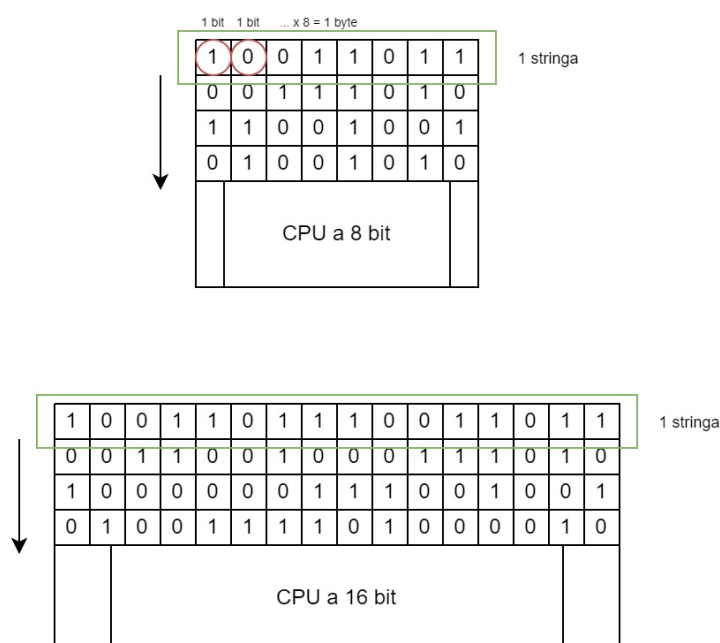


Fig. 8: Rappresentazione grafica di bit e byte nel contesto di un processore a 8 bit e paragone con un corrispettivo a 16 bit.

Tornando quindi alla questione dei “128 bit” indicati tra virgolette, bisogna rendersi conto che, intorno agli anni Novanta, il criterio dei bit era diventato centrale nella presentazione della potenza di una *console* al pubblico, a un punto tale che Nintendo aveva chiamato la sua macchina di quinta generazione – messa in commercio nel 1996 – “Nintendo 64” (dove a essere 64 sarebbero i bit del processore), mettendo così in chiaro la sua potenza superiore rispetto alla concorrenza, rimasta ai processori a 32 bit. Allo stesso modo, le *console* della sesta generazione uscite a cavallo del passaggio di millennio, furono spesso presentate al pubblico come “console a 128 bit”, ma in realtà la loro architettura interna rimaneva a 32/64 bit, nonostante la potenza complessiva (proprio perché co-definita da tanti altri fattori) fosse effettivamente molto superiore rispetto al passato. Del resto, se ognuno di noi andasse a verificare le specifiche del proprio PC, si renderebbe conto che tutt’oggi rimangono centrali architetture tendenzialmente a 64 bit, ma si renderebbe anche conto di avere nel computer non uno, ma magari otto o sedici processori capaci di operare in simultanea, con una frequenza di calcolo molto superiore ai 300 Mhz scarsi raggiungibili dal processore di una qualunque PlayStation 2 (che pure, per l’epoca, faceva faville). In sostanza, ben presto divenne chiaro che la strategia di *marketing* fondata sul bit non era più in grado di descrivere la realtà dei fatti rendendo l’idea del salto qualitativo rispetto alla precedente generazione. Per queste ragioni ho deciso di mettere tra virgolette i 128 bit delle *console* di sesta generazione e smettere di usare tale criterio per le generazioni successive, che sono concettualmente tanto diverse dalle precedenti quanto lo erano le *console* della primissima generazione rispetto alle successive.

In ogni caso, la questione dei bit è talmente centrale per l’ambito audio che ai fini di questa indagine ha forse più senso partire dai bit che dalla generazione di appartenenza. Pur rimanendo consapevoli della “farsa commerciale” dei 128 bit, quindi, è possibile proporre la seguente classificazione:

Classe	Periodo	Console	Prima uscita	In
8 bit	Iniziale	Fairchild Channel F	1976	US
		Atari 2600	1977	US
		Magnavox Odyssey 2	1978	US
		Mattel Intellivision	1979	US
	Medio	ColecoVision	1982	US
		Atari 5200	1982	US
	Tardo	Nintendo Entertainment System (NES) / Famicom	1983	JP
		Sega Master System / Mark III	1985	JP
Atari 7800		1986	US	
16 bit	Iniziale	PC Engine / TurboGrafx-16	1987	JP
		Sega Mega Drive / Genesis	1988	JP
	Tardo	Nintendo Super NES (SNES) / Super Famicom	1990	JP

32 bit	3DO	1993	US
	Atari Jaguar	1993	US
	Sega Saturn	1994	JP
	Sony PlayStation	1994	JP
64 bit	Nintendo 64	1996	JP
128 bit	Sega Dreamcast	1998	JP
	Sony PlayStation 2	2000	JP
	Nintendo GameCube	2001	JP
	Microsoft Xbox	2001	US

Tab. 7: Classificazione delle console casalinghe usando il bit come criterio fondamentale, dedotta da KEMERER, KIMBALL DUNN, JANANSEFAT 2017: 13 (tradizione mia) ma con diverse modifiche rilevanti.<sup>7</sup>

In questo caso ho deciso di omettere la parte di storia successiva e precedente al periodo di rilevanza commerciale del criterio dei bit, anche perché, ai fini del nostro percorso, le generazioni successive non introducono novità a livello audio neanche lontanamente paragonabili a quelle dei passaggi precedenti, e quelle precedenti riguardano generazioni talmente arcaiche da essere poco utili nell'ambito di una ricerca incentrata sull'aspetto timbrico. Questa selezione mi ha portato a ridurre il segmento temporale e poterlo approfondire maggiormente, reintegrando *console* minori prima escluse, che permettono tra l'altro di notare diversi fatti rilevanti:

1. Si vede chiaramente che le diverse classi si popolano in modo graduale e che non sono, come si potrebbe pensare, uniformi in termini cronologici, bensì durano in alcuni casi pochi anni e in altri un intero decennio.
2. Più chiara è anche la distribuzione del peso industriale tra Giappone e Stati Uniti: nonostante sia evidente la brusca caduta della produzione occidentale dopo il collasso dell'industria videoludica nordamericana di metà anni Ottanta,<sup>8</sup> si vede che qualche (timido) tentativo di fare concorrenza alle strapotenze nipponiche c'è stato anche nel decennio successivo.<sup>9</sup>

<sup>7</sup> In particolare: ho introdotto la "sovraclassa" indicante i bit, che tiene unite le distinzioni interne ai vari periodi, perché in termini audio poco cambia che le *console* siano state immesse sul mercato nella tarda fase dell'epoca 8 bit (per esempio) o in quella iniziale. Ho inoltre rimosso i dati relativi alle vendite, non importanti in questa sede, mentre ho aggiunto la "nazionalità" delle diverse macchine (cosa, invece, più inerente) e rimosso la ridondante indicazione dei bit per ogni singola *console*. Infine, le date di uscita non sono quelle americane a prescindere, ma solo quando il mercato statunitense è stato il primo ad ospitare la *console* in questione, altrimenti ho indicato la data giapponese. Anche i nomi sono riportati nelle due versioni giapponese e americana, dando la precedenza a quello che, tra i due, è stato adottato sul suolo europeo.

<sup>8</sup> Maggiori informazioni in VAN DREUNEN 2020: 30-33; SALVADOR 2013: cap. 1.2.

<sup>9</sup> Il resto della storia ci parlerebbe di una graduale ripresa della produzione statunitense a partire da quella stessa Xbox che chiude la tabella. Oggi, pur rimanendo Microsoft l'unica azienda americana delle tre principali che si contendono il mercato delle *home console*, va segnalato che la

3. Il principale vantaggio di questo sistema, al di là delle mere scelte di schematizzazione, è che si può fare riferimento al criterio oggettivo del bit senza dover coinvolgere generazioni la cui definizione è talora soggetta a una certa arbitrarietà – ed essendo il bit un elemento fondamentale anche per l'audio, mi sembra un sistema adatto alle esigenze di questo scritto. Ciò non toglie che, occasionalmente, potrò riferirmi a blocchi di *console* facendo riferimento alle “classiche” generazioni.

Per importanti che possano essere i bit in questo discorso, però, occorre rilevare che molto spesso essi sono stati menzionati a sproposito nelle vicende ludomusicali, a partire da un indebito parallelismo con altri, fondamentali aspetti che riguardano più in generale l'audio digitale. Chi conosce i principi alla base di quest'ultimo avrà già fatto i suoi parallelismi e penserà di aver capito la ragione per cui ho affermato che la potenza in bit delle *console* è strettamente legata alle possibilità offerte all'audio.<sup>10</sup> Infatti, nel reame del digitale, il suono registrato con mezzi analogici sotto forma di flusso elettrico viene ricostruito “traducendo” (attraverso il sistema ADC: *Analog-to-Digital Converter*) la forma d'onda analogica in flussi di informazioni binarie. Queste permettono poi di ricostruire la forma d'onda digitalmente, per infine restituirla al mondo del suono attraverso una conversione uguale ma opposta nella direzione, che conduce dal digitale all'analogico (grazie al sistema DAC: *Digital-to-Analog Converter*) e ci permette quindi di ascoltarla attraverso le vibrazioni emesse da cuffie e diffusori. Proprio al nucleo di questo processo, uno dei parametri che regola la qualità della ricostruzione digitale della forma d'onda si chiama “profondità in bit”, mentre l'altra è la “frequenza di campionamento”. Se pensiamo di dover ricostruire una forma d'onda attraverso una sequenza di puntini (campioni) disposti in diverse posizioni rispetto ai due assi cartesiani, la ricostruzione sarà tanto più accurata quanto più frequenti ( $x$ ) saranno le informazioni sull'andamento dell'onda (frequenza di campionamento) e quanti più valori avremo a disposizione per capire a che altezza ( $y$ ) inserire il puntino (profondità in bit). Se il puntino fosse da mettere a metà strada tra 2 e 5, ma non avessimo una sfumatura di valori adatta a esprimere qualcosa di simile a “3,5”, dovremmo arrotondare al valore più vicino, ottenendo una ricostruzione un po' grossolana. Se la profondità in bit fosse di 1, avremmo solo  $2^1$  valori esprimibili in codice binario (acceso o spento). Ma gli scalini possibili diventano sempre di più, man mano che

---

stessa Sony è sempre più a trazione occidentale, in quanto è sostanzialmente la divisione statunitense dell'azienda giapponese a gestire le politiche aziendali inerenti PlayStation. Se aggiungiamo che anche l'ambito del *gaming* su PC è sostanzialmente appannaggio di Windows (e quindi Microsoft), ben si capisce quanto il peso del Giappone sia stato ridimensionato negli ultimi vent'anni – senza neanche contare l'ascesa di ben altri colossi asiatici (cfr. § 5.1).

<sup>10</sup> Potrebbe sbagliarsi, ma andiamo per gradi. Per approfondire gli aspetti fondamentali dell'audio digitale rimando a ASHBURN 2021: 59-75; CIESLA 2022: 1-24; CREMASCHI, GIOMI 2008: 33-54; COLLINS 2008: 13-15; D'ESCRIVAN 2012: 7-11; PHOTINOS 2021: § 8.2-8.9.

aumentano i bit disponibili nella stringa. Un CD audio contiene, seguendo gli standard cosiddetti *Redbook*,<sup>11</sup> musica digitale dotata di una profondità di 16 bit (65.535 valori possibili) e una frequenza di campionamento di 44.100 Hz (ovvero il campionamento avviene 44.100 volte al secondo e si posiziona in prossimità di uno dei 65.535 gradini possibili).

Tuttavia, non è questo fatto a dare alla musica dei vecchi videogiochi il timbro distintivo di quelle che tutt'oggi molti continuano a chiamare "musicchette" (che, non a caso, fa rima con "canzonette", termine con cui spesso ci si riferisce a tanta musica *popular*, con fare sminuente quando non denigratorio). E anzi, a dirla tutta, quando ho affermato che il valore del bit è strettamente legato alle possibilità dell'audio videoludico (per quanto questo fatto rimanga, in un certo senso, vero) avrei dovuto aggiungere "secondo l'opinione comune", che tuttavia non risulta essere particolarmente accurata. Risulterebbe infatti intuitivo azzardare un parallelo tra processori a 16 bit e musica con profondità in bit pari a 16, ma se ci pensiamo un attimo capiamo bene che non può essere così semplice, altrimenti già le *console* a 16 bit come lo SNES o il Mega Drive sarebbero stati in grado di riprodurre musica uguale a quella che, già da un decennio abbondante, si salvava tranquillamente su CD. E poi? Dove sarebbero stati posizionati i 40 MB di *file* audio non compresso necessari per un brano di pochi minuti? Forse, sulla RAM da 64-128 kB che quelle *console* montavano? O sulla cartuccia che, capace di contenere in tutto all'incirca un decimo del peso di quel solo *file* audio, avrebbe dovuto anche contenere tutti gli altri brani, per non parlare dei dati inerenti al gioco nel suo complesso? Certamente, diminuendo la frequenza di campionamento si sarebbe potuto risparmiare un bel po' di spazio (a che prezzo!), ma comunque siamo su ordini di grandezza incommensurabili con le possibilità offerte dall'*hardware* dell'epoca. La soluzione è ben più semplice: la potenza in bit e la profondità in bit non sono collegate tanto direttamente quanto si potrebbe pensare. Anzi, la prima concerne il processore della macchina che (ri)produce la musica (una definizione "CPU-centrica")<sup>12</sup> e non ci dice nulla di esplicito sulla sua componente audio – inclusa la risoluzione in bit supportata dalla DAC, che viaggia a sua volta su un binario indipendente e quindi non corrisponde necessariamente ai valori del processore centrale.<sup>13</sup>

L'inganno è dato dall'ubiquità del termine "bit", che però si dà il caso sia l'unità base di tutto ciò che concerne il digitale e l'informatica moderna, dunque la sua

<sup>11</sup> Il termine deriva dal "libro rosso" che, tra i *Rainbow Books* che definiscono gli standard dei vari formati CD (es. CD-ROM, CD-RW, SA-CD e via dicendo), è stato il primo ad essere formulato (1980) e dedicato allo standard CD-DA (*Compact Disc – Digital Audio*).

<sup>12</sup> Cfr. BRAGUINSKI 2018: 109.

<sup>13</sup> Cfr. *ivi*: 107-110; CIESLA 2022: 198; COLLINS 2008: 13. Curiosamente, però, questa precisazione non viene fatta in gran parte dei contributi, quando addirittura non si finisce per cadere nel fraintendimento di attribuire quei bit alla musica anziché alle macchine capaci di (ri)produrla.

onnipresenza non dovrebbe stupirci. Il discorso è quindi un altro: a *console* di potenza via via crescente sono state associate, nel tempo, possibilità sonore differenti, come conseguenza diretta del loro miglioramento tecnico su tutta la linea e quindi dell'emergere di nuove possibilità di aggirare i limiti tecnici delle macchine. Per esempio, allora, dovendo far fronte a tutto ciò che il videogioco richiedeva con mezzi ridottissimi, le *console* a 8 bit hanno potuto riservare all'audio poche semplici forme d'onda distribuite su una manciata di canali, ed è questo ciò che ha reso unico e riconoscibile quel repertorio, al punto da dare vita a quella musica che viene chiamata *chiptune*.<sup>14</sup> Le piattaforme successive, invece, potendo contare su un'architettura a 16 bit, hanno potuto introdurre importanti novità come la sintesi FM e altre che vedremo tra poco. E via discorrendo. In questo senso, quindi, sì: i bit della *console* sono strettamente legati alle possibilità dell'audio, ma è fuorviante usare espressioni come "musica a 8 bit" perché non sono eventuali caratteristiche effettivamente descrivibili in termini di "8 bit" della musica prodotta dal *soundchip* del NES o del Master System a renderla ciò che essa è, bensì il suo essere stata pensata per (e generata da) una macchina a 8 bit, con tutti i suoi limiti e le sue potenzialità.

### § 3.2 - L'epoca dell'*on-board synthesis*

#### § 3.2.1 - La generazione a 8 bit

A questo punto viene da chiedersi di cosa fossero capaci, nel concreto, tali macchine, e in che modo questo abbia influito sulle fattezze della musica. Iniziamo la disamina, quindi, con la musica riservata all'epoca delle *console* a 8 bit. Anche se in seguito non troveremo molti esempi specifici riconducibili a questo repertorio, perché incapaci di generare timbri abbastanza verosimili da rimandare a generi specifici, rimane importante affrontare anche questa generazione, che costituisce la base tecnica per tutte le successive (e si impone come paradigma sonoro delle "musicchette" di cui sopra). Infatti, in quest'epoca iniziale della storia della musica videoludica,<sup>15</sup> e in particolare a partire dal 1980, il suono era gestito da chip sonori che generalmente erano generatori sonori programmabili (d'ora in poi PSG, da *programmable sound generator*), capaci di generare semplici onde sonore attraverso oscillatori controllati in codice binario dalle azioni del giocatore (o, comunque, dagli stati di gioco a esse conseguenti), che potevano poi essere raffinate attraverso tecniche basilari di sintesi sottrattiva.<sup>16</sup> Si parla di sintesi *on-board* perché il suono non era registrato e poi riprodotto dalla *console* (cosa che avrebbe richiesto molto più spazio di quello disponibile sui

---

<sup>14</sup> Cfr. MCALPINE 2018.

<sup>15</sup> Per la "preistoria", qui non particolarmente pertinente, rimando a COLLINS 2008: 7-9.

<sup>16</sup> Cfr. COLLINS 2005: 8; 2008: 10; D'ESCRIVAN 2012: 77; NEWMAN 2021: 14.

modestissimi supporti di memorizzazione disponibili all'epoca) bensì creato "sul momento" (direttamente "a bordo") da semplici sintetizzatori integrati. L'alternativa alla sintesi (ovvero la riproduzione di campioni digitali con la comune tecnica PCM, *pulse-code modulation*) non era del tutto ignorata, ma limitata a effetti sonori brevissimi e, comunque, riprodotti a bassa risoluzione (parliamo anche di 1 bit soltanto di profondità) e difficilmente sufficienti a dare una voce musicale completa a un videogioco: motivo per cui chi voleva puntare più sulla musica (cosa non scontata, vista anche la tediosa complessità della programmazione musicale)<sup>17</sup> tendeva a favorire la sintesi.

Il NES,<sup>18</sup> per esempio, integrava nel suo chip sonoro Ricoh 2A03 (o RP2A03) le due tecnologie citate, affiancando ai canali dedicati alla sintesi un canale capace di riprodurre brevi campioni attraverso diverse tecniche (es. DPCM, o *differential pulse code modulation*, che in sostanza permetteva di risparmiare spazio contenendo, per ogni istanza di campionamento, non l'intera informazione sonora ma solo un valore che esprimeva la sua differenza rispetto al valore precedente), che però finivano per sfiancare il processore o saturare la memoria, rendendo pertanto la funzione adatta solo a situazioni specifiche (per esempio l'integrazione di un suono percussivo puntuale oppure suoni più complessi in assenza di *gameplay*, in modo da avere tutta la potenza di calcolo per sé).<sup>19</sup> Per il resto, il PSG si atteneva alla formula di 3 + 1 canali,<sup>20</sup> ovvero tre canali dedicati a suoni intonati più uno dedicato al rumore bianco. I tre canali intonati ospitavano, sempre nell'esempio del NES, rispettivamente un'onda quadra, di norma assegnata alla melodia principale, una seconda onda quadra usata solitamente per l'accompagnamento e un'onda triangolare dal registro più limitato per le parti più gravi.<sup>21</sup> Ovviamente, ogni canale era monofonico, cosa particolarmente problematica se pensiamo che gli effetti sonori non avevano un canale dedicato e quindi erano costretti a rubare momentaneamente la scena a uno dei canali riservati alla musica, ammutolendo la parte musicale per fare spazio all'effetto. Attraverso vari trucchi del mestiere, d'altro canto, gli addetti al suono erano in

<sup>17</sup> Cfr. COLLINS 2008: 14-15. Si vedano gli esempi presenti in DRISCOLL, DIAZ 2009: § 2.7-2.9 o ai resoconti presenti in NEWMAN 2021: 14-16 per farsi un'idea dell'anti-intuitività dell'operazione.

<sup>18</sup> All'analisi di musica realizzata per tale *console* è dedicato l'intera monografia SCHARTMANN 2025, con anche un approfondito affondo sul sostrato tecnologico (19-36).

<sup>19</sup> Le tecniche sono descritte in CIESLA 2022: 200; COLLINS 2008: 14-15, 25; MCALPINE 2018: 113-114.

<sup>20</sup> Cfr. COLLINS 2008: 12.

<sup>21</sup> Cfr. CIESLA 2022: 202; COLLINS 2008: 25; NEWMAN 2021: 24. A dirla tutta, più che onde quadre erano onde a impulso, con quattro settaggi diversi di cui uno corrispondeva all'onda quadra vera e propria. Per informazioni più precise rimando a MCALPINE 2018: 109-110; SCHARTMANN 2025: 25-29.

grado di introdurre nei brani anche glissandi, vibrati, effetti di eco e *phasing*, mentre il rumore bianco serviva perlopiù per simulare suoni percussivi.<sup>22</sup>

The musical score is presented in five staves, all in 4/4 time. The first staff, labeled 'Quadra 1', shows a melody starting with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, C5, and a dotted quarter note B4. The second staff, 'Quadra 2', features a more active melody with eighth and sixteenth notes. The third staff, 'Triangolare', provides a bass line with eighth notes. The fourth staff, 'Rumore', uses a drumstick symbol to represent a rhythmic pattern of eighth notes. The fifth staff, 'DPCM', shows a similar rhythmic pattern with a different sound effect.

Es. 2: Trascrizione delle prime battute di 'Battle 1' da *Final Fantasy III* (1990).

'Battle 1' SY da *Final Fantasy III* (1990) è un buon esempio di come possano essere sfruttati appieno i canali offerti dal NES: un'onda quadra esegue la linea melodica principale, accompagnata da una seconda, più movimentata, mentre l'onda triangolare ne esegue il contrappunto nel registro basso. Il generatore di rumore viene usato per simulare i piatti della batteria (rumore bianco brevissimo) oppure il rullante (rumore bianco più lungo), mentre la cassa si serve di un brevissimo campione riprodotto dal canale apposito.

Il chip sonoro SN76489 di Texas Instruments integrato nel Sega Master System, invece, associava ai tre canali solo onde quadre, ma in compenso poteva contare, limitatamente alle unità giapponesi, sul chip aggiuntivo Yamaha YM2413, capace di introdurre precocemente la sintesi FM, che sarebbe presto divenuta uno dei cavalli di battaglia della generazione a 16 bit.<sup>23</sup> Se i due nascenti colossi giapponesi si mostravano in questo modo ben disposti a puntare sullo sviluppo delle tecnologie audio, in Occidente l'interesse si stava spostando soprattutto verso gli *home computer*. In questo senso, un altro chip 3 + 1 si stava dimostrando all'avanguardia: il SID (Sound Interface Device) del Commodore 64, dotato di involuipi ADSR (*attack-decay-sustain-release*), forme d'onda selezionabili (soggette anche a effetti e filtri, incluso un modulatore ad anello) e gamma di frequenze paragonabili a quelle di un pianoforte.<sup>24</sup> Tutte queste caratteristiche

<sup>22</sup> Cfr. COLLINS 2008: 26.

<sup>23</sup> Cfr. CIESLA 2022: 202-203.

<sup>24</sup> Cfr. *ivi*: 203-204; COLLINS 2008: 30-31.

messe insieme permettevano al SID di portare il suono del Commodore 64 a livelli di accuratezza (anche nell'emulazione di strumenti acustici, con un po' di immaginazione) notevolissimi per l'epoca, rendendolo a tutti gli effetti un piccolo sintetizzatore completo praticamente di tutto l'armamentario base. Tratto dallo spudorato clone occidentale di Super Mario, *The Great Giana Sisters* (1987), 'Giana Sisters Menu Theme'<sup>25</sup> mette bene in evidenza il livello di varietà della *palette* timbrica, difficilmente raggiungibile su altre configurazioni.

Console o computer	Chip sonoro	Caratteristiche
Nintendo Entertainment System (NES) (Famicom)	Ricoh RP2A0X: RP2A03 (NTSC) RP2A07 (PAL)	3 + 1 canali (per onde: quadre x2, triangolari x1 + rumore x1)
		Onde quadre (a impulso) a forma regolabile tramite <i>duty cycle</i>
		1 canale DPCM per brevi campioni
Sega Master System (Mark III)	Texas Instr. SN76489 (+ Yamaha YM2413 in JP)	3 + 1 canali (per onde quadre x3 + rumore x1)
		Sintesi FM (se munito di YM2413)
Commodore 64	MOS Technology 6581/8580 Sound Interface Device (SID)	3 + 1 canali (per onde selezionabili: dente di sega, quadra o triangolare + rumore x1)
		Modulatore ad anello
		Involuppi ADSR

Tab. 8: Specchietto riassuntivo (adattato da CIESLA 2022: 201 e integrato servendosi di NEWMAN 2021: 20) delle caratteristiche dei chip menzionati.

### § 3.2.2 - La generazione a 16 bit

La vera rivoluzione, tuttavia, sarebbe arrivata solo verso la fine del decennio, con l'introduzione delle *console* a 16 bit. È inoltre proprio qui che le cose iniziano a farsi realmente interessanti anche per il tema della presente ricerca, dato che i timbri generati dalle nuove tecnologie cominciano a essere riconducibili a quelli di strumenti reali, e quindi ad ambiti sonori diversi da quello che sarebbe stato poi definito *chiptune*.<sup>25</sup> Questo miglioramento è stato reso possibile anzitutto dall'introduzione della sintesi FM (*frequency modulation*),<sup>26</sup> metodo di sintesi sviluppato da John Chowning – nome fondamentale anche per la *computer music* – già alla fine degli anni Sessanta, ma acquisito e sviluppato da Yamaha negli anni Ottanta. La stessa azienda giapponese avrebbe implementato il sistema nella famosa Yamaha DX7, sintetizzatore a tastiera responsabile di alcuni dei passaggi più idiomati di molti successi pop degli anni Ottanta (si pensi, per esempio, a 'Take On Me' degli A-ha). Il nuovo metodo di sintesi

<sup>25</sup> In effetti, si potrebbe sostenere che almeno le onde triangolari e il rumore bianco fossero in grado di rimandare piuttosto "fedelmente" al timbro del basso elettrico e di alcuni pezzi della batteria, rispettivamente, già nell'epoca dell'8 bit, ma si tratterebbe di una rara eccezione.

<sup>26</sup> Cfr. CIESLA 2022: 205-206; COLLINS 2005: 11; 2008: 10-11, 38; FRITSCH, SUMMERS 2021c: 6.

permetteva di modificare una forma d'onda di base attraverso l'intervento modulante di altri oscillatori (generalmente quattro o sei, nei chip delle *console* dell'epoca), permettendo così di ottenere forme d'onda più complesse di quelle normalmente ottenibili con altri metodi di sintesi, capaci quindi anche di emulare in modo molto più convincente i suoni degli strumenti reali (particolarmente convincenti erano suoni di organo, piano elettrico, alcuni strumenti a corde pizzicate, percussioni intonate e campane, cosa che ha avuto conseguenze interessanti a livello di *affordance*, cfr. § 4.1). Il celebre brano del primo livello di *Sonic the Hedgehog* (1991), 'Green Hill Zone'<sup>27</sup>, accosta suoni più evidentemente elettronici (ottenuti con PSG) a riproduzioni piuttosto credibili di suoni acustici o elettrici (ottenuti coi nuovi canali FM) e addirittura campioni di batteria (riprodotti dal canale PCM a 8 bit di profondità).

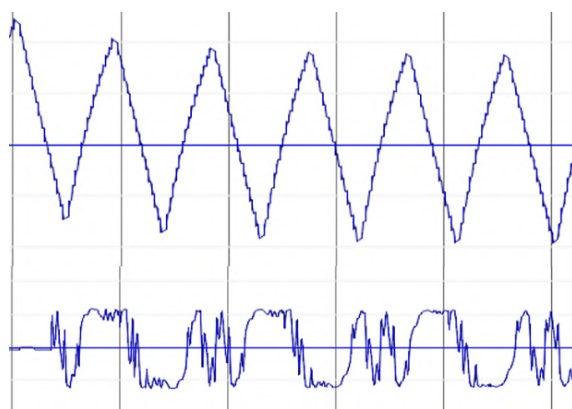


Fig. 9: Confronto tra la forma d'onda generata da un canale PSG del NES riservato al basso in 'Battle 1' (vedi sopra) e quella corrispondente al suono emesso dal canale FM del basso in 'Green Hill Zone'.

A proposito di *Sonic*, è stata proprio la sua *console* di appartenenza ad aprire la nuova generazione e abbracciare la sintesi FM: il Sega Mega Drive (noto come Sega Genesis negli USA), uscito in Giappone nel 1988. Come per le versioni più espanse del predecessore Master System, la nuova *console* Sega univa il lavoro di sintesi "vecchio stile" del chip SN76489 (che poteva occuparsi anche degli effetti sonori, in modo da evitare spiacevoli incursioni in canali già occupati da parti musicali) al chip Yamaha (YM2612) basato sulla sintesi FM, potendo così contare su un totale di dieci canali (6 + 4) di cui uno riservato alla riproduzione di eventuali campioni PCM.<sup>27</sup> La complessità di programmazione era in parte aggirata da un altro indizio che fa capire quanto la cura del suono fosse parte integrante della *console war* in atto tra Sega e Nintendo: il *Genesis Technical Manual*, che dava istruzioni su come gestire i quattro segnali modulanti disponibili associati a ogni canale, col fine di ottenere forme d'onda già collaudate (per esempio xilofono, vibrafono, flauto, campane, archi, chitarra, basso, arpa).<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Cfr. CIESLA 2022: 209; COLLINS 2008: 39-40.

<sup>28</sup> Cfr. *ivi*: 40-41.

La suddetta guerra tra concorrenti si svolgeva, per la generazione delle macchine a 16 bit, sostanzialmente sul suolo giapponese – complice il sopracitato crollo dell'industria nordamericana. È in questo periodo che i compositori che si erano già distinti nell'epoca precedente per la gestione esemplare dei limiti imposti dalla tecnologia limitata, iniziano a potersi sbizzarrire: è il caso di Hirokazu "Hip" Tanaka (*Metroid*), Kōji Kondō (*Super Mario*, *The Legend of Zelda*), Kōichi Sugiyama (*Dragon Quest*) e Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*), il successo dei quali è legato a doppio filo a quello dei rispettivi *franchise*, destinati a diventare vere e proprie istituzioni del *gaming*, centrali tutt'oggi nell'industria.<sup>29</sup> Parlando di compositori, però, dobbiamo renderci conto che all'epoca questa figura professionale era molto diversa da come potremmo immaginarla oggi. Infatti, quando i musicisti non potevano contare su collaboratori preposti (cosa non scontata, in un'epoca in cui il videogioco faceva girare capitali di dimensioni ben diverse da quelle odierne), dovevano anche avere competenze informatiche sufficienti a permettere loro di programmare la propria musica in modo tutt'altro che intuitivo. L'esperienza del passaggio dalla generazione a 8 bit a quella a 16 bit viene raccontata da Yasumasa Yamada (noto soprattutto per il suo lavoro nell'ambito del *franchise* di *King of Fighters*) con queste parole:

Al tempo, avevamo bisogno di semplici competenze di programmazione per creare i dati relativi alla musica di sottofondo, quindi non si trattava affatto di un'attività musicale: dovevamo inserire manualmente valori esadecimali come \$0A, \$08 e \$0C, nonché un po' di codice *assembly*. Dovevo sforzarmi di immaginare le tempistiche e l'intonazione dei suoni individuali e poi inserire i loro dati come numeri esadecimali. Quindi la creazione di effetti sonori e musica avveniva sempre con figure numeriche. Dai tempi del Neo Geo in poi, divenne assai più piacevole lavorare al suono dei giochi. Tale sistema permetteva di usare il campionamento per gli effetti sonori, e permetteva conversioni della musica di sottofondo in dati. Tuttavia, avevamo ancora assai pochi canali a disposizione e dovevamo usarli al meglio per rendere la musica di sottofondo il più colorata ed espressiva possibile. [...] Era anche necessario avere competenze sulle fonti sonore in FM per fare le *patch* del sintetizzatore. Penso che queste fossero le più basilari abilità che i membri del *sound team* dovevano avere al tempo.<sup>30</sup>

Anche Harumi Fujita (nota, ad esempio, per *Ghosts 'n Goblins*, *Bionic Commando* e *Mega Man 3*) fornisce testimonianze simili, con risvolti che fanno ben capire anche quanto spesso la musica non fosse certo una preoccupazione prioritaria per le compagnie di produzione videoludica:

All'epoca componevo la musica inserendo numeri in un computer esadecimale, comportandomi come una programmatrice. Dovevo imparare a

<sup>29</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 18-19.

<sup>30</sup> Yasumasa Yamada in COLLINS, GREENING 2016: § 95 (traduzione mia).

usare i PSG come fonte sonora, al fine di ottenere suoni che fossero il più possibile simili a un piano o a una tromba. Ogni giorno facevo ricerca a tal proposito. Ogni giorno scoprivo cose nuove. [...] Quando lavoravo a *Mad Crasher*] non c'era un *setup* per la composizione in azienda, quindi finii per usare una tastiera giocattolo per fare la musica. Convertivo poi i suoni in note musicali, e inserivo i relativi dati nel computer usando il programma sonoro realizzato dai programmatori.<sup>31</sup>

Tutto ciò avviene nell'epoca non solo del Mega Drive, ma anche dello SNES,<sup>32</sup> nuova macchina di Nintendo che, non a caso, raccoglie intorno a sé la totalità dei compositori poc'anzi nominati e, nonostante l'arrivo in ritardo rispetto a Sega, vince la *console war* per numero di unità vendute. Anche in questo caso, le rispettive potenzialità sonore di SNES e Mega Drive rappresentano una delle caratteristiche di maggiore distanza tra i due prodotti, tanto da rendere difficile compararli. Addirittura, invece di rimanere ancorati alle potenzialità offerte dalla sintesi FM, gli ingegneri di Nintendo optarono per una soluzione diversa: la sintesi *wavetable*. Inventata addirittura da Max Mathews agli albori della *computer music*, questa tipologia di sintesi partiva da piccoli campioni digitali di strumenti, combinati con semplici forme d'onda, arrivando a risultati ancora più realistici di quelli della sintesi FM, ottenibili peraltro in modo più comodo a livello operativo, grazie alla possibilità di servirsi di strumenti *preset* e all'integrazione del linguaggio MIDI, similmente a quanto stava avvenendo nel mondo del PC.<sup>33</sup> In sostanza, questa modalità di lavoro introduceva il campionamento come possibilità concreta di ottenimento del materiale sonoro di base, e uno dei metodi più utilizzati dai compositori per costruire il proprio database timbrico da utilizzare nel gioco era proprio campionare i suoni dei loro moduli MIDI (ovvero quelli che potremmo definire i progenitori *hardware* dei VST moderni, sostanzialmente delle tastiere digitali in formato *rack*, come per esempio l'usatissimo Roland SC-88)<sup>34</sup> e realizzare il proprio *soundfont* (una tavolozza timbrica, un "carattere tipografico" sonoro caratteristico) a cui attingere per l'intera colonna sonora.

Tutto ciò era permesso da un modulo sonoro proprietario, contenente diverse componenti, tra cui l'S-SMP, ovvero un co-processore Sony SPC-700 a 8 bit, che permetteva di processare l'audio senza gravare sul processore centrale della

---

<sup>31</sup> Harumi Fujita in *ivi*: § 23 (traduzione mia).

<sup>32</sup> Il nome crea qualche problema, come si sarà notato dalle precedenti iterazioni. Ufficialmente denominato "Super Famicom" in Giappone e "Super Nintendo Entertainment System" (o, appunto, SNES) nel resto del mondo, la *console* è spesso chiamata colloquialmente "Super Nintendo", ma lo si trova talora indicato come "Nintendo Super NES", per collocare il nome della casa produttrice al primo posto, come vuole la consuetudine. L'importante è capire che tutte queste varianti sono da ricondurre alla stessa *console* a 16 bit immessa sul mercato da Nintendo nel 1990.

<sup>33</sup> Cfr. COLLINS 2005: 14; 2008: 11, 45-46.

<sup>34</sup> Molto istruttivo è, in questo senso, [confrontare](#) (06:04-08:32) i *preset* disponibili "di fabbrica" su alcuni di questi moduli con dei suoni chiaramente udibili in certe musiche videoludiche.

*console*; l'*s-DSP*, un *digital signal processor* (DSP, appunto) sempre targato Sony; e una DAC stereo a 16 bit. Centrale per la sintesi *wavetable* realizzata dagli otto canali monofonici – oltre alla piccola RAM dedicata da 64 kB, su cui erano caricati temporaneamente i pur sempre brevi campioni, provenienti dalla cartuccia di gioco – era proprio l'*s-DSP*, capace di applicare effetti come il caratteristico riverbero, ma anche *chorus*, compressione, equalizzazione e filtro ai suoni degli strumenti utilizzati. Il risultato finale (cfr. esempio riportato nella didascalia della [Fig. 10](#)) è piuttosto caratteristico, e per certi versi più “organico” di quanto ottenibile sul Mega Drive. Nonostante queste potenzialità, e pur non disponendo di un chip PSG (al contrario della controparte Sega), suoni in continuità con l'epoca precedente erano spesso integrati usando campioni a onde quadre,<sup>35</sup> a riprova del fatto che una precisa (retro)estetica dell'8 bit aveva già preso piede, andando a rafforzare la tensione tra le possibilità di emulazione, che si avvicinavano sempre più a sonorità orchestrali (e non) credibili, e le radici elettroniche della musica per videogiochi.

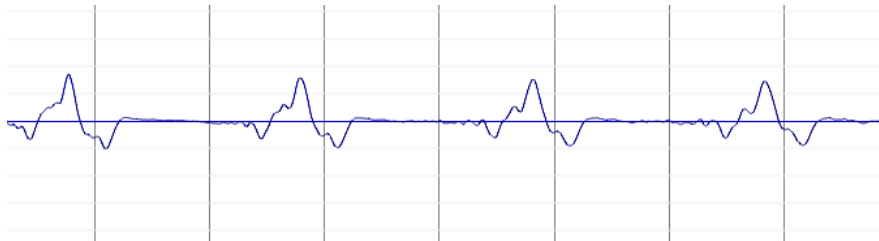


Fig. 10: Forma d'onda emessa da un canale di sintesi *wavetable* dedicato al basso, tratta dal brano 'Boss Battle 1' [SY](#) contenuto in Chrono Trigger (1995) per SNES.

Prima di lasciarci alle spalle il mondo del *gaming* su computer in questa carrellata, vorrei almeno menzionare alcuni passaggi particolarmente significativi che si svolgono in questi stessi anni e che si collegano alla nascita della DAW affrontata in precedenza (cfr. [§ 2.2](#)). È proprio nel campo degli *home computer*, infatti, che si sperimentano nuove modalità per “scrivere” la musica aggirando i limiti operativi della programmazione. Sul nuovo computer sviluppato da Commodore, Amiga (che a livello sonoro funzionava in modo in parte simile a SNES), per esempio, andò affermandosi il formato MOD (modulo), che includeva in uno stesso *file* sia le istruzioni per generare il brano, sia gli strumenti per dargli voce, con la particolarità di essere componibile secondo lo schema *tracker*, ovvero una sorta di *step sequencer* a scorrimento verticale con tutte le informazioni sulle singole note dei vari canali giustapposti, compresi appunto i timbri.<sup>36</sup> Questa tecnologia rispondeva a un'esigenza di standardizzazione del suono che si stava facendo sentire in un mondo altrimenti dominato dall'implementazione

<sup>35</sup> Cfr. COLLINS 2008: 47.

<sup>36</sup> Cfr. CIESLA 2022: 210-214; COLLINS 2008: 58.

del linguaggio MIDI nella generazione del suono videoludico su PC, incappando però in alcune problematiche.

Sviluppato già nei primi anni Ottanta, il protocollo MIDI impostava uno standard digitale per la comunicazione tra strumenti musicali (o, più in generale, per la trasmissione di informazioni utili a rappresentare parametri musicali in termini digitali).<sup>37</sup> Andando a creare *file* in formato MIDI (cosa peraltro fattibile con normali tastiere digitali, quindi senza più richiedere competenze di programmazione) era possibile salvare le informazioni relative alla costruzione del brano, senza però dover includere pesanti campioni per dar voce a tali informazioni. Per questo, già da metà anni Ottanta, i computer si stavano munendo di schede audio dotate perlopiù di strumenti di sintesi FM integrati, che fornivano il materiale sonoro grezzo, usato per dare corpo “in diretta” alle informazioni MIDI incluse nei giochi.<sup>38</sup> Il problema era che, in questo modo – anche dopo che l’introduzione dello standard General MIDI (1991) aveva stabilito in modo univoco la corrispondenza tra 128 numeri ad altrettanti timbri strumentali per evitare che, ad esempio, una linea intesa per lo strumento 44, ovvero una tromba per la scheda audio x, finisse per essere suonata da una chitarra, ovvero lo strumento 44 per la scheda audio y – il risultato sonoro finale dipendeva pesantemente da quanto attentamente fossero stati programmati gli strumenti FM (lato fornitori della scheda audio) e da quanto raffinato fosse il sistema di sintesi, con esiti che, nel caso delle schede più economiche, erano spesso deludenti e distanti dal risultato immaginato dai compositori.<sup>39</sup>

Questo esempio mette chiaramente in evidenza una delle differenze fondamentali tra *gaming* su PC e quello su *console*: mentre queste ultime possono contare su un *hardware* uniforme, i computer, proprio per il fatto di essere “personali”, esistono in infinite varianti e le diverse configurazioni possono portare ai più disparati risultati. Va però segnalato che la flessibilità del MIDI non fu solamente d’intralcio per la resa sonora, anzi: permise lo sviluppo di un aspetto della musica videoludica che fino a quel momento era stata esplorata relativamente poco, e che sappiamo essere invece molto caratteristica: la sua dinamicità. Ciò fu reso possibile in particolar modo dagli esperimenti che LucasArts Games stava facendo per le sue nuove avventure grafiche “punta-e-clicca”, come il celebre *The Secret of Monkey Island* (1991): nel tentativo di fornire al giocatore un’esperienza audio più immersiva e interattiva, fu sviluppato quello che potrebbe essere considerato a tutti gli effetti il primo *middleware* audio, ovvero

---

<sup>37</sup> Cfr. ASHBURN 2021: 97; D’ESCRIVAN 2012: 62-64.

<sup>38</sup> Cfr. COLLINS 2005: 13; 2008: 48-50.

<sup>39</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 22; COLLINS 2005: 13; 2008: 50-51.

IMUSE, capace di interfacciarsi con le informazioni MIDI per “dirigerle” secondo le azioni del giocatore verso evoluzioni strutturali ramificate.<sup>40</sup>

Console o computer	Chip sonoro	Caratteristiche
Nintendo Super NES (SNES) (Super Famicom)	Nintendo S-SMP (Sony SPC700)	8 canali a sintesi <i>wavetable</i>
		DAC stereo 16 bit 32.2 kHz
		Involuppi ADSR
		RAM da 64 kB per campioni
		DSP ( <i>Digital Signal Processor</i> ) integrato
		Processore a 8 bit dedicato
Sega Mega Drive (Genesis)	Texas Instr. SN76489 + Yamaha YM2612	6 canali FM (di cui un PCM) con 4 operatori modulanti ciascuno
		3 + 1 canali PSG (onde quadre x3 + rumore bianco x1)
		LFO ( <i>Low Frequency Oscillator</i> )
Commodore Amiga	“Paula”	4 canali a sintesi <i>wavetable</i>
		Frequenza di campionamento 28.8 kHz
		Campioni PCM a 8 bit
		Filtro passa-basso analogico separato
		Uscita stereo

Tab. 9: Specchietto riassuntivo (desunto da CIESLA 2022: 206-207 e integrato servendosi di NEWMAN 2021: 20) delle caratteristiche principali dei chip sonori d'epoca 16 bit menzionati.

### § 3.3 - L'epoca dell'audio streaming

#### § 3.3.1 - La generazione a 32/64 bit

Se già il passaggio alle console a 16 bit può essere descritto come uno spartiacque importante a livello sonoro, che permette per la prima volta di emulare in modo vagamente credibile timbri di strumenti reali, esso risulta essere poca cosa se paragonato alla grande rivoluzione che segna il passaggio a una nuova era del suono videoludico, costituita dall'introduzione del CD-ROM come supporto principale per i videogiochi, che in precedenza erano distribuiti normalmente su cartuccia (per console casalinghe e per quelle portatili; ambito, quest'ultimo, che resterà fedele alla cartuccia ancora a lungo) o su *floppy disk* (per computer). Se contiamo che le cartucce (a parte casi straordinari) riuscivano a contenere un massimo di 4 MB di dati, mentre i *floppy disk* arrivavano a non più di 1,44 MB, capiamo bene che passare a un supporto come il CD-ROM, che poteva ospitare fino a 700 MB di materiale utile a far funzionare un *videogame*, rappresentava un significativo cambiamento delle regole del gioco. La novità fu subito sperimentata in ambito PC, portando a un sostanziale abbandono degli standard MIDI: ora i compositori potevano non solo sapere come il brano sarebbe stato “suonato” dal computer (cosa già resa possibile dal MOD),

<sup>40</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 22; COLLINS 2005: 13; 2008: 51-52.

ma proprio registrare la propria musica secondo gli standard *Redbook* e includerla direttamente nei *file* di gioco – sia pure a prezzo della flessibilità, di importanti passi indietro nel campo della musica dinamica, nonché della quantità di brani, che andava limitata, dato che su un CD ci stanno “solo” settanta-ottanta minuti di audio *Redbook*, e non dobbiamo certo pensare che lo spazio sul supporto di gioco fosse tutto riservato alla musica.<sup>41</sup> Nasceva così il metodo di riproduzione della musica in gioco attraverso l'*audio streaming* da disco. Il CD-ROM fu presto importato anche nel mondo delle nuove *console* a 32 bit (con qualche tentativo già nella precedente generazione) nel 1993, con l'effimera esperienza di 3DO Interactive Multiplayer, che si trovava a rivaleggiare con Atari Jaguar – ultimo sforzo di una Atari ormai in fin di vita e prossima al ritiro dal mondo delle *console* – in una lotta tra perdenti, perché di nuovo il terreno privilegiato della *console war* sarebbe stato il fronte orientale, con protagoniste Sega, Nintendo e soprattutto un'insospettabile nuova arrivata: Sony.<sup>42</sup>

Mentre Nintendo stava cooperando con Sony (già sua collaboratrice per l'*hardware* SNES e soprattutto promotrice insieme a Philips, oltre un decennio prima, del *compact disc*)<sup>43</sup> per integrare il supporto CD-ROM nelle sue future macchine da gioco, Sega aveva già lanciato la sua *console* a 32 bit col nuovo supporto ottico – il Saturn – nel 1994. Il sistema sonoro del Saturn aveva caratteristiche mai viste (udite) prima: col Saturn Custom Sound Processor realizzato (ancora una volta) da Yamaha, poteva contare su trentadue canali che potevano essere configurati o come canali PCM con DAC conforme agli standard *Redbook* (16 bit 44,1 kHz, ma i campioni erano spesso di qualità inferiore perché la RAM in cui dovevano essere caricati al momento dell'utilizzo contava soli 512 kB di spazio), oppure assegnati a un sintetizzatore FM Yamaha a trentadue voci integrato; il tutto condito da un mixer digitale a sedici canali e da un DSP dotato di diversi effetti.<sup>44</sup>

Similmente, quando Sony decise di lasciar perdere la collaborazione con Nintendo per mettersi in proprio, lanciò la prima PlayStation a un prezzo competitivo giusto in tempo per Natale 1994, equipaggiandola con un Sound Processing Unit (SPU) nativo, che sembrava portare a un livello successivo quanto imparato dalla realizzazione del sistema audio di SNES.<sup>45</sup> Esso era infatti ancora più incentrato del sistema Sega sull'ottimizzazione dell'uso dei campioni, proseguendo così lungo la via indicata da SNES, che contrapponeva la sintesi *wavetable* a

---

<sup>41</sup> Cfr. COLLINS 2005: 14; 2008: 63-64, 69; FRITSCH 2013: 24-25; NEWMAN 2021: 16.

<sup>42</sup> Per una panoramica sulle tappe principali di tale periodo storico, si veda SALVADOR 2013: cap. 2.2.

<sup>43</sup> Cfr. ASHBURN 2021: 59-63.

<sup>44</sup> Cfr. COLLINS 2005: 14-15; 2008: 68-69.

<sup>45</sup> In ABBOTT, LAGGAN 2021: 76 il sistema audio di PlayStation viene definito «successore spirituale del SPC700 dello SNES, essendo stato disegnato dallo stesso uomo, Ken Kutaragi» (traduzione mia), il quale, tra l'altro, è proprio il padre di PlayStation *tout court*. Il tipo di riverbero utilizzato sarebbe, in particolare, rivelatore di tale affinità genealogica.

quella FM. Ciò era reso possibile dall'impiego di sistemi di compressione degli stessi (come l'ADPCM, memore del sistema che, ancora ai tempi del NES, permetteva di riprodurre brevi campioni attraverso il canale PCM) che permettevano di farne un uso più estensivo che su Saturn, a parità di RAM dedicata all'audio e qualità della DAC. Il processore sonoro permetteva, inoltre, di elaborare ulteriormente i campioni attraverso un modulatore di frequenza (attuando quindi operazioni del tutto simili alla sintesi FM), un modulatore di altezza (che permetteva di trasporre "in diretta" i campioni senza doverne salvare di diversi per ogni altezza) e più tradizionali generatori di riverbero digitale e sistemi di automazione del *looping* di sezioni specifiche dei *sample* (per prolungarli) e di gestione dei loro involuppi.<sup>46</sup> Come si evince da alcune testimonianze,<sup>47</sup> inoltre, si poteva fare affidamento su un *soundfont* integrato nella *console* (ovvero un pacchetto di timbri preconfezionato "di serie"), cosa che poteva tornare particolarmente utile in casi come quelli ricordati per esempio dal compositore Hiroshi Tamawari (noto principalmente per le sue musiche per *Suikoden* e per il *franchise* *Vandal Hearts*), che entra anche piuttosto nel tecnico:

La musica per il primo *Suikoden* permetteva lo *streaming* e la riproduzione diretta di *file* forme d'onda salvati nel CD-ROM. [...] Mentre molta della musica del gioco era "streammata", la musica per la mappa del mondo doveva essere riprodotta attraverso i *soundfont* interni, siccome c'era bisogno che fossero i dati della mappa ad essere letti dal contenuto del CD-ROM. [...]redo che questo gioco sia stato il primissimo in cui Konami ha utilizzato i *soundfont* interni della PlayStation per fare musica, e certamente uno dei primi in generale (il gioco è stato pubblicato nel 1995 in Giappone). [...] Al contrario di *Suikoden*, tutta la musica dei *Vandal Hearts* usava i *soundfont* della prima PlayStation. Il *director* ci aveva chiesto di non accedere affatto al CD-ROM, perché il gioco avrebbe avuto bisogno di leggere costantemente altri dati, come immagini.<sup>48</sup>

Verrà da chiedersi come mai stiamo ancora vedendo comparire sintetizzatori FM, canali PCM e compressioni varie nell'epoca dell'audio *Redbook* su CD-ROM, che sembrava essere la panacea di tutti i limiti imposti ai compositori di musica per videogiochi. A riprova del fatto che non è possibile fare un discorso su potenzialità e limiti del sonoro videoludico senza tenere presenti i vari aspetti del funzionamento complessivo delle rispettive macchine da gioco, dal caso delle *console* a 32 bit emerge con particolare evidenza quanto l'audio dovesse spesso

<sup>46</sup> Cfr. COLLINS 2005: 15; 2008: 69.

<sup>47</sup> La necessità di fondare il lavoro su testimonianze rivela il fatto che il periodo in questione risulta meno studiato di altri, forse a causa della sua posizione mediana tra la situazione contemporanea e il fascino del retrò più radicale. Un primo passo per cercare di costruire una conoscenza più ordinata del fenomeno, almeno per quanto riguarda PlayStation, è costituito da REICHERT 2023, ma in generale occorre segnalare che mi sono servito qui più che in altri casi dei resoconti tecnici disponibili *online* (Copetti *in primis*) per integrare alcune delle informazioni.

<sup>48</sup> Hiroshi Tamawari in COLLINS, GREENING 2016: § 84 (traduzione mia).

scendere a compromessi con le esigenze di altri aspetti del *gaming*, andando a limitare le proprie possibilità pratiche rispetto a quelle teoriche, a causa del problema della “coperta troppo corta”. È verosimile immaginare almeno un paio di possibili scenari che possono aver spinto i compositori della generazione a 32 bit ad adottare spesso soluzioni ibride tra la musica registrata conformemente agli standard *Redbook* e più vecchie (anche se certamente sempre più raffinate) modalità di sintesi e campionamento *on-board*:

1. La capienza limitata del CD. Anche se questo aspetto può sembrare controintuitivo, bisogna ricordare sempre che non era certo la sola musica a cercare di avvantaggiarsi dei fantomatici 700 MB disponibili sul nuovo supporto ottico, dato che le *console* a 32 bit segnarono anche il passaggio alla grafica in tre dimensioni (tanto per citare la novità più evidente). D’un tratto, quello spazio circa duecento volte superiore a quello disponibile sulle cartucce della generazione precedente sembrava già poco, e un esempio pratico aiuterà a comprendere meglio l’entità del problema. Prendiamo un gioco tendenzialmente lungo, come *SaGa Frontier* (1997), sviluppato da Square per PS1.<sup>49</sup> Come si deduce dalla *tracklist* del *sound-track album*, le decine di ore necessarie a terminarlo sono accompagnate da altrettanti brani, che infatti sono pubblicati su tre dischi per un totale di tre ore e mezza di musica. Arrotondiamo pure, calcolando che le versioni discografiche dei brani contengono spesso diversi *loop* che, in situazioni di gioco, potrebbero essere gestite dalla *console* semplicemente facendo ripartire la riproduzione dello stesso *file*, che potrebbe quindi essere più breve di quanto non sia su disco. Possiamo arrivare a metà della durata, forse? Saremmo comunque mezz’ora oltre ciò che un CD può accogliere al proprio interno, seguendo gli standard *Redbook* – e in ogni caso dobbiamo considerare che gran parte dello spazio su disco sarebbe comunque occupato da ben altro tipo di dati necessari a far funzionare il gioco. Se nel caso di giochi con meno musica, magari adeguatamente compressa, questo poteva essere accettabile (anche a costo di distribuire i dati su due dischi, come accaduto, ad esempio, a *Gran Turismo 2*, pubblicato per PlayStation nel 1999), in altri casi diveniva assai più conveniente predisporre una banca di suoni singoli campionati (i già citati *soundfont*, in questo caso non “di serie”), riutilizzabili per più brani e processati *on-board* con il DSP e con gli strumenti di modulazione e sintesi a disposizione, una volta caricati nella RAM riservata all’audio per il tempo necessario. In questo modo, il materiale audio tratto da *SaGa*

---

<sup>49</sup> Secondo il sito “How Long to Beat”, che fornisce una media della durata dei giochi sulla base dei dati forniti dagli utenti, *SaGa Frontier* si colloca nella Top 10 dei titoli più lunghi usciti su PS1, con una media di 62 ore necessarie a completarlo.

*Frontier*, che verosimilmente in *Redbook* sarebbe stato pesante almeno uno o due GB, finisce per pesare poco più di 550 kB in totale.<sup>50</sup> Alcune tracce potevano essere salvate come fonogramma su CD e mantenute integre, per poi essere inviate direttamente al mixer audio senza richiedere la mediazione di processore e RAM audio; questo era il caso di brani “fatti e finiti” in vari stili *popular* – per esempio ‘The Best Is Yet To Come’<sup>SY</sup> da *Metal Gear Solid* (1998), gioco che per il resto è costituito da brani assemblati *on-board* – ma per questo anche molto pesanti, usati quindi a mo’ di vitello grasso, corrispettivo audio delle possenti *cutscene* in grafica pre-renderizzata (così come lo era, infatti, anche la musica in questione) incluse sempre più spesso nei titoli ad alto budget.

Voice State											
#	InterpIndex	SampleIndex	CurAddr	StartAddr	RepeatAddr	SampleRate	VolLeft	VolRight	ADSRPhase	ADSRVol	ADSRtic
0	0	2	5C02	5BE0	5BE0	44100.00	2%	10%	Sustain	99%	1048102
1	114	23	AF24	AC48	AF0E	53003.98	15%	19%	Sustain	99%	1032486
2	193	23	2898	277A	2A86	30587.91	21%	4%	Sustain	93%	5
3	238	27	2A98	277A	2A86	25721.41	20%	4%	Sustain	58%	15
4	98	19	2C68	2AA2	2C48	29898.85	24%	5%	Sustain	78%	6
5	25	12	D746	D298	D518	26216.68	9%	16%	Sustain	99%	991145
6	51	11	CEBC	C966	C978	52433.35	27%	8%	Sustain	99%	1037945
7	53	26	2756	24D4	2756	26270.51	19%	4%	Sustain	45%	9
8	229	1	C69E	C30E	C316	34991.45	19%	12%	Sustain	99%	1041845
9	205	0	BC62	B97C	B9B2	28466.89	11%	18%	Sustain	99%	1041845
10	0	0	5BE0	5BE0	5BE0	44100.00	1%	7%	Off	0%	1043680
11	243	21	BABA	B97C	B9B2	33860.96	19%	12%	Off	0%	1
12	0	0	5BE0	5BE0	5BE0	44100.00	4%	17%	Off	0%	1043680
13	233	18	BEB2	B97C	B9B2	25355.35	11%	18%	Off	0%	1
14	245	17	A322	A22E	A234	13113.72	5%	14%	Off	0%	1
15	107	21	C08E	B97C	B9B2	22588.33	11%	18%	Off	0%	1
16	140	25	A3B6	A22E	A234	12381.59	5%	14%	Sustain	99%	1000504
17	14	20	98D8	96C6	96D0	16505.20	23%	23%	Sustain	99%	993483
18	71	5	981A	96C6	96D0	17484.96	23%	23%	Off	0%	1
19	0	0	5BE0	5BE0	5BE0	44100.00	4%	17%	Off	0%	1043680
20	186	8	71A0	66FE	70B0	31933.74	24%	14%	Sustain	0%	2
21	103	2	993A	96C6	96D0	19627.52	23%	23%	Off	0%	1
22	0	0	5BE0	5BE0	5BE0	44100.00	4%	17%	Off	0%	1043680
23	0	0	5052	5052	5052	22050.00	25%	25%	Off	0%	1016548

Reverb											
Master Enable: Yes											
Voices Enabled: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23											
CD Audio Enable: No											
External Audio Enable: No											
Base Address: 0x0003C810 (F204)											
Current Address: 0x0003D027											
Current Amplitude: Input (-5521, -3362) Output (-2606, -985)											
Output Volume: Left 35% Right 35%											
Pitch Modulation: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23											

Fig. 11: I controlli in atto in un istante di musica tratta da *Chrono Cross* (1999), per come rivelati dalla funzionalità dell'emulatore *DuckStation*, che permette il monitoraggio dell'attività dell'GPU di *PlayStation*.

<sup>50</sup> Analizzando il contenuto del pacchetto di dati audio, si può notare come i singoli *file* PSF corrispondenti ai vari brani (del peso di circa 1 kB ciascuno) siano accompagnati da un *file* con estensione “.psflib” notevolmente più pesante (circa 500 kB). Stando alle informazioni contenute in CHANG, KIM, KIM 2007 (confrontate con il glossario presente in REICHERT 2023: § 4), ritengo che si possa affermare che ogni *file* PSF (che in realtà riunisce e coordina *file* usati da *PlayStation* secondo un formato apposito non usato dalla *console*, ma utile a renderli esplorabili su computer) contiene le istruzioni (SEQ: *sequence data* o *score data*) per riprodurre il brano in questione, oltre ad eventualmente un certo numero di campioni particolari (VAG, ovvero singoli campioni) che esulano tanto da quelli del *soundfont* integrato della *console*, quanto da quelli che costituiscono il *soundfont* peculiare del singolo gioco (assemblati in VAB o *sound source data*, contenenti fino a 128 programmi-strumenti per un totale di massimo 520 kB) verosimilmente raggruppati in un unico *file* “.psflib”, che infatti pesa molto di più dei singoli PSF ma può essere utilizzato da ognuno di loro come sorta di “libreria comune” di campioni. Nei dati sonori relativi ad altri giochi – per esempio ho controllato quelli di *Parasite Eve* e *Final Fantasy VIII*, sempre sviluppati da Square – infatti, si trovano singoli PSF più pesanti e, di converso, “.psflib” più leggeri (o addirittura assenti).

2. La ricerca di maggiore dinamismo: controllare i micro-campioni e le potenzialità di manipolazione insite nelle *console* in tempo reale, senza preregistrare tutto, poteva essere utile anche per aggirare altri effetti collaterali derivati dell'utilizzo di audio *Redbook*, come la perdita della flessibilità che si era vista all'opera nelle colonne sonore dinamiche dei giochi che, specie su computer, facevano largo uso del MIDI. Riprodurre preregistrata significava non poter intervenire mai più sulla sua costituzione, inficiando il dinamismo a un punto tale che in certe situazioni potevano crearsi dei momenti di silenzio tra la fine di un *loop* (modalità base di dinamismo, cfr. § III.I) e l'inizio del successivo.<sup>51</sup> Avvalersi delle possibilità ancora offerte dalle vecchie prassi poteva permettere transizioni veloci tra le tracce e brani in generale più dinamici.<sup>52</sup>

Certamente, però, la possibilità di ricorrere a musica registrata era una potenzialità in più che permetteva alle nuove *console* casalinghe di mostrare i muscoli, e che in alcuni casi fu sviluppata al punto da portare a risultati per l'epoca inauditi. Secondo Melanie Fritsch, il primato della prima colonna sonora interamente incisa con "strumenti veri" è conteso tra *The Lost World* (1997) – adattamento videoludico dell'omonimo *sequel* di *Jurassic Park*, in questo caso con brani originali composti da Michael Giacchino, come ad esempio 'Primordial Forest'<sup>Y1 Y2</sup> – e *Heart of Darkness* (1998), con musiche di Bruce Broughton, come 'Main Title'<sup>Y1 Y2</sup> – un gioco certamente meno in vista ma non meno importante. Pare infatti che la sua musica fosse pronta da ben prima dell'uscita del titolo, avvenuta con grande ritardo rispetto alle previsioni, e solo per questo preceduto sul mercato da *The Lost World*.<sup>53</sup> In entrambi i casi si parla di una quantità piuttosto ridotta di musica (tra i trenta e i quaranta minuti). Si tratta di un approccio radicale e non maggioritario, ed è spesso intrigante indagare le ragioni estetiche e pragmatiche dietro alla preferenza accordata di caso in caso, dalle varie produzioni videoludiche, alla sintesi *on-board* o alla musica preregistrata (o a un ibrido tra le due cose). Per esempio, l'aspirante sinfonista della prima ora Nathan McCree, compositore delle musiche per la prima trilogia di *Tomb Raider* inizialmente pubblicata per Saturn (che, ricordiamolo, puntava ancora molto sulla sintesi FM), afferma che:

[Il passaggio al CD-ROM] è stato un enorme balzo per noi. Sai, di colpo ci trovavamo a confrontarci con artisti pop, produttori, partiture orchestrali e orchestre dal vivo, e sapeva molto di "oddio", sai, "dobbiamo davvero giocare su un livello più alto". Ma ovviamente non avevamo una vera orchestra. I giochi erano ancora considerati i cugini poveri dei film. E quindi, ok, ho potuto abbandonare il Mega Drive e i chip Yamaha, ma al loro posto

---

<sup>51</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 24.

<sup>52</sup> Cfr. COLLINS 2008: 69.

<sup>53</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 27.

mi sono preso, se non sbaglio, tre tastiere, veri e propri sintetizzatori; così i miei suoni erano improvvisamente molto, molto meglio, ma ancora non stavo usando alcun campione.<sup>54</sup> Non eravamo ancora arrivati davvero a quella tecnologia, non era ancora il momento. Cioè, c'erano delle cose basate su registrazioni. Persino l'Amiga riproduceva dei campioni, ma di nuovo, le limitazioni erano così stringenti che non era proprio una buona soluzione; così capii che usare suoni orchestrali sintetizzati in realtà funzionava piuttosto bene, e di nuovo, con un po' di cura e attenzione, potevo raggiungere cose che suonavano altrettanto simili a un'orchestra, o quantomeno certamente abbastanza da ingannare le persone.<sup>55</sup>

Un altro esempio notevole è la colonna sonora di *Silent Hill* (1999), in cui il compositore Akira Yamaoka esplora le tecniche esposte in precedenza (cfr. § 1.2.3) e basate su campioni tendenzialmente più lunghi ed elaborati di quelli usati per la sintesi *wavetable*, "suonati" dalla *console* come se essa fosse un vero e proprio campionatore, in cui anche la natura "lo-fi" dei campioni contribuisce a creare l'atmosfera tesa e degradata tipica del gioco. Un'analisi delle prime sequenze di gioco di *Silent Hill*, monitorando l'attività della SPU di PlayStation tramite le funzioni di *debugging* incluse nell'emulatore DuckStation, permette di avere una prospettiva privilegiata su diverse modalità di produzione del suono.

1. Quando parte il gioco, il video introduttivo mette in primo piano il brano preregistrato 'Silent Hill' [Y1 Y2](#) senza passare affatto per il processore sonoro (e quindi in pieno *audio streaming*).<sup>56</sup>
2. Quest'ultimo inizia a lavorare solo una volta giunti al menu principale, dove ogni suono d'interfaccia è processato dalla SPU, occupando momentaneamente uno dei ventiquattro canali disponibili.
3. Durante la prima sezione di gioco, il protagonista si trova per la prima volta nel nebbioso paese desolato che dà il nome al celebre *franchise* horror, accompagnato inizialmente solo da un "drone" dall'andamento

<sup>54</sup> Non è chiaro, qui, se il compositore intenda affermare di aver usato solo la sintesi interna di Saturn, ma allora non sarebbe chiaro il motivo del ricordo inerente ai sintetizzatori comprati appositamente (se non, eventualmente, per lavorare indipendentemente a suoni che poi riproduceva con i mezzi a disposizione della *console*), oppure se intenda affermare, più specificamente, di non aver usato musica completamente preregistrata, pur servendosi delle funzioni di campionamento per creare il proprio *soundfont* a partire dai suoni creati coi suoi sintetizzatori e in seguito campionati per essere "suonati" dalla *console*.

<sup>55</sup> Nathan McCree in COLLINS, GREENING 2016: § 50 (traduzione mia).

<sup>56</sup> Come riportato nell'[apposita pagina del sito di Copetti](#), il *controller* CD di PlayStation aveva la possibilità di bypassare il processore per inviare determinati brani già pronti al mixer finale. In questo modo anche brani pesanti potevano essere riprodotti a piena qualità e senza impegnare i processi di calcolo né intasare la RAM.

“melodico” ondeggiante (cfr. [Fig. 12](#), nr. 1), che occupa il primo canale (o) con frequenza di campionamento a soli 1,6 kHz.<sup>57</sup>

4. Dopo che si muovono i primi passi, alcuni canali vengono occupati da effetti sonori e brevi battute di dialogo, mentre un sottile e più acuto strato aggiuntivo del drone si aggiunge al tessuto sonoro, oscillando tra due note (due diversi campioni caricati sui canali 1 e 2).
5. Quando diventa chiaro l’obiettivo, si aggiungono al tappeto musicale dei suoni più taglienti, dall’attacco più netto (probabilmente accordi di sintetizzatore o piano elettrico fortemente filtrato) riprodotti con frequenze di campionamento tra i 12 e i 24 kHz nei canali da 3 a 6 (cfr. [Fig. 12](#), nr. 2-3).<sup>58</sup> Dato che i suoni sono ben distinti nell’impasto sonoro complessivo, a ogni cambio nella composizione dell’accordo risulta evidente una conseguentemente diversa attivazione dei canali. Il limitatissimo numero di altezze rappresentate permette di utilizzare quelli che sono apparentemente campioni diversi per ogni nota suonata, senza dover ricorrere ai modulatori di altezza e potendo regolare la frequenza di campionamento *ad hoc* per le esigenze di ogni singolo suono, ottimizzando il peso complessivo. Inoltre, il riverbero risulta attivato su tutti i canali, andando a realizzare *on-board* dettagli dell’ambiente sonoro che avrebbero comportato un ulteriore dispendio di spazio, se campionati.

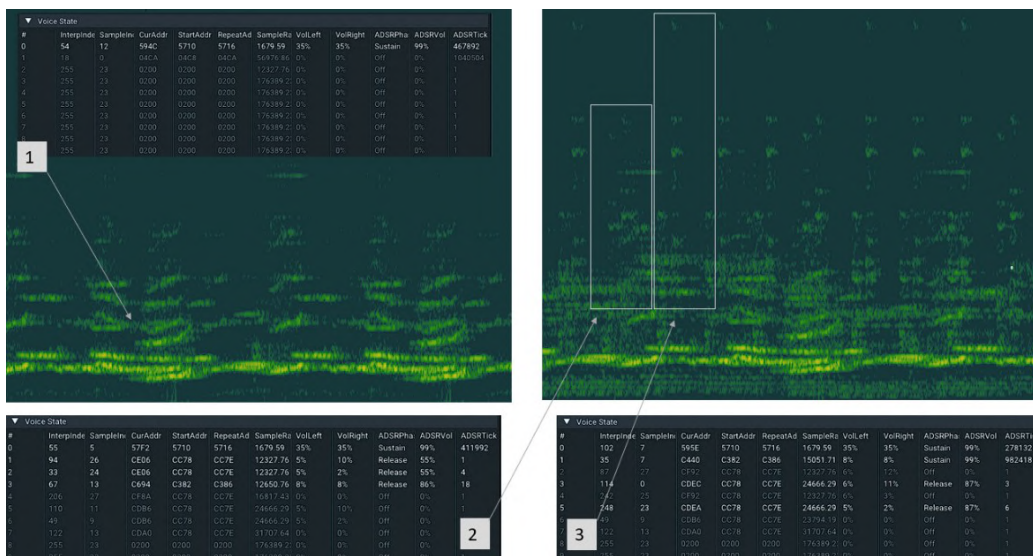


Fig. 12: Spettrogrammi inerenti alle due situazioni di gioco di Silent Hill (1999) descritte sopra, con solo il drone (a sinistra) e con l’aggiunta degli accordi (a destra), con rispettivi monitoraggi della SPU.

<sup>57</sup> Trattandosi di un suono tendenzialmente grave, con pochi armonici sulle frequenze alte, impostare una frequenza di campionamento incapace di seguire dignitosamente i dettagli dell’onda sonora fin nei più piccoli dettagli del suo dispiegarsi nel tempo influisce in misura minima sul livello di dettaglio percepito finale.

<sup>58</sup> Ho documentato la sessione di osservazione e caricato il [video su YouTube](#), che sicuramente è capace di rendere in maniera visivamente molto più chiara l’evolversi della situazione sonora.

Le nuove possibilità raggiunte da PlayStation (e, sia pure in misura minore, Saturn) erano certamente stupefacenti per l'epoca, ma lo stesso non si può dire, almeno a livello di resa sonora, della nuova macchina Nintendo, ovvero Nintendo 64 (1996). La nuova *console* era arrivata in ritardo e, a causa della rottura con Sony, si ritrovava a ricorrere nuovamente all'ormai obsoleto supporto della cartuccia, evitando il CD-ROM. Tuttavia, essa era riuscita a saltare a piè pari la generazione a 32 bit per guardare già al futuro, grazie al suo processore a 64 bit, che controllava direttamente (con l'aiuto di un co-processore chiamato Reality Signal Processor, RSP) operazioni sia grafiche sia sonore. La straordinaria contraddittorietà di questo sistema è che – nonostante sulla carta l'RSP fosse in grado di gestire fino a cento canali PCM allo stesso tempo se impiegato unicamente per funzioni audio, e (oltre a MIDI, MOD e quant'altro) potesse riprodurre brani registrati a una frequenza di campionamento persino superiore a quella dello standard *Redbook* (48 kHz contro i classici 44,1 kHz) – davvero poco di questo potenziale poteva essere sfruttato, a causa dell'assenza di una RAM audio dedicata (che andava invece condivisa con le altre componenti) e soprattutto del mantenimento del supporto-cartuccia a discapito del CD-ROM, ormai adottato da tutti e oltre dieci volte più capiente della cartuccia N64.<sup>59</sup>

Pur usando un sistema sulla carta simile a quello di PlayStation, quindi, la differenza nel risultato finale era ben palpabile, specialmente in quei videogiochi che uscivano per entrambe le piattaforme e vedevano la propria colonna sonora sfigurata nella versione N64. Un esempio efficace è il brano 'The Woods of Light' da *Rayman 2: The Great Escape* (1999): la versione PS [Y1 Y2](#), che fa affidamento su un brano che pare essere completamente preregistrato, esordisce con un suono di marimba riccamente riverberato che è presto raggiunto da un accompagnamento di chitarra acustica e da un ritmo di tabla che, invece, nella versione N64 [Y1 Y2](#) introduce lentamente il brano e sostiene gli asciutti suoni di marimba e basso (in gran parte perso, nella stratificazione maggiore del mix PS). Non sono pervenuti gli inserti di chitarra elettrica e batteria, tra gli altri, e il sottile tappeto di archi della versione PS è sostituito da un surrogato marcatamente digitale. Al di là del fatto che le due versioni del brano possano essere l'una (PS) la versione riarrangiata e registrata postuma dell'altra (N64, uscita infatti qualche mese prima), ciò che importa è notare quanto le *affordance* delle due console abbiano portato a scelte compositive così diverse, a una distanza di tempo sostanzialmente trascurabile – e quanto l'ultima *console* Nintendo non potesse certo mostrare i muscoli in quanto a qualità sonora, anche se il non poter contare sul *Redbook* quasi la costrinse a sperimentare un po' di più delle concorrenti con le possibilità della musica dinamica.<sup>60</sup>

<sup>59</sup> Cfr. CHANG, KIM, KIM 2007.

<sup>60</sup> Cfr. COLLINS 2008: 70-71; FRITSCH 2013: 26-27.

Console	Chip sonoro	Caratteristiche
Nintendo 64	SGI Reality Signal Processor (RSP)	Numero variabile di canali PCM o ADPCM
		DAC stereo 16 bit 48 kHz
		Supporto audio <i>surround</i>
		RAM condivisa con le altre componenti
		DSP per <i>chorus</i> , <i>panning</i> , riverbero
		Compatibilità con un ventaglio di formati
Sega Saturn	Saturn Custom Sound Processor (SCSP) (Yamaha YMF292)	Doppio processore audio dedicato
		32 canali PCM
		DAC 16 bit 44,1 kHz
		Sintetizzatore FM MIDI Yamaha a 32 voci
		Mixer digitale a 16 canali
		DSP per eco, riverbero, <i>chorus</i> e filtri
		RAM da 512 kB per campioni
Sony PlayStation	Sound Processing Unit (SPU) (Sony CXD2938Q)	24 canali con supporto ADPCM
		DAC 16 bit 44,1 kHz
		Modulazione di altezza integrata
		Canali utilizzabili per simil-sintesi FM
		Involuppi ADSR
		Sistema di <i>looping</i> automatico
		DSP con riverbero digitale caratteristico
		RAM da 512 kB per campioni

Tab. 10: Specchietto riassuntivo dei sistemi sonori menzionati relativi alle console a 32 e 64 bit, sulla base dei dati raccolti dalle fonti specificate in precedenza (siti web inclusi).

### § 3.3.2 - La generazione "a 128 bit" (e oltre)

Nonostante avesse perso i primati del passato a causa di Sony, non fu Nintendo la vera vittima della *console war* a 32 bit (anche grazie alla pubblicazione di videogiochi considerati pietre miliari del *medium* per le novità introdotte a livello di *game design*, come *Super Mario 64* e *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, pubblicati rispettivamente datati 1996 e 1998), quanto più Sega, che finì per perdere terreno ed essere infine fatta completamente a brandelli da PlayStation 2 (2000) nella generazione successiva: la sua nuova *console* Dreamcast (1999), abbandonata da molti sviluppatori che salirono sulla nave del vincitore, sarebbe stata l'ultima prodezza di Sega come produttrice di *hardware*.<sup>61</sup> Anche Nintendo poté poco contro la nuova macchina Sony, non riuscendo a ricattare, con il suo potente GameCube (2001), la fetta di mercato persa (e infatti il trucco sarebbe stato cercarne una nuova, e anzi crearla da zero, come poi avvenuto negli anni successivi con piattaforme come Wii e Nintendo DS).<sup>62</sup> Pur avendo

<sup>61</sup> Cfr. COLLINS 2008: 71; SALVADOR 2013: cap. 1.2.

<sup>62</sup> Cfr. COLLINS 2008: 73; SALVADOR 2013: cap. 1.2. Il Nintendo DS, tra l'altro, è significativo per la ritrovata attenzione che porta all'audio nel campo del portatile, addirittura implementando un

finalmente abbandonato la cartuccia, Nintendo aveva preferito al CD un formato nativo di supporto ottico (per contrastare la pirateria, altra responsabile del destino infausto di Sega), il "Nintendo GameCube Game Disc" con 1,4 GB di spazio:<sup>63</sup> il doppio di un CD-ROM, ma meno di un terzo del nuovo supporto usato da Sony: il DVD (4,7 GB). Con PlayStation 2 rimasta praticamente sola sul campo di battaglia e in rapida ascesa verso vendite da record assoluto, urgeva l'entrata in campo, con Xbox (2001), del nuovo concorrente Microsoft, che è tutt'oggi il rivale principale di Sony.

Ma cosa comporta, a livello sonoro, il passaggio alla cosiddetta "generazione a 128 bit"? Credo che la risposta si trovi applicando la stessa logica di questa nomenclatura anche all'approccio di sviluppo delle tecnologie audio: così come l'idea pubblicitaria del "128 bit" era un modo per prendere il massimo noto (64 bit) e raddoppiarlo in modo fittizio, anche per quel che riguarda l'audio si provò a fare "di più e meglio", ma senza modificare radicalmente la formula. Così, il nuovo sistema audio di Sony (chiamato, significativamente, SPU2) non aveva più ventiquattro canali, bensì quarantotto; non più 512 kB di RAM dedicata, bensì 2 MB; non più una frequenza di campionamento a 44,1 kHz, ma a 48 kHz; e soprattutto un supporto quasi sette volte più capiente del CD-ROM su cui salvare brani da "streammare" *in-game* già fatti e finiti, pratica che infatti prese piede sempre di più (a riprova del fatto che la vera zavorra dell'audio delle *console* era da tempo soprattutto la memoria disponibile sul supporto).<sup>64</sup> Allo stesso modo, il doppiaggio era diventato quasi scontato nei videogiochi e poteva essere dedicata una sempre maggiore attenzione anche al *sound design*.<sup>65</sup>

Da questo punto in poi, quindi, scelte compositive diverse da quella più ovvia (registrare la musica in separata sede, salvarla su DVD e riprodurla secondo gli standard *Redbook* o superiori) sarebbero state da ricondurre più verosimilmente a necessità d'ordine economico o volontà estetiche, che non a limiti

---

microfono, campionatori, *controller* MIDI a tastiera o gestibili tramite *touchscreen* e insomma, vari marchingegni perfettamente in linea con la filosofia "giocosa" della *console* portatile a doppio schermo (cfr. COLLINS 2008: 77; 2014: 393-394).

<sup>63</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 29.

<sup>64</sup> Cfr. CHANG, KIM, KIM 2007; COLLINS 2008: 71. Pensiamo, inoltre, a quelle pratiche di inclusione di brani *popular* nelle colonne sonore dei videogiochi che già erano state esplorate nel decennio precedente (es. *Wipeout* con musiche di Leftfield, Orbital, The Chemical Brothers e Underworld già nel 1995, si veda a tal proposito MILLEA 2023) ma che ora potevano esplodere, contenendo quantità molto più elevate di musica (es. *Grand Theft Auto III*, che nel 2001 traboccava di musica su licenza ascoltabile attraverso le autoradio del gioco; per una panoramica sulle sinergie di questo tipo più in generale si veda IVĂNESCU 2021), al limite anche compressa nel sempre più diffuso formato MP3 (cfr. MCALPINE 2021: 35-36; NEWMAN 2021: 16).

<sup>65</sup> Giunti a questo punto d'approdo finale, consiglio di gettare uno sguardo sulla tabella sinottica (comunque troppo estesa per essere riportata in questa sede) contenuta in SUMMERS 2017a: 141-145, che permette di ripercorrere velocemente le tappe principali dell'evoluzione del suono nel videogioco a livello anzitutto tecnologico (e conseguenti possibilità creative).

oggettivi dell'*hardware*.<sup>66</sup> Questo sarebbe stato tanto più vero nelle generazioni successive, in cui le nuove frontiere dell'audio sarebbero diventate altre – dall'audio tridimensionale alla musica generativa, passando per affinamenti di quelle tecniche di composizione dinamica che erano state esplorate parzialmente già nei decenni precedenti, e poi perlopiù accantonate in favore della musica preregistrata. Utilizzando *middleware* sempre più raffinati, diversi flussi di audio registrato preventivamente (i vari *stem*) potevano essere sovrapposti o messi in sequenza diversamente a seconda delle esigenze di gioco (cfr. § III.II). Inoltre, i supporti utilizzati sono ormai dischi *Blu-ray* con capienza pari a 25, 50 o 100 GB (BD-UHD) e i dati sono installati sulle memorie interne delle *console* (tant'è vero che il supporto fisico non è nemmeno più necessario e il gioco può essere scaricato dagli *store* ufficiali, grazie alla diffusione ormai capillare della connessione a banda larga), che si muovono sullo stesso ordine di capienza (e velocità) di quelle degli odierni PC e sono parimenti passibili di *upgrade*.

Un esempio semplice ma chiaro di come può essere gestita oggi la musica dinamica proviene da *Nier: Automata* (2017).<sup>67</sup> Nei panni di un certo personaggio giocabile, tra i vari che il titolo mette a disposizione nei diversi *playthrough* necessari per assistere al vero finale del gioco, il giocatore ha la possibilità di indebolire i nemici robotici sfruttando delle abilità di *hacking*, che interrompono il combattimento standard per trasportare momentaneamente il gioco in una piccola arena con spostamento bidimensionale, in cui il giocatore è chiamato a farsi strada tra i proiettili pilotando un piccolo ente informatico a forma di triangolo isoscele, fino al raggiungimento del nucleo del nemico. Mentre il giocatore tiene premuto il tasto apposito per il tempo necessario ad attivare la sessione di *hacking*, al flusso sonoro relativo al brano che il gioco sta riproducendo in quel momento (in questo caso il pezzo orchestrale 'The Sound of the End' § V) subentra gradualmente il flusso parallelo dell'arrangiamento *chiptune* 'The Sound of the End (8 bit)' § V, che finisce per sostituire totalmente la versione originale una volta che la sessione di *hacking* è pienamente avviata. Terminata quest'ultima, si torna alla musica normale mediante una veloce dissolvenza incrociata. Quello che sta verosimilmente accadendo è che il sistema sta riproducendo in contemporanea diversi flussi sonori in qualità *Redbook* il cui alternarsi (in un caso di *vertical layering*) è gestito da *middleware*, il tutto quindi senza necessità né di scomporre, né di comprimere il materiale sonoro, e con un'abbondanza di effetti sonori di alta qualità (per non parlare di tutto il resto che accade a schermo) che vengono riprodotti al contempo, senza avere nulla da invidiare alla produzione cinematografica.

---

<sup>66</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 30.

<sup>67</sup> La sezione di gioco descritta è stata da me acquisita e [caricata su YouTube](#).

---

**CAPITOLO 4: ECLETTISMO E MUTAMENTI TECNOLOGICI**


---

Ma in che modo le specifiche *affordance* offerte dalle diverse generazioni influiscono sul linguaggio (potenzialmente) eclettico della musica per videogiochi? In questo capitolo cercheremo risposte a questa domanda in relazione al periodo incentrato sulla sintesi *on-board* e le sue limitate (almeno apparentemente) possibilità di definizione timbrica (cfr. § 4.1), per poi concentrarci soprattutto su come l'introduzione dell'*audio streaming* sia intervenuto sulle *affordance* compositive relative all'inclusione dell'eclettismo stilistico nelle colonne sonore videoludiche (cfr. § 4.2). Ci sposteremo infine a esplorare alcuni fronti minoritari (giochi *mobile* e indipendenti, nonché produzioni *prosumer*) che vanno compresi alla luce di logiche diverse, per via di esigenze di carattere economico, estetico e tecnologico che influiscono sulle *affordance* disponibili (cfr. § 4.3).

**§ 4.1 - Possibilità per l'eclettismo prima dell'*audio streaming***

Anche se abbiamo usato il passaggio all'*audio streaming* come spartiacque per il percorso diacronico, bisogna ammettere che la differenza tra le *affordance* della generazione a 8 bit e quelle della successiva è per molti aspetti persino più clamorosa di quella che caratterizzerà il seguente passaggio generazionale. Il ricorso a PSG propriamente detti resterà infatti, in linea di massima, un *unicum* pre-16-bit, mentre le più avanzate tecnologie di sintesi *on-board*, come abbiamo visto, continueranno a caratterizzare la musica videoludica anche ben al di là dell'introduzione teorica del *live recording*. Il superamento dei PSG può rappresentare un evento spartiacque anche per quanto concerne le *affordance* legate all'eclettismo. Solo con l'introduzione di più sofisticati metodi di sintesi, infatti, inizia a diventare possibile riconoscere intuitivamente e con una certa chiarezza (emulazioni di) timbri strumentali specifici.

“Intuitivamente” è qui una parola-chiave, perché in realtà sarebbe scorretto derubricare la generazione a 8 bit a tecnologia totalmente priva di mezzi per suggerire la presenza “virtuale” di strumenti del mondo reale. Thomas Yee, per esempio, ha enumerato sei criteri per analizzare l'orchestrazione 8-bit – ovvero elementi non prettamente legati alla complessità della forma d'onda che suggeriscono la simulazione di specifici strumenti:<sup>1</sup>

1. Il registro caratteristico: in base alla fascia di note toccate dalla linea melodica, vengono suggeriti strumenti che potrebbero verosimilmente suonarle (o esclusi quelli che non potrebbero farlo).

---

<sup>1</sup> Cfr. YEE 2024a.

2. L'inviluppo ADSR: in quanto elemento caratterizzante il timbro quasi al pari della forma d'onda, permette di suggerire rimandi strumentali a partire dai tempi di attacco, decadimento e rilascio.
3. I livelli funzionali della *texture*: a seconda delle funzioni svolte dalle varie linee melodiche, è possibile immaginare all'opera gli strumenti tipicamente usati per svolgere tali funzioni.
4. I *topoi* richiamati: se altri elementi (armonici, melodici, ritmici) del brano rimandano a determinati *topoi*, è piuttosto facile "colorare" le diverse linee sintetiche con timbri di strumenti tipici del *topos*.
5. I gesti idiomati: certi passaggi sono da riferire alle *affordance* specifiche di alcuni strumenti e non di altri, andando così quantomeno a restringere il cerchio.
6. L'intertestualità: specifiche citazioni (anche al di là dei *topoi*) di brani preesistenti aiutano a immaginare gli strumenti associati alle varie linee melodiche sintetiche.

Sebbene questi criteri siano certamente utili all'analisi musicologica e alla comprensione di più profondi processi semiotici in atto durante l'ascolto di "musica 8-bit", penso che risulti autoevidente il motivo per cui il termine "intuitivamente" mal si adatta a questo tipo di riconoscimento strumentale. Se le sineddoci di genere e i riferimenti a *topoi* che si servono primariamente del timbro per svolgere la propria funzione semiotica sono particolarmente forti, è proprio perché il timbro è una caratteristica fondamentale del suono musicale, facilmente identificabile anche da ascoltatori dotati di un livello di competenza (ludo)musicale medio-bassa (cfr. § 1.1.1). Per questo, seppur l'eclettismo timbrico non sia l'unica possibile forma di comunicazione trans-stilistica, né sia del tutto escludibile dalla configurazione sonora della musica appartenente alla generazione a 8 bit, tenderei a lasciare quest'ultima perlopiù in disparte nei percorsi che seguiranno, per via della sua assai meno immediata capacità di evocare stili e generi differenti.

Lo scenario muta radicalmente con l'introduzione della sintesi FM e – se possibile in misura ancora maggiore – della sintesi *wavetable*. Mi soffermerò ora su tre fattori che promuovono l'eclettismo in questo rinnovato contesto tecnologico, partendo da ognuna delle due tecniche di sintesi per poi aggiungere un ultimo passaggio che vale sostanzialmente per entrambe. A riguardo della sintesi FM, Karen Collins osserva una curiosa tendenza di molti compositori dell'epoca a 16 bit (quando intenti a comporre per Mega Drive in particolare) ad adottare tratti stilistici (quindi anche timbrici) considerati tipici del rock

progressivo.<sup>2</sup> Questo sarebbe spiegato dal livello di dettaglio particolarmente soddisfacente raggiunto dall'emulazione via sintesi FM proprio di strumenti molto usati nelle incarnazioni più note di tale genere musicale, spesso usati in combinazione, come sintetizzatori, basso e batteria (con anche percussioni meno ortodosse per il rock), in misura minore anche chitarra, occasionalmente raggiunta o sostituita anche da flauto e/o violino – altri strumenti che, in un contesto rock, rimandano facilmente al *progressive* classico.<sup>3</sup> Il rapporto con il *progressive* è interessante specialmente poiché, nel caso del Mega Drive, esso equivale (almeno in parte) all'adozione eclettica di strumenti tratti da tradizioni e contesti diversi, cosa effettivamente tipica (anche) del prog.<sup>4</sup> Al di là di questo esempio specifico, ciò che conta qui è sottolineare il peso delle *affordance* specifiche delle varie generazioni (e singole *console*) nel determinare anche scelte eclettiche. Qui, le *affordance* sono da intendersi anzitutto come *possibilità* offerte, suggerite, financo guidate da questioni tecniche che stimolano la creatività in determinate direzioni. Anche nell'ottica di mostrare le nuove potenzialità sbloccate di volta in volta da nuovo *hardware*, ha perfettamente senso sfruttare quei suoni che sono maggiormente in grado di discostarsi dagli standard coevi, per “mostrare i muscoli” delle *console* per la gioia dei produttori delle stesse – in alcuni casi coincidenti con i (o affiliate ai) produttori degli stessi videogiochi. Nonostante l'attrazione esercitata da specifiche configurazioni sonore (anche eclettiche) permesse da *hardware* specifici venga meno una volta che il passaggio di generazione definisce nuovi standard e nuove piste sonore più gustose nei termini appena esposti, queste incursioni in territori stilistici non scontati rimangono occasioni per sdoganare accostamenti timbrici e associare soluzioni stilistiche a generi videoludici specifici, o addirittura a un repertorio musicale che – concepito in un'epoca particolarmente importante per lo sviluppo delle tecnologie ludomusicali – ha saputo porsi come pietra di paragone per tante produzioni successive.

Passando alla sintesi *wavetable*, nonostante essa non sia pienamente equivalente alle moderne tecniche utilizzate dai *plug-in* strumentali delle DAW, il *modus operandi* da essa permesso si avvicina notevolmente a quel tipo di contesto produttivo, caratterizzato dalla possibilità di usufruire di suoni provenienti da mondi stilistici anche molto distanti, ma qui collocati tutti equamente “a un click di distanza” (cfr. § 2.2.2). Certo, per i compositori videoludici dell'epoca poteva non essere così immediato mettere le mani su uno specifico campione, né altrettanto intuitivo programmare la musica in modo da farla suonare come

<sup>2</sup> Cfr. COLLINS 2008: 43-45.

<sup>3</sup> Curiosamente, una continuità col prog è sottolineata anche in MCALPINE 2018: 110, ma rispetto alle tecniche di “orchestrazione sintetica” utilizzate all'epoca dell'8 bit.

<sup>4</sup> Per una disamina approfondita delle caratteristiche di tale tipologia di musica (e dei suoi limiti definitivi) rimando a MACAN 1997; MERLINI 2021.

desiderato, ma certamente l'accesso ai suoni necessari poteva avvenire in maniera più semplice di quanto concesso dalla complessa tecnica a modulazione di frequenza. Ciò rimane vero finché è possibile ampliare la *palette* timbrica andando a creare un *soundfont* personalizzato e si hanno a disposizione adeguate fonti a cui attingere per ottenere la materia prima. Quando il *soundfont* è predefinito, è l'elemento limitante e costrittivo dell'*affordance* a prevalere – il quale però, come vedremo (cfr. § 4.3.2), può essere parimenti fattore di promozione di soluzioni eclettiche, forzando il compositore-arrangiatore a supplire all'assenza dei suoni desiderati, magari utilizzandone altri in sostituzione, meno ovvi e più alieni al contesto iniziale. In ogni caso, mettere a fuoco questo secondo fattore di promozione dell'eclettismo ci permette di scorgere all'orizzonte i primi passi di quell'estetica del *mockup* che oggi accomuna molta produzione musicale legata all'audiovisivo (e non solo). La principale differenza tra come questa si è evoluta, arrivando fino al presente, e il modo in cui essa veniva adottata all'epoca, risiede nel fatto che, se oggi il *mockup* è spesso solo una fase intermedia che conduce poi ad almeno parziali incisioni dal vivo (specialmente in ambito cinematografico), nel caso della musica videoludica dell'epoca a 16 bit di certo questa possibilità non esisteva in nessun caso (tolti i paratesti), per via delle limitazioni tecnologiche precedentemente esposte.

Il terzo fattore da tenere in considerazione suggerisce che, in un contesto interamente a bassa fedeltà sonora, in cui tutto si basa su simulacri di strumenti reali che vengono ricreati digitalmente dallo stesso motore sonoro, il contrasto tra strumenti provenienti da contesti stilistici anche molto distanti diventa molto relativo, per via della loro comune pasta sonora. Per intenderci, una tromba sintetica suona molto più "a casa propria" se giustapposta a una chitarra elettrica sintetica di quanto non faccia la sua controparte acustica accanto a una vera chitarra elettrica. Si crea così una sorta di iperrealità sintetico-ludomusicale, in cui suoni pseudo-orchestrali, pseudo-rock o pseudo-qualsiasi-cosa si equivalgono nella loro natura di emulazione sintetica e convolano a nozze senza dare troppo nell'occhio. Affinché questo possa accadere, chiaramente, c'è bisogno che i simulacri utilizzati siano sufficientemente definiti da essere identificabili come simulacri *di* qualcosa – e questo, appunto, è stato possibile solo a partire dalla generazione a 16 bit. Quando la soluzione finale si situa a metà strada tra il sufficientemente realistico da essere letto in termini simulacrali e il sufficientemente irrealistico da minimizzare la distanza stilistica tra i timbri adottati, allora l'eclettismo risulta al contempo identificabile ma discreto e facilmente armonizzato – tutto il contrario, si direbbe, del polistilismo schizofrenico da cui è

partito il nostro percorso sull'argomento (cfr. [§ 1.2.1](#)) e che fa dell'attrito tra gli elementi coinvolti il punto centrale del proprio programma estetico.<sup>5</sup>

Un caso interessante, relativo soprattutto a quest'ultimo fenomeno, si può riscontrare proprio in prossimità dei vagiti iniziali della discografia legata all'ambito ludomusicale, ovvero nel già menzionato (cfr. [§ IV.I](#)) disco *Dragon Quest Suite* (1986).<sup>6</sup> Si tratta del primo esempio noto di musica videoludica arrangiata per orchestra, ma in realtà l'album possiede una triplice vocazione. Certamente importante è il lavoro di orchestrazione (tracce 1-8), ma sono contenuti anche brani tratti dalla colonna sonora originale per NES (condensati nella traccia 9) e una terza sezione (tracce 10-17) che rimane sintetica, ma con suoni di più alta qualità, che preannunciano i cambiamenti che saranno resi possibili da lì a poco anche in ambito puramente videoludico, e non più solo discografico. Il fatto rilevante è che laddove l'ecllettismo timbrico rimane impossibile nella traccia 9 "a 8 bit" e non compare per scelta estetica negli arrangiamenti sinfonici (che sono integralmente tali), esso è invece riscontrabile proprio nelle tracce sintetiche "aumentate", sorta di terra di mezzo in cui la comune pasta sinfonica dà adito a scelte di arrangiamento più ardite.

Tenendo conto di tutti questi fattori, possiamo ben capire quanto l'epoca in questione sia stata fertile per lo sviluppo di un linguaggio musicale ecllettico. Anche se presto le *affordance* sarebbero mutate nuovamente, il lascito della relativamente breve epoca a 16 bit ha avuto ripercussioni di lunga gittata, tanto che si potrebbe dire che essa continua per certi versi a vivere nei *mockup* contemporanei. In fondo, non è difficile immaginare che il *modus operandi* retrostante alla musica di così tanti videogiochi degli anni Ottanta e Novanta, che sono ricordati oggi come pietre miliari del *gaming*, si sia protratto a lungo non solo per i possibili limiti economici (il costo del *live recording*) o per i persistenti colli di bottiglia che approfondiremo a breve, ma anche perché alcune soluzioni musicali sono divenute "seconda natura" entrando nel vocabolario musicale di tanti compositori di più giovane generazione – formati su questa musica – e rimasti saldi nelle modalità di azione dei più anziani, talora poco propensi ad abbandonare i vecchi metodi. Infatti, così come l'estetica del *looping* analizzata da Collins è sopravvissuta al superamento di certe limitazioni tecniche che l'avevano resa per un certo periodo l'unica via percorribile,<sup>7</sup> non mancano casi di videogiochi

<sup>5</sup> Quest'idea è stata proposta precedentemente in MERLINI 2023b: 47-48, nella consapevolezza (tutt'ora vivida) della difficoltà di sottoporla a una verifica sistematica di stampo scientifico. Essa rimane, tuttavia, un'ipotesi interpretativa per certi versi conseguente agli altri fattori indicati e in continuità con diversi aspetti affrontati finora – il che la rende, a mio avviso, comunque degna di essere menzionata in questa sede e tenuta sullo sfondo anche di considerazioni successive.

<sup>6</sup> Cfr. FRITSCH, SUMMERS 2021b: 389-390. L'intero disco può essere ascoltato da [qui](#).

<sup>7</sup> Cfr. COLLINS 2007. In questo saggio, l'autrice spiega che i giochi per ColecoVision avevano sviluppato modalità per implementare musica priva di riproduzione ripetuta tra il 1982 e il 1983,

che, pur potendosi servire di tecnologie più all'avanguardia, hanno continuato a servirsi di musica sintetica,<sup>8</sup> a riprova del fatto che le direttive tecno-teleologiche lasciano talvolta spazio a rivolgimenti non lineari della storia del progresso tecnologico. Infine, ancora più mirabile è il potere di tale "seconda natura" quando finisce per tramandare certe soluzioni anche a prescindere dal modo in cui esse vengono tecnicamente implementate, e quindi al di fuori delle modalità di produzione originarie. Quando esso in qualche forma persiste, cioè, anche nel momento in cui diventa possibile integrare musica preregistrata nei videogiochi – ed è proprio a tale fondamentale passaggio che dobbiamo ora riportare lo sguardo.

## § 4.2 - Conseguenze dell'introduzione dell'*audio streaming*

### § 4.2.1 - *La svolta orchestrale*

Ancora più grande, infatti, è l'impatto delle *affordance* della generazione a 32 bit (e successive) sul linguaggio eclettico. Nonostante potenzialmente l'eclettismo avesse la strada spianata, esso ha trovato sul suo cammino anche fattori che l'hanno talvolta ostacolato in maniera inaspettata (o che ne hanno ridefinito il ruolo nel paesaggio sonoro complessivo), e proprio per questo particolarmente degna di un approfondimento in questa sede. Non è certo possibile presentare una panoramica onnicomprensiva della situazione degli ultimi tre decenni di composizione videoludica in questa sede; cercherò tuttavia di fornire una visione generale, corroborata da alcuni esempi che reputo significativi, in quanto capaci di mostrare come talvolta le tecnologie audio rese possibili dagli sviluppi avviati a metà degli anni Novanta in campo ludomusicale abbiano in generale uniformato la proposta musicale in direzione dei modelli promossi dal cinema *mainstream*, relegando l'eclettismo perlopiù ai margini della musica, a sua volta non più dotata della centralità che aveva ricoperto precedentemente.

Un primo aspetto su cui focalizzarsi è forse il più ovvio, considerato quanto già visto finora: lo sfruttamento del linguaggio sinfonico a partire dalle nuove possibilità offerte dall'*audio streaming*, che ha portato a una "svolta orchestrale" piuttosto palpabile. Se in precedenza il paragone con la musica cinematografica

---

ma erano poi tornati già nell'anno seguente a includere musica basata su *loop*, attuando così una regressione a un'estetica precedente e inizialmente dettata da restrizioni tecniche.

<sup>8</sup> In MERLINI 2023b: 48, mi sono servito dell'esempio di *Final Fantasy X* (2001) per suggerire la persistenza dell'estetica del *mockup*, riscontrabile mediante scelte di arrangiamento che sembrano riconducibili all'arbitrio di alcuni dei singoli compositori coinvolti. Infatti, laddove i brani composti dallo storico autore musicale della serie, Nobuo Uematsu, sono perlopiù sintetici, ma sembrano esserlo per decisione del compositore, dato che i brani realizzati dai due colleghi, Masashi Hamauzu e Junya Nakano, si servono di sonorità differenti, che all'ascolto sembrano registrati dal vivo o comunque servirsi di tecnologie di emulazione più all'avanguardia.

avrebbe immancabilmente evidenziato uno scarto, sia a livello di polifonia possibile che di fedeltà timbrica agli strumenti reali, a partire dalla generazione a 32 bit diventa possibile integrare brani orchestrali preregistrati, ma anche realizzare *mockup* più convincenti usando le crescenti potenzialità della componentistica sonora in termini di sintesi e polifonia. Tutto ciò ha rappresentato un notevole passo in direzione della realizzazione di quella che James McGlynn ha definito la “promessa cinematografica” della musica per videogiochi, ovvero «la latente aspirazione a evocare immagini e sonorità proprie del cinema hollywoodiano contemporaneo, che persiste lungo lo sviluppo e la promozione di così tanti videogiochi». <sup>9</sup> Questo aspetto va integrato in una più generale tendenza verso la rimediazione del cinema nel *medium* videoludico, <sup>10</sup> che abbiamo incontrato e ancora incontreremo a più riprese, e che ha subito una svolta importante proprio nel corso della quinta generazione di *console* videoludiche, non solo grazie alle nuove possibilità musicali, ma anche grazie all’introduzione dei dialoghi doppiati e delle *cutscene* in grafica computerizzata (FMV o *full motion video*). Da questo momento in poi, un videogioco musicalmente “di qualità” avrebbe dovuto lasciare il più possibile da parte la musica iper-compressa e sintetica per abbracciare le nuove possibilità tecnologiche, capaci di non far più sfigurare il *medium* videoludico davanti al cinema. <sup>11</sup> Ora anche il videogioco poteva contenere non solo orchestre registrate, ma anche brani *popular* di successo (o appositamente realizzati da artisti noti), come nei casi di *Wipeout* (1995), di *Gran Turismo 2* (1999) o di *Tony Hawk Pro Skater 2* (2000). <sup>12</sup>

Tutto ciò accade in piena sintonia con quell’ideale tecno-teleologico che Tim Summers ha definito “crononormativo”, sulla scorta delle teorie *queer* di Elizabeth Freeman. <sup>13</sup> Quest’ultima parla di “crononormatività” in riferimento alle logiche e agli usi normativi del tempo che «organizzano i corpi umani in vista della massima produttività» <sup>14</sup> ovvero quelle configurazioni istituzionali che sincronizzano gli individui a una temporalità e a una storicità che si impone in modo normativo. Calendari, fusi orari, orologi da polso, ricorrenze e modalità comuni di scansione delle giornate: tutte modalità attraverso cui vengono inculcati quei «ritmi nascosti» che regolano la concezione sociale del tempo, fungendo da «schemi teleologici di eventi o strategie di vita» che sincronizzano i corpi umani

<sup>9</sup> MCGLYNN 2023: 109 (traduzione mia).

<sup>10</sup> A tal riguardo, si vedano BROOKER 2009; FASSONE 2017; GARNER 2024: 366-367.

<sup>11</sup> In *ibid.* (e la stessa fonte più in generale) viene discusso a più riprese il rapporto tra credibilità/realismo e fattore “cinematografico”, nonché la presunta equivalenza (da più parti apparentemente abbracciata) tra quest’ultimo e la qualità del prodotto.

<sup>12</sup> Per una panoramica sull’inclusione di *popular music* nei videogiochi di quell’epoca (e oltre) si vedano IVĂNESCU 2021; MILLEA 2023.

<sup>13</sup> Cfr. FREEMAN 2010: 3-4; SUMMERS 2023: 1-5, 26-29.

<sup>14</sup> FREEMAN 2010: 3 (traduzione mia).

a precise traiettorie e «narrative di movimento e cambiamento».<sup>15</sup> Summers riprende questo concetto per indicare quegli usi della tecnologia ludomusicale che si confanno alle consuetudini dell'epoca, tipicamente orientate da una prospettiva teleologica in cui un risultato è considerato appropriato, valido e “massimamente produttivo” solo quando punta alla più alta fedeltà sonora – obiettivo particolarmente idealizzato in ambito videoludico, in quanto divenuto raggiungibile solo dopo la lunga storia fatta di compromessi che abbiamo appena ripercorso. Sebbene esistano delle traiettorie anti-crononormative, a cui daremo uno sguardo tra non molto (cfr. § 4.3.2), allo sbloccarsi delle possibilità legate all'*audio streaming* la musica delle generazioni precedenti sarebbe stata perlopiù percepita come inadeguata e obsoleta – musica che “suona male” rispetto allo stato dell'arte, e quindi soggetta a svalutazione e sinonimo di scarsa cura o scarso investimento sul comparto musicale del gioco. Quale miglior modo per celebrare la “maggiore età” della musica videoludica, se non premendo l'acceleratore in direzione di uno stile musicale prima irrealizzabile e nobilitato dagli illustri precedenti in campo cinematografico?

Ecco, allora, che alla stregua dei già citati *The Lost World* e *Heart of Darkness*, anche il videogioco giapponese *Grandia* (1997) si lancia, negli stessi anni, in una colonna sonora orchestrale, con la peculiarità di puntare su questo preciso aspetto anche dal punto di vista promozionale. Il compositore Noriyuki Iwadare, infatti, ricorda che il gioco era pensato per promuovere la nuova *console* Sega Saturn, e poter contare su una colonna sonora orchestrale (forse per la prima volta in Oriente) era parte del piano promozionale, in quanto permetteva di “mostrare i muscoli” della macchina anche a livello sonoro e dare dimostrazione dell'entità non trascurabile del budget impiegato nella produzione – che nulla aveva da invidiare ai *blockbuster* che giravano sulle *console* della concorrenza.<sup>16</sup> A dire il vero, delle decine di tracce realizzate per il gioco solo una parte presentano un'orchestra preregistrata, mentre il resto della musica rimane legata alle convenzioni e alle tecnologie dell'epoca precedente, come reso evidente dal contrasto tra 'Delightful Adventure'<sup>Y1 Y2</sup>, che si serve di *live recording*, e la meno realistica 'Stand and Rise! Justin'<sup>Y1 Y2</sup>. Qui e altrove, usando strategie per risparmiare spazio (frammenti orchestrali brevi, riverberati, ripetuti ed eventualmente trasposti come fossero singoli campioni direttamente *on-board*), diventa anche possibile integrare singoli elementi orchestrali in brani per il resto sintetici. Rispetto alle controparti occidentali, però, i dettami del sinfonismo hollywoodiano non sono seguiti in modo particolarmente accanito e anzi, una certa dose di eclettismo viene integrata, quasi a voler contribuire allo “spettacolo sonoro” reso possibile dall'*audio streaming*, capace non solo di integrare

---

<sup>15</sup> Tutte le espressioni virgolettate sono tratte da *ivi*: 3-4 (traduzioni mie).

<sup>16</sup> Cfr. Noriyuki Iwadare in COLLINS, GREENING 2016: § 34.

orchestre registrate (area generica acustica), ma anche chitarre elettriche, basso e batteria (area generica elettrica) – come accade appena il giocatore avvia il *software*, venendo accolto dal brano ‘Theme of Grandia’<sup>Y1 Y2</sup>, che non sfigurerebbe come sigla strumentale di un *anime* televisivo (e infatti anche qui accompagna la sequenza cinematografica introduttiva). Qui, in effetti, si può sostenere che la “promessa cinematografica” si fonda con la sua controparte “animatografica”: un dettaglio che risulterà più chiaro alla luce di quanto approfondiremo nella seconda parte di questo lavoro.

Di un altro modo per far brillare le *affordance* delle nuove tecnologie abbiamo già avuto un assaggio attraverso l’esempio di *Drakengard* (cfr. § 1.2.3). In questo caso la musica è basata sul campionamento, la frammentazione, distorsione e successiva ricombinazione di brani del canone eurocolto, configurandosi così come istanza di eclettismo paradigmatico (nel senso del già citato Lacasse).<sup>17</sup> Ancora più esplicito rispetto al brano ‘Exhaustion’ già analizzato, è ‘Chapter X – On the Ground’<sup>S.Y.</sup> del DJ Nobuyoshi Sano. La musica sembra qui sintonizzarsi sulla stessa lunghezza d’onda del contorto e poco rassicurante universo narrativo di cui fa parte lo stesso *Drakengard* (il cosiddetto “Taro-verse”), costituito dalla mente del multiforme artista Yoko Taro, *game designer* che si sarebbe distinto, negli anni seguenti, per la tendenza a disseminare frammenti della sua creazione fatta di draghi, androidi, alieni, eroine poco vestite, epidemie, realtà virtuali postapocalittiche ed eccesso in ogni sua forma in diversi *franchise* videoludici, in libri e *manga*, financo in pezzi teatrali, *anime* e video musicali (cfr. [Box 5](#)). *Drakengard*, appartenente già alla sesta generazione, usa le possibilità offerte dall’*audio streaming* per fare qualcosa che sarebbe stato difficilmente sostenibile dal vecchio *hardware*, ma rifiutando le convenzioni dettate dalla crescente adesione alle logiche crononormative della promessa cinematografica in fase di avveramento. Risultato? Una batosta a livello di ricezione, che Sano ricorda tutt’oggi con un certo disappunto:

ogni giorno leggevo [su 2chan, popolare *message board* giapponese] un volume enorme di virulenti commenti negativi sulla musica. Certo, non avevo mai creduto che una musica simile sarebbe stata apprezzata in lungo e in largo, ma rimasi scioccato da quanto le crescenti critiche seppero andare ben oltre quanto mi sarei mai aspettato. [...] Forse la novità della musica di *Drakengard* era eccessiva, perché quando fu pubblicata ricevette recensioni molto negative.<sup>18</sup>

Forse l’avversione per la musica di Sano ha giocato un ruolo non secondario nella scelta di affidare la musica di *Drakengard 2* (*Drag-on Dragoon 2: Fūin no kurenai, haitoku no kuro*, 2005) ad Aoi Yoshiki, ben più propenso a soluzioni

<sup>17</sup> Cfr. LACASSE 2000a.

<sup>18</sup> Nobuyoshi Sano in COLLINS, GREENING 2016: § 74 (traduzione mia).

sinfoniche sostanzialmente convenzionali, come si può constatare da 'Fate' [Y1 Y2](#). Si tratta di un'eccezione all'interno di un *franchise* – quello duplice di Drakengard e Nier, dotato di un contesto narrativo condiviso, interno appunto al "Taroverse" – che per il resto ha favorito soluzioni musicali assai meno facilmente inquadrabili. Ne risulta un capitolo a tutti gli effetti apocrifo, tanto a livello narrativo (non sorprende trovare alla direzione di *Drakengard 2* il poco noto Akira Yasui al posto del consueto Yoko Taro) quanto a livello musicale.

Una dinamica simile si può cogliere anche in Occidente, andando a toccare un esempio forse meno noto a livello videoludico, ma che riguarda un *franchise* che, invece, è assolutamente di spicco: Star Wars. Tra i tanti adattamenti (anche solo videoludici) subiti dal marchio ideato da George Lucas, *Star Wars: Demolition* (2000) non è certo tra i più noti, né forse tra i più memorabili. Si tratta di un gioco in cui si è chiamati a controllare non tanto i ben noti eroi dei film, quanto alcuni dei veicoli più emblematici del *franchise*, che hanno l'obiettivo di "demolirsi" vicendevolmente in arene (ovviamente ispirate alle ambientazioni già viste nei film) dotate di diversi elementi interattivi che possono giocare a favore o a sfavore dei giocatori. L'aria scanzonata e spiccatamente *arcade* del titolo è rispecchiata dalla musica, che esula piuttosto platealmente dalle aspettative di chi è abituato alle musiche di John Williams per la saga cinematografica. Similmente a quanto visto in *Drakengard*, quest'ultima è piuttosto campionata e rimaneggiata dal *music editor* David Levison, che attua anche delle interpolazioni di musica originale tendente spesso a una sorta di funk sintetico piuttosto inaspettato. In 'Death Star 2 Theme' [Y1 Y2](#) l'approccio è del tutto paragonabile a quello di *Drakengard*, con apparentemente solo qualche *beat* elettronico in aggiunta al materiale campionato, mentre, al contrario, in 'Mos Eisley Theme' [Y1 Y2\(ND\)](#) la musica è totalmente sintetica. La sintesi tra i due metodi compositivi si trova in 'Dagobah Theme' [Y1 Y2](#), che contiene sia campionamenti dai film sia aggiunte sintetiche. A riprova del tono scanzonato del gioco e dell'approccio tutt'altro che ossequioso nei confronti della musica originale, riporto anche il *remix*, contenuto nel gioco, del celebre brano 'Cantina Band' [Y1 Y2](#). Esempio emblematico di un'epoca di transizione dalle vecchie pratiche a quelle contemporanee, *Demolition* rimane un *unicum* anche all'interno dell'insieme di colonne sonore di giochi targati "Guerre Stellari" curate dallo stesso Levison, che già dai titoli immediatamente successivi si limiterà ad adattare al contesto videoludico i celebri brani di Williams.

Più complicato è il caso del *franchise* di Ratchet & Clank, sempre americano e sviluppato da Insomniac Games in esclusiva per PlayStation. La serie mescola elementi da *platform* e da soprattutto in terza persona (TPS o *third-person shooter*), portando il giocatore a vivere le avventure rocambolesche di una "strana coppia" dal *design* cartonesco, composta appunto dal Lombax (sorta di felino

alieno antropomorfo) Ratchet e il suo piccolo collega robotico Clank, indossato a mo' di zaino e capace di svolgere diverse utili funzioni dalla sua peculiare posizione. Le musiche dei primi capitoli sono state tutte realizzate dal compositore francese David Bergeaud, artista molto interessato a contrasti e commistioni, al punto da definire la "fusione" come «uno degli ingredienti cruciali della nostra evoluzione culturale».<sup>19</sup> Prosegue Bergeaud nella stessa intervista appena citata: «La musica per videogiochi è un altro *medium* che permette di mescolare e combinare diversi "sapori e spezie". Mi piacciono i contrasti nelle mie composizioni [...]».<sup>20</sup> Nella musica realizzata per il *franchise* di Ratchet & Clank (es. 'Dobbo - Inside the Facility'<sup>Y1 Y2</sup>, tratto dal secondo titolo della serie), il musicista francese ha saputo coniugare sezioni sinfoniche di modeste pretese con campioni tratti dalle *sample library* distribuite su CD negli anni Novanta da aziende come E-Lab (es. *X-Static Goldmine 1-5*, *XTC Files of Jungle*) e Spectrasonics (es. *Distorted Reality*, *Metamorphosis*).<sup>21</sup> Questo approccio hip hop – in continuità con i precedenti esempi – trovava un corrispettivo nell'umorismo non particolarmente abbottonato e ricco di doppi sensi dei primi giochi della serie, evidente fin dai sottotitoli originali occorsi dal secondo capitolo in poi (in italiano persi e sostituiti da numerazioni, oppure cambiati, forse più per intraducibilità che per volontà di edulcorazione): *Going Commando* (it. *Fuoco a volontà*), *Up Your Arsenal*, *Size Matters* (it. *L'altezza non conta*), *Quest for Booty* (it. *Alla ricerca del tesoro*). Quest'ultimo titolo, in particolare, rappresenta l'ultima traccia rilevante di tale ironia sboccata, all'interno di una procedura di pulizia dell'immagine del *brand*, più stringente man mano che la casa di sviluppo Insomniac Games rafforzava i suoi legami con Sony, da cui sarebbe stata infine acquisita nel 2019. Oggi, Ratchet e Clank sono rappresentati come una sorta di coppia di supereroi di Sony, e non è un caso che proprio a Insomniac sia stato affidato lo sviluppo di videogiochi legati a proprietà intellettuali licenziate a Sony da Marvel, tra cui *Spider-Man*, *Wolverine* e, secondo alcuni *leak* piuttosto attendibili, *X-Men*.<sup>22</sup> E la musica? Con l'abbandono di Bergeaud dopo *Quest for Booty* (2008), il mutamento stilistico già avviato in sua presenza (con orchestra sempre più pomposa, es. 'The Azorean Sea'<sup>Y1 Y2</sup>) ha raggiunto il coronamento col totale abbandono dell'hip hop in *A Crack in Time* (2009) – anche se ciò non significa che la musica proposta dai compositori che si sono avvicendati negli anni successivi sia stata integralmente sinfonica, come vedremo tra poche pagine.

<sup>19</sup> David Bergeaud in BEZEAU 2008 (traduzione mia).

<sup>20</sup> David Bergeaud in *ibid.* (traduzione mia).

<sup>21</sup> Analogamente a quanto fatto per la serie di Silent Hill (cfr. § 1.2.3), anche qui i fan si sono dati da fare per trovare e raccogliere in un [video](#) le fonti dei campioni.

<sup>22</sup> A fine 2023, infatti, Insomniac Games è stata vittima di un [pesante attacco informatico](#) che ha fatto trapelare i piani della *software house* per l'intero decennio.

In ogni caso, il cambiamento non è passato inosservato. Lo stesso Bergeaud, in procinto di interrompere la collaborazione con Insomniac Games, aveva risposto (piuttosto placidamente) a una domanda circa la crescente tendenza di molte musiche per videogiochi (soprattutto occidentali, sottolinea l'intervistatore) a scimmiettare la musica per il cinema attraverso espedienti orchestrali, descrivendo la possibilità di implementare un'orchestra come qualcosa di positivo, che fa parte del più generale processo di rendere i videogiochi più cinematografici e credibili, e che però va ben ponderato, tenendo conto della necessità o meno di ricorrere all'orchestra.<sup>23</sup> Il compositore è tuttavia ottimista, in questo senso: «[N]on credo che tutti i giochi debbano emulare o finiranno per emulare i film. Al contrario, si tratta di un *medium* così giovane e con così tante cose da offrire che c'è ancora tanto spazio per invenzioni fresche e originalità creativa [...]».<sup>24</sup> Meno positivi a tal proposito sembrano essere molti fan della prima ora. Proprio a partire da un video sulle fonti dei campioni usati da Bergeaud, mi sono imbattuto in un paio di dibattiti tra utenti, aventi proprio questo argomento come oggetto. Ne riporto alcuni passaggi eclatanti:<sup>25</sup>

Utente "rbeng1095" [commento al video più apprezzato in assoluto]: «È davvero un peccato che la musica per videogiochi non usi più i *breakbeat* [...] ma è bello sapere cosa ha usato David Bergeaud per fare le colonne sonore di Ratchet & Clank. Grazie per aver ricaricato il video!»

Utente "Casketkrusher\_" [in risposta al precedente]: «Sono d'accordo, la musica videoludica di oggi è tutta robaccia orchestrale, canzoni [*sic*] epiche. Non potrebbe fregarmene di meno, preferisco avere qualche *breakbeat* o *drum'n'bass*».

Utente "isaaccooper862" [in risposta al precedente]: «La mia idea è che, più o meno dall'epoca PS3 a oggi, la gente abbia voluto mettere in atto un approccio più realistico ai giochi, e ha visto la musica di Bergeaud come "non professionale". Potrebbe anche avere a che fare con cambi di *management* interni all'azienda [prosegue elencando alcuni mutamenti importanti ai piani alti]. Il nuovo staff probabilmente voleva un sentore di orchestra sinfonica spaziale tipo Star Wars per la serie, e già mentre stavo diventando adulto mi rendevo conto che c'era qualcosa di diverso semplicemente da ciò che mi lasciava addosso la musica [...]».

Utente "BroganMurray13" [in risposta al precedente]: «Ridateci i *breakbeat*!»

E ancora:

---

<sup>23</sup> Cfr. David Bergeaud in BEZEAU 2008.

<sup>24</sup> David Bergeaud in *ibid.* (traduzione mia).

<sup>25</sup> Ricordo che il video in questione è [questo](#) e mi assumo la paternità delle traduzioni (in occasione della realizzazione delle quali mi sono preso qualche licenza per rendere i testi più leggibili). Già rispetto al momento di prima stesura di questo capitolo (estate 2024), alcuni commenti non risultano più consultabili al momento di un controllo avvenuto un anno dopo.

Utente “ShortGreenHairFetishist” [secondo commento più apprezzato in assoluto]: «Mi manca quest’era della musica di *R&C*. L’attuale approccio orchestrale è carino e dà un senso di stravagante meraviglia galattica, ma questa colpisce davvero nel segno [...]».

Utente “RebeldeMexicano345” [in risposta al precedente]: «Bingo. Ecco perché gli originali non si battono: tutto era iper-unico. Nulla di male se c’è un pezzo orchestrale, ma inizia a diventare un po’ noioso e insipido quando si tratta della maggior parte della colonna sonora».

Utente “isaaccooper962” [in risposta al precedente]: «È così vero, ogni traccia del primo e del secondo gioco di *Ratchet & Clank* caratterizzava in modo unico ogni pianeta, e persino aree diverse. Mi sono accorto di corni e tamburi più marcati a partire da *Up Your Arsenal*, finché su PS3 non è diventato pienamente orchestrale [...]».

Utente “zendridpreed3283” [in risposta al primo commento della citazione]: «Era anche più in linea con i personaggi. Il nuovo *reboot* di *Ratchet* prende questa musica molto eroica e la traspone al 120% sul personaggio di Ratchet (il Ratchet aspirante eroe è un tasto dolente per me). Lo stile *underground house funk* dei vecchi giochi ti faceva davvero sentire come se fossi questo personaggio molto lontano dal *mainstream*, e colpiva una demografica di giocatori ben precisa».

Utente “jUppers” [in riferimento al personaggio di Ratchet, proponendo un sunto a partire dai commenti precedenti]: «Da meccanico di rottami di borgata tosto e cazzuto, a un *twinkboy* di peluche aspirante eroe *cringe*».

Un ultimo caso da menzionare (tra gli altri possibili) è quello del *franchise* di videogiochi di spionaggio *Hitman*, che vede l’iconico sicario-007 calvo chiamato semplicemente “Agente 47” destreggiarsi attraverso mappe meticolosamente sorvegliate da soldati nemici, con l’obiettivo di raggiungere ignare prede situate al termine dei livelli. Il primo titolo della serie, *Hitman: Codename 47* (2000) vede il compositore danese Jesper Kyd alle prese con una colonna sonora basata sulla compresenza di elementi orchestrali (e pseudo-tali) ed elettronici – di cui un esempio potrebbe essere lo stesso ‘Main Title’ [Y1 Y2](#) – convertita ben presto nel puro sinfonismo preregistrato di gran parte della musica di *Hitman 2: Silent Assassin* (2002) – di cui menziono, di nuovo, il ‘Main Title’ [S Y](#). Non è difficile credere che parte di questo cambio di rotta sia da attribuire al passaggio dall’essere il capitolo di lancio di un *franchise* originale e d’ideazione europea all’essere il seguito di un gioco che ha riscosso sufficiente successo da chiamare a sé investimenti maggiori, in quanto esponente di una serie dimostratasi promettente. Per far suonare un’orchestra (e registrarla in modo appropriato), del resto, ci vogliono soldi, e *Hitman* (trapiantato poi anche al cinema, nel 2007 e nel 2015) ne avrebbe raccolti parecchi, nei decenni a venire – senza precludersi, però, la possibilità di tornare a frequentare lidi musicali più simili a quelli del titolo originale (sia pure con compositori diversi). Oggi, l’Agente 47 è ancora in azione

con una trilogia *reboot* pubblicata tra il 2016 e il 2021, in cui la musica segue sostanzialmente uno stile iper-orchestrale (nel senso del già citato Casanelles),<sup>26</sup> in cui a un folto tessuto sinfonico fanno da contrappunto il più delle volte idiomatichi *beat* elettronici o interventi al confine col *sound design* – come per esempio accade in ‘The Farewell’<sup>Y1 Y2</sup> da *Hitman III* (2021).

#### § 4.2.2 - L'ipertrofia sinfonica

Il modello sinfonico – già da questa rapida carrellata – sembra aver esercitato un fascino irresistibile su chi, fino a qualche anno prima, sarebbe stato destinato a scontrarsi con limiti tecnici insormontabili nel tentativo di ricalcarlo. Il suo peso, tuttavia, non è riscontrabile solo nella sua diffusione a livello estensivo, ma anche nella rilevanza che l'aspetto sinfonico ha assunto all'interno di brani sempre più stratificati e legati a estetiche produttive proprie della musica non-videoludica – il che conduce alla ridefinizione delle gerarchie timbriche interne ai brani. Il compositore Hisayoshi Ogura ha descritto la situazione corrente parlando di una “febbre orchestrale” molto diffusa anche in Giappone.<sup>27</sup> Secondo quanto affermato dall'artista, ormai tutti vogliono musica orchestrale nei propri giochi (e spesso riescono a ottenerla a prezzi abbordabili, sia pure emulandola), cosa che lo porta ad affermare che:

[p]otrebbe essere una cosa globale, ma c'è *zaaaa* [emette suoni] musica orchestrale in ogni singolo gioco. [...P]enso proprio che la musica per videogiochi non si sia sviluppata affatto negli ultimi vent'anni. Se posso essere franco, non penso che ci sia alcun progresso. [...T]utti pensano di dover usare un'orchestra. [...] Beh, non sei obbligato a farlo! E se pensi che alla fine suonerà come una cosa da quattro soldi se usi sistemi innovativi [invece dell'orchestra, simbolo dell'alto budget] per fare musica, allora vedi solo di fare in modo che non sembri una cosa da quattro soldi! Perché la gente si incastra in questo punto? Voglio dire, si tratta di una mia impressione personale, però è questa la sensazione che ho.<sup>28</sup>

La visione di Ogura potrà suonare fin troppo apocalittica, ma trovo che abbia senso ammettere quantomeno che l'elemento sinfonico ha acquisito, nella musica videoludica, un ruolo di primo piano anche a livello gerarchico, fino al punto da risultare irrinunciabile e talora ipertrofico. Questa ascesa di ciò che chiamo “ipertrofia sinfonica” è il primo di due aspetti (il secondo sarà trattato nella prossima sezione) che vanno a definire un più generale mutamento delle “gerarchie sonore” interne non solo ai singoli brani, ma anche al suono videoludico più in

---

<sup>26</sup> Cfr. CASANELLES 2016.

<sup>27</sup> Cfr. COLLINS, GREENING 2016: § 61. Il termine originale (per modo di dire, dato che si tratta comunque di una traduzione dal giapponese, peraltro non particolarmente scorrevole) è *orchestra sickness*.

<sup>28</sup> Hisayoshi Ogura in COLLINS, GREENING 2016: § 61 (traduzione mia).

generale. Prendiamo, come esempio di partenza, i mutamenti di stile interni a un altro *franchise* esclusivo di PlayStation incentrato su una “strana coppia” cartoonesca: Jak & Daxter, sviluppato da Naughty Dog. In *Jak II: Renegade* (2003) troviamo una colonna sonora non particolarmente realistica (nonostante l’anno di uscita, a riprova del fatto che il passaggio alla musica incisa è stato molto graduale e discontinuo) che unisce sonorità elettroniche, “etniche” e pseudo-orchestrali, come riscontrabile in ‘Haven Exploration’<sup>Y1 Y2(ND)</sup>. Gran parte della musica dallo *spin-off* *Jak & Daxter: The Lost Frontier* (2009) segue piuttosto fedelmente questo tipo di approccio (nonostante il passaggio di testimone da Josh Mancell e Larry Hopkins a Jim Dooley), ma inspessisce il tessuto orchestrale (apparentemente preregistrato) al punto da instaurare un importante dislivello tra le componenti sonore, financo a cancellare non di rado quasi totalmente tutto ciò che non sia pomposità sinfonica, come accade in ‘A Captain’s Sacrifice’<sup>Y1 Y2</sup>. Il risultato è, di nuovo, abbastanza coerente con il modello iper-orchestrato del *blockbuster* hollywoodiano, sicuramente dotato di un certo livello di eclettismo, ma relegato sullo sfondo, secondo ricette ormai ben collaudate nell’ambito della “colonna sonora integrata” in ambito cinematografico.

Un fenomeno particolarmente utile per cogliere le differenze di arrangiamento e di gerarchia timbrica tra musica videoludica presente e passata è quello (sempre più frequente) del *remake* e delle edizioni *remaster(ed)*.<sup>29</sup> Laddove queste ultime di solito si limitano a riproporre fedelmente l’esperienza videoludica originale condita solo da un aumento di risoluzione e qualche miglioramento perlopiù marginale – superando così il livello del mero *port(ing)*, che “traduce” semplicemente il gioco originale per un’altra piattaforma – il *remake* costituisce un rifacimento più invasivo, che arriva a cambiare le meccaniche di gioco e a volte anche la trama e la struttura dello stesso. Le musiche, in quest’ultimo caso, sono quantomeno riarrangiate, mentre nel primo caso possono coincidere con le originali o con rivisitazioni tecnologicamente più avanzate delle stesse – specie nel caso di rimasterizzazioni di giochi molto vecchi, che magari subiscono parallele migliorie sotto il profilo grafico. Per questo si è talvolta parlato, a mio avviso efficacemente, di *remaster +*.<sup>30</sup> Riporto tutto nel seguente specchietto (aggiungendo il livello ulteriore del *reboot*, da poco citato trattando di *Hitman*), che tornerà utile tenere a mente anche più avanti:

<sup>29</sup> Rimando a WORRALL 2024: 36-37 per un affondo sulle tipologie di rifacimenti e una tassonomia quasi del tutto identica a quella usata in queste pagine.

<sup>30</sup> Il termine, a quanto riporta [questa notizia](#), è stato coniato da Activision nel presentare la *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* (2017), contenente le *remaster +* dei primi tre titoli del *franchise* di Crash Bandicoot.

Versione	Descrizione	Colonna sonora	Esempi
<i>Port</i>	Semplice conversione per diversa piattaforma	Uguale all'originale (ma può mutare per specifiche delle <i>console</i> )	<i>Resident Evil 2</i> (1998) per N64 (1999)
<i>Remaster</i>	Versione adeguata agli standard di generazioni più recenti	Uguale o con piccoli aggiustamenti	<i>Ico</i> (2001) in HD per PS3 (2011)
<i>Remaster +</i>	Riedizione fedele all'originale ma con alcuni aspetti rifatti da zero (o quasi)	Ricreata fedelmente con timbri più realistici	<i>Demon's Souls</i> (2009) per PS5 (2020)
<i>Remake</i>	Rifacimento da zero, con potenziali modifiche a <i>gameplay</i> , struttura, trama	Riarrangiata, arricchita, sostituita ed espansa con brani originali	<i>Silent Hill 2</i> (2001) per 9° gen. (2024)
<i>Reboot</i>	Re-invenzione di un <i>franchise</i> già chiuso o abbandonato in precedenza	Nuova, eventualmente con rimandi all'originale a mo' di omaggio	<i>Tomb Raider</i> (1996) per 7° gen. (2013)

Tab. 11: Tabella sinottica delle possibili riedizioni di un videogioco.

Proprio alla categoria della *remaster +* appartiene il prossimo esempio, ovvero *Live A Live* (2022), rifacimento dell'omonimo JRPG pubblicato originariamente per il solo territorio giapponese su SNES (o meglio, Super Famicom) nel 1994. La musica originale di Yōko Shimomura è stata in questo caso riarrangiata da ben dieci professionisti,<sup>31</sup> senza contare che la stessa compositrice ha messo mano all'opera di partenza componendo nuovo materiale destinato a sezioni aggiuntive. Shimomura era all'epoca all'inizio della sua carriera (e per quanto avesse già firmato nel 1991 la fortunata colonna sonora di *Street Fighter II*, era rimasta sostanzialmente anonima),<sup>32</sup> e ha da allora realizzato la colonna sonora di decine di videogiochi; pertanto, non dev'essere stato difficile per gli arrangiatori immaginare come avrebbe arrangiato i brani originali, senza le limitazioni tecniche dello SNES. Ecco, quindi, che molta della nuova musica rispecchia piuttosto fedelmente i tratti fondamentali dello stile odierno della compositrice: un frequente eclettismo, laddove però a tenere tutto insieme è un denso strato orchestrale. A volte, però, è possibile assistere a mutazioni inaspettate. Prendiamo come esempio il pezzo 'Unto the Birds the Heavens, Unto the Fish the Seas': la versione originale [s\\_y](#) non si può definire particolarmente eclettica, ma nemmeno integralmente sinfonica, anzi! A farla da padrone, nel tutto sommato esile arrangiamento del brano, è semmai una selezione di strumenti tradizionali dell'Asia Orientale (emulati, s'intende), che si legano al contesto narrativo di quella porzione di gioco, diviso in capitoli con diverse ambientazioni che spaziano dalla preistoria al futuro remoto. La nuova versione [y1\\_y2](#), arrangiata da Akira Iwata, seppellisce quelli che sembrano essere uno *shakuhachi* e

<sup>31</sup> La lista completa e i riconoscimenti relativi a ogni singola traccia si trovano sull'apposita [pagina VGMDb](#).

<sup>32</sup> Cfr. LEMON, RIETVELD 2020: 109, 117.

soprattutto il *koto* (o *shamisen*, dall'emulazione timbrica non è del tutto chiaro) di accompagnamento sotto un'orchestrazione hollywoodiana certamente d'impatto (che porta, per assurdo, a un maggiore grado di eclettismo dell'originale, sia pure sempre interna all'area generica acustica), ma che consegna un risultato piuttosto distante dal brano del 1994, in cui non c'è particolare traccia di aneliti sinfonici.

Un simile ribilanciamento delle gerarchie timbriche si trova anche in un altro titolo nipponico che ha visto numerose riedizioni: *Final Fantasy IV* (1991). Primo esponente di *Final Fantasy* uscito per SNES e primo capitolo della serie a proporre diverse delle caratteristiche che sarebbero diventate tipiche della stessa (es. la grande enfasi su narrativa e personaggi oppure l'impiego del sistema di combattimento a turni dinamico denominato *active time battle* o ATB), *Final Fantasy IV* ha riscosso un successo tale da convincere Square Soft a pubblicarlo anche negli Stati Uniti, trattamento che era stato fino a quel momento riservato (evidentemente senza grandi riscontri da parte del pubblico) solo al primo capitolo, uscito nel 1987.<sup>33</sup> Il *port* americano sarebbe stato solo la prima di una decina di riedizioni, che hanno a volte sortito effetti anche sulla musica – che, di base, lanciava lo stile tipicamente eclettico di Nobuo Uematsu, per la prima volta in grado di operare con tecnologie sonore capaci di emulare i timbri di strumenti reali. Se nel caso della riedizione cronologicamente più vicina all'originale (che, nel gergo attuale, chiameremmo probabilmente *remaster*) per PS1 (JP 1997, US 2001, EU 2002) la musica sembra essere letteralmente la stessa, le successive versioni per le *handheld console* GBA (JP-US 2005, EU 2006) e NDS (JP 2007, US-EU 2008) e PSP (2011) riallestiscono la musica attraverso le rispettive risorse sonore e la restituiscono quindi con una resa sonora un po' diversa. Sorvolando sulle varie edizioni *mobile*, perlopiù basate su quella sopracitata per Nintendo DS, le più radicali revisioni musicali sono da ricercare nell'edizione per WonderSwan Color (*handheld console* di Bandai misconosciuta in Occidente) del 2002 e quella per PC (poi portata anche su Nintendo Switch e PlayStation 4) del 2021. Nel primo caso assistiamo a un totale rifacimento, ma in direzione inversa; infatti, a causa delle limitate capacità della *console*, la musica è stata riarrangiata per quattro canali a onde quadre e triangolari, riportandola ai canoni che erano propri della terza generazione di macchine da gioco. La differenza risulta subito evidente se si confronta la versione originale del brano di apertura del gioco, 'The Red Wings'<sup>SY</sup>, con quella dell'edizione WonderSwan <sup>Y1 Y2</sup>. Come abbiamo visto (cfr. § 4.1), la musica dell'epoca 8-bit non permette di svolgere valutazioni sull'eclettismo timbrico, dal momento che le sonorità non erano abbastanza definite per rimandare in modo preciso al suono di uno strumento reale.

<sup>33</sup> Per questo motivo, in Occidente il quarto capitolo è stato a lungo noto come *Final Fantasy II*.

L'operazione opposta avviene invece per la sopracitata edizione PC del 2021, chiamata *Pixel Remaster* e parte di un progetto più ampio con l'obiettivo di rendere disponibili al pubblico odierno i primi sei capitoli principali di *Final Fantasy* (ovvero tutti quelli con grafica in due dimensioni) in una veste "definitiva". Abbandonati i rifacimenti grafici tridimensionali (propri della versione DS e derivate) e i patinati modelli bidimensionali delle versioni *mobile*, i primi sei *Final Fantasy* sono stati riproposti con una grafica *pixelart* simile agli originali e dal gusto decisamente retrò, pur non rinunciando a diversi adattamenti resi necessari dagli standard della contemporaneità (es. l'*aspect ratio* di 16:9 e la risoluzione HD). La musica, invece, è stata completamente riarrangiata e reincisa con strumenti reali o *mockup* di più alta fedeltà. Un numero variabile di arrangiatori a seconda del capitolo – capitanati dal direttore musicale Hidenori Miyanaga – è stato mobilitato per rendere possibile la reinvenzione di un totale di 332 brani,<sup>34</sup> di cui 54 relativi appunto a *Final Fantasy IV*. Con la supervisione dello stesso compositore originale, Miyanaga e soci hanno lavorato seguendo il principio di «ricreare la musica che Uematsu aveva in mente quando stava lavorando ai brani originali»<sup>35</sup> e, in effetti, il più delle volte la sensazione è quella di trovarsi davanti a una versione del brano originale fedelmente riprodotta da strumenti veri (o accurate emulazioni degli stessi). Lo SNES aveva però limitazioni importanti anche per quanto riguarda la polifonia e, soprattutto nel caso dei brani pensati per suonare "massicci" e pertanto presumibilmente incorsi in compromessi tecnici nelle loro versioni ancestrali, gli arrangiatori hanno spesso interpretato con maggiore libertà i dettami insiti nell'originale. Ecco, allora, che brani come 'The Final Battle' non vanno a cancellare gli elementi eclettici, ma ne relativizzano la centralità nel mix e nell'impasto timbrico, andando a seppellirli sotto una proliferazione di livelli sonori precedentemente impossibile. Se nella versione originale<sup>36</sup> il basso elettrico la faceva da padrone, articolando un vistoso contrappunto alle riprese melodiche di alcuni dei temi principali ascoltati durante il gioco, proposte perlopiù da quelle che vorrebbero probabilmente suonare come delle trombe, nella versione riarrangiata<sup>Y1 Y2</sup> lo stesso basso non è più uno strumento su un massimo di otto, ma uno tra i tanti, spesso anche molto prorompenti.<sup>36</sup> Si aggiungono infatti cori totalmente assenti nella versione originale, ulteriori sezioni di archi che invadono anche lo spazio registrale del basso (interferendo così con l'intelligibilità dello stesso), vorticosi riempitivi

---

<sup>34</sup> Il numero emerge sommando le tracce elencate nelle pagine web ufficiali delle *pixel remaster* ([qui](#) la pagina relativa a *Final Fantasy IV*, da cui è possibile accedere alle altre).

<sup>35</sup> Hidenori Miyanaga in ANEMONE 2022 (traduzione mia da traduzione automatica giapponese-inglese).

<sup>36</sup> Stando all'analisi resa possibile da Audio Overload, nei dati di gioco originali basso e batteria occupavano tre canali su otto (che ho isolato nel *file* audio ascoltabile da [qui](#)), mentre un quarto era impiegato da un ulteriore elemento non proprio idiomatically orchestrale: un organetto che andava a inserirsi qua e là per dare un tocco "goticheggiante" al tutto. I rimanenti quattro canali (ricordiamolo: monofonici) erano suddivisi equamente tra archi e ottoni.

tra una frase e l'altra che impediscono all'elemento più vistosamente alieno dell'arrangiamento (insieme alla batteria) di emergere come in passato. L'ipertrofia sinfonica fa sì che ci sia molto più materiale in ballo (del resto, nessun limite tecnico impedisce più che ciò avvenga), e questo si collega direttamente con l'ultimo dei tre punti che vorrei trattare.

#### § 4.2.3 - L'addensamento del paesaggio sonoro videoludico

La terza conseguenza dell'avvento dell'*audio streaming* è infatti una sorta di seconda declinazione del fenomeno di ridefinizione delle gerarchie sonore, che si sposta però su un piano più ampio, non limitato alla colonna musicale, bensì esteso alla colonna sonora tutta. Per comprendere questo punto, occorre tuttavia spostarsi dal piano del puro ascolto musicale a una prospettiva che tenga conto di come le produzioni correnti sono solite implementare la musica videoludica, e che tipo di impatto ciò abbia sull'esperienza che il giocatore ne fa – confermando tra l'altro la pertinenza delle già esposte cautele sull'utilizzo dei brani tratti dai *soundtrack album* come testi primari, senza riscontri su come poi questi siano effettivamente integrati nel prodotto finale (cfr. § IV.I). In effetti, a una prima analisi devo ammettere che l'idea della “febbre sinfonica” di Ogura mi era sembrata del tutto calzante con la situazione contemporanea, specialmente occidentale. Adottando uno sguardo auto-etnografico,<sup>37</sup> posso fornire due esempi che dovrebbero introdurre efficacemente la terza conseguenza dell'*audio streaming*, ovvero ciò che chiamo “addensamento del paesaggio sonoro videoludico”, a cui arriveremo seguendo un sentiero induttivo.

Per il primo esempio torniamo a *Ratchet & Clank* (2002), titolo che ha avuto un ruolo fondamentale nella mia esperienza di videogiocatore (relativamente tardivo), trattandosi sostanzialmente del primo videogioco che ho giocato dall'inizio alla fine, nel 2005, in compagnia di alcuni amici storici. I mesi passati sul titolo di Insomniac Games – in realtà di per sé non particolarmente lungo, ma spolpato fino al midollo da giocatori non propriamente abili né muniti di tante alternative videoludiche – hanno fatto sì che interiorizzassi tanti suoi aspetti, anche sonori, come il suono dei vari tipi di salto e planata eseguibili durante le sezioni *platform* del gioco. La già citata musica di David Bergeaud non fa eccezione, ma certamente questa non mi aveva colpito per l'utilizzo del *sampling* – che all'epoca difficilmente avrei potuto anche solo notare – né probabilmente per avermi proposto melodie particolarmente orecchiabili, che in effetti non rappresentano la sua caratteristica più clamorosa. C'era però una certa plasticità del suono, un motore ritmico di carattere vagamente tecno-industriale che

<sup>37</sup> Si veda a tal riguardo KAMP 2021: 168-170.

avevo interiorizzato, e tanto bastava perché potessi cogliere intuitivamente una distanza tra tale modello e quello udito più frequentemente per esempio nei *blockbuster* americani di cui, come tanti ragazzini della mia età, mi ero ritrovato a nutrirmi con una certa regolarità.

Nel 2016, nella stessa stanza, si consuma una breve celebrazione dei tempi andati con la stessa compagnia, in occasione dell'uscita del *remake* di *Ratchet & Clank* (2016). Arrivati in pochi minuti al pianeta Kerwan – il nostro preferito, nell'originale, e forse l'unico con una musica che avrei saputo ancora canticchiare dopo undici anni – veniamo però colti dallo sgomento.<sup>38</sup> Non solo la musica è cambiata (è proprio un altro brano, cosa che vale in realtà per tutto il gioco), ma proprio quell'elemento "tecnologico" onnipresente nella versione originale e particolarmente vitale per la caratterizzazione di un pianeta come Kerwan, la cui città principale si chiama Metropolis (ora, a quanto pare, ribattezzata Aleero City), sembra aver lasciato il posto a trionfali orchestrazioni che avremmo senza indugio paragonato a quelle di un film Marvel. Qualche ora dopo, arriviamo alla *boss fight* della "Bestiudentuta Blargiana" (*Blargian Snagglebeast*), momento cruciale e relativamente avanzato del gioco. Stessa situazione: la nuova versione di Michael Bross sostituisce il sapore vagamente hip hop dell'originale con quella che sembra essere una liscissima orchestrazione hollywoodiana.<sup>39</sup> Il fatto è che, andando ad ascoltare i brani nella loro versione discografica,<sup>40</sup> ci si rende conto che le nuove musiche sono tutt'altro che integralmente sinfoniche e anzi, per quanto l'elemento hip hop sia effettivamente andato perduto, non sono affatto prive di contaminazioni elettroniche di una certa entità. Da una prospettiva poetica, dunque, è chiaro che diventa facile farsi una certa idea della musica, che differisce però piuttosto radicalmente da quello ottenibile da una prospettiva estetica – a meno di non fare un certo sforzo e sperare che il gioco lasci spazio per attivare una modalità di ascolto "estetica" (per usare la terminologia di Kamp) atta a concentrarsi sulla musica, certo non favorita dalle frenetiche condizioni ludiche.<sup>41</sup> In ogni caso, fermo restando il discorso sull'ipertrofia sinfonica di cui sopra, viene da chiedersi come mai avessi avuto l'impressione di ascoltare musica per nulla eclettica.

Per comprendere che cosa fosse successo occorre tornare all'esperienza videoludica. Ascoltando come i brani interagiscono con gli altri elementi sonori si

---

<sup>38</sup> Ci si può fare un'idea della porzione di gioco da questo [video di gameplay](#) caricato su YouTube dall'utente "Amados King". Per un confronto con la [versione originale](#) rimando al video di "CrashRatchet008".

<sup>39</sup> Anche in questo caso rimando a un [video di gameplay](#) di "Amados King". Per un confronto con la [versione originale](#) (versione italiana) rimando al video di "CrashRatchet008".

<sup>40</sup> Kerwan: versione originale [Y1 Y2](#) e versione rifatta [Y1 Y2](#); Bestiudentuta Blargiana: versione originale [Y1 Y2](#) e versione rifatta [Y1 Y2\(ND\)](#).

<sup>41</sup> Il concetto è ampiamente trattato in KAMP 2024: 66-109.

notano facilmente due aspetti: che la musica del *remake* è missata molto bassa rispetto agli altri elementi sonori (compresi i dialoghi *in-game*, prima sostanzialmente assenti) e che questi sono ben più numerosi e prorompenti che nell'originale, capaci dunque di nascondere quasi totalmente la musica nei momenti più concitati. Non sorprende, allora, scoprire che il giocatore senta la musica in modo molto superficiale, e in particolare che gli elementi eclettici – già relegati ai confini dell'ipertrofia sinfonica – scompaiano quasi totalmente: musicalmente presenti, ma fenomenologicamente cancellati.

Tutto ciò segnala qualcosa di rilevante sul ruolo della musica nel videogioco contemporaneo, in contrapposizione a quanto accadeva prima della “rivoluzione dello *streaming*” (ma non quella di Spotify, questa volta). In passato, la musica doveva occuparsi di compensare le numerose limitazioni presenti a livello grafico e sonoro. A seconda della generazione che prendiamo in analisi, i personaggi potevano essere rappresentati attraverso sgranate figure tridimensionali con espressioni facciali appena abbozzate, oppure piccoli *sprite* pixellati su sfondi bidimensionali; i dialoghi non erano doppiati (o lo erano solo in alcuni casi) e i suoni erano ridotti al minimo, ipercompressi, e dovevano condividere con la musica i pochi canali audio a disposizione. La musica, per quanto disponesse anch'essa di mezzi limitati, aveva un grande spazio semivuoto da coprire, e infatti lo occupava quasi ininterrottamente. Essa doveva parlare per tutti quegli aspetti che erano perlopiù taciturni, e guidare l'immaginazione del giocatore nell'opera di completamento delle immagini “abbozzate” che aveva davanti.<sup>42</sup> Con lo sviluppo della grafica 3D, il mondo virtuale sarebbe diventato sempre più credibile, realistico e pieno di stimoli ed elementi espressivi, di cui la musica sarebbe stata uno tra i tanti. La sua priorità sarebbe gradualmente scesa, così come il suo volume nel mix – tant'è vero che oggi mi trovo spesso a dover aggiustare, nelle impostazioni, i livelli delle varie componenti audio (di solito suddivise in musica, dialoghi ed effetti sonori) per rendere la musica più udibile, dato che le impostazioni predefinite non mi permettono di rendermi conto adeguatamente di cosa succede a livello musicale. Paradossalmente, il momento in cui la musica videoludica ha sbloccato le più promettenti delle sue *affordance* compositive ha coinciso con il momento in cui ha dovuto relativizzare la sua centralità nel gioco. Realizzare la promessa cinematografica, del resto, significa abbracciarne croci e delizie: da un lato la fedeltà sonora (possibilmente in direzione orchestrale), dall'altro il dover convivere con altri elementi sonori e una maggiore elaboratezza visiva. A tal riguardo si esprime anche la già menzionata Yōko Shimomura:

<sup>42</sup> Un discorso simile si trova anche in SUMMERS 2016b: 59-60 e in particolare nel fenomeno che l'autore definisce “texturing”, che permette a segni musicali di incrementare l'impatto semantico di altri aspetti più compromessi dalla limitatezza tecnologica.

[A]ll'inizio le immagini erano davvero minute... c'erano piccoli personaggi che si muovevano e bisognava compensare questa situazione quando si creava la musica. Ciò significava che la musica doveva essere sopra le righe per rendere il gioco esaltante. Siccome le immagini erano così graficamente semplici, la musica non poteva essere troppo chiaramente allineata ad essa. È come nella musica dei film di Hollywood; essa non può mai interrompere il film; non può interferire – anche se “interferenza” è la parola sbagliata, ma lo spettatore non dovrebbe iniziare a pensare alla musica. E penso che la musica per videogiochi sarà sempre più spesso fatta in questo modo.<sup>43</sup>

A tal riguardo vorrei chiudere con un secondo esempio auto-etnografico, di nuovo tratto dal repertorio dei *remake* e che stavolta non ha a che fare con l'eclettismo, ma serve solo a illustrare in un contesto ancora più chiaro quanto appena esposto. Si tratta di *Final Fantasy VII* (1997), ancora più importante del già citato *IV* per via del fatto che è stato il primo vero grande successo planetario del *franchise* (e dei *JRPG* più in generale), oltre a essere il primo pubblicato per PlayStation e con grafica tridimensionale. Essendo diventato oggetto di culto di una folta schiera di fan, il gioco si è presto espanso in *sequel* e *prequel* (cosa non comune per un *Final Fantasy*, dal momento che ogni capitolo numerato si svolge in un universo narrativo completamente separato da quello degli altri, cfr. [Box 2](#)), adattamenti e *spin-off* anche cinematografici e animati. L'apice di quest'opera di espansione si sta avendo nei nostri anni Venti, con la pubblicazione di una mastodontica opera di rifacimento divisa in tre parti: *Remake* (2020), *Rebirth* (2024) e un terzo capitolo il cui titolo è ad oggi ancora ignoto. Molti dei materiali promozionali dell'epoca – a partire dal retro della custodia – puntavano a presentare il gioco come un'esperienza cinematografica di quelle che non si erano mai viste, in ambito videoludico. Questo era possibile soprattutto grazie alle relativamente numerose sequenze in grafica computerizzata, al cui peso va certamente attribuita una certa dose di responsabilità nella necessità di distribuire il gioco su tre distinti dischi (*VIII* e *IX* avrebbero raggiunto addirittura i quattro). Eppure, il gioco rimaneva interamente privo di dialoghi doppiati, le musiche si basavano ancora tutte sulla sintesi *on-board* e i modelli tridimensionali dei personaggi erano ancora ben lungi dal poter essere considerati dettagliati. In questa situazione, la colonna musicale rimaneva del tutto dominante nell'ecosistema sonoro proposto dal gioco.

Prendiamo in esame una scena emblematica che si colloca a poche ore dall'inizio del gioco. Dell'episodio in questione – quello del “*flashback* di Nibelheim”, in cui il protagonista Cloud Strife racconta ai suoi compagni di avventura i tragici eventi che, cinque anni prima, hanno fatto impazzire il suo vecchio amico (ora

---

<sup>43</sup> Yōko Shimomura in COLLINS, GREENING 2016: § 81 (traduzione mia).

acerrimo nemico) Sephiroth – mi aveva colpito un momento in particolare.<sup>44</sup> Verso la fine del *flashback*, su schermata nera si sente in *loop* un brano basato sull'alternarsi tra una campana e dei timpani che imitano un battito cardiaco, mentre Cloud si sveglia e scende nei sotterranei della magione in cui Sephiroth si è segregato a scoprire i segreti sulle sue oscure origini dai faldoni ivi celati. I passi del protagonista non sono sonorizzati, né è doppiato il soldato di guardia (nessun personaggio lo è) che gli rivolge la poco promettente frase: «Sephiroth sembra diverso». Una volta scese le rudimentali scale a chiocciola e raggiunta la biblioteca sotterranea, Cloud trova il collega Sephiroth intento nella sua attività di lettura. Al termine del dialogo in cui il novello antagonista allude alle sue intenzioni essenzialmente genocide maturate in seguito alle scoperte sulla propria natura, questi si allontana da Cloud e il battito cardiaco percussivo si interrompe bruscamente. Sephiroth non risponde alle chiamate del vecchio amico e anzi, si congeda con una frase a effetto ed esce dall'inquadratura (fissa e inclinata di circa trenta gradi: un altro piccolo espediente per trasmettere inquietudine e disagio attraverso i rudimentali strumenti registici a disposizione), chiaramente intenzionato a dar seguito alle sue preoccupanti intenzioni. È esattamente nel momento in cui il giocatore preme il tasto preposto a procedere (e in questo caso concludere) il dialogo scritto nel rettangolo colorato destinato ad accogliere il testo, che il pezzo a base di campana e timpani riparte, ma questa volta sono attivati ulteriori canali del brano e, per la prima volta, sentiamo il tema di Sephiroth (cfr. [Es. 3a](#)) nella versione completa del brano 'Those Chosen by the Planet'<sup>sy</sup>, mentre il controllo torna in mano al giocatore, preoccupato da quello che potrà trovare uscendo dal sotterraneo e tornando al villaggio.<sup>45</sup>

Si sarà intuito che la mia esperienza della scena equivalente contenuta all'inizio del recente *Final Fantasy VII: Rebirth* (2024) è stata connotata in modo ben diverso.<sup>46</sup> Come prevedibile, questa si svolge adeguandosi a quella che è, in fondo, una modalità espressiva semplicemente diversa e totalmente mutuata dal cinema, che si dispiega in una *cutscene* (quindi anche l'interazione con le sezioni di *gameplay* è persa insieme a queste ultime) in cui la musica non ha modo di emergere con la stessa intensità, perché è dell'*underscoring* che si deve occupare, né più né meno. A fare le veci di quel "più" di cui doveva farsi carico la musica in precedenza ci sono le espressioni facciali dei personaggi, le loro voci e animazioni, il montaggio e gli effetti sonori... insomma, tutto ciò che

<sup>44</sup> Per farsi un'idea della scena in questione, rimando al [video di gameplay](#) caricato su YouTube dall'utente "curryking1". La parte interessata è inclusa tra 27:36 e 31:00 (seguiranno indicazioni più precise per il momento saliente).

<sup>45</sup> Il momento saliente in questione può essere osservato (e ascoltato) a 30:01-30:43 del video di *gameplay* menzionato in precedenza.

<sup>46</sup> Anche in questo caso rimando a un [video di gameplay](#) già presente su YouTube grazie all'utente "Owl-Quest". La sezione corrispondente a quella indicata per il gioco originale va da 22:02 a 25:07.

troveremmo in un film, e che prima poteva essere solo immaginato dai giocatori (anche grazie alla musica).<sup>47</sup> Se la scena funziona è grazie a tutto questo; musica compresa, ma con un peso specifico molto inferiore rispetto al passato. È il silenzio, semmai, a venire meno, e grazie a frenetici montaggi di visioni e ricordi possiamo entrare nella testa di Sephiroth e assistere a quello che, verosimilmente, è l'esatto momento in cui perde l'ultimo barlume di senno.<sup>48</sup> La musica, perfettamente sincronizzata all'immagine (e totalmente indipendente dall'input del giocatore, sospeso durante la *cutscene*), non cessa mai di accompagnare le immagini e anzi, concatena allusioni tematiche con fare leitmotivico, che un giocatore navigato riconosce subito:

1. Un richiamo melodico a 'One-Winged Angel'<sub>SY</sub> (cfr. [Es. 3b](#)) – variante del tema di Sephiroth, che nell'originale accompagnava lo scontro finale contro la sua versione semidivina (nonché quella che è probabilmente la composizione in assoluto più nota di Uematsu).
2. Un ulteriore richiamo al motivo di apertura di 'J-E-N-O-V-A'<sub>SY</sub> (cfr. [Es. 3c](#)) – dedicata, nel gioco del 1997, ad alcuni degli scontri con l'omonima creatura aliena, "madre" genetica di Sephiroth e reale responsabile di gran parte delle disgrazie raccontate in *Final Fantasy VII*.<sup>49</sup>

Solo in seguito parte il tema di Sephiroth, che dura però per pochi istanti: il controllo, infatti, non torna al giocatore, bensì il *flashback* viene interrotto dallo stordimento di Cloud, colpito dal suo ex-amico, ormai fuori controllo. Del resto, per il giocatore abituato agli standard narrativi del 2024 sarebbe stato poco credibile uscire subito dal sotterraneo e trovare il villaggio in fiamme già pochi istanti dopo la perdita di senno di Sephiroth, come accadeva invece nell'originale – così come sarebbe stato difficile credere alla totale incapacità di Cloud di ostacolare, da cosciente, i crimini del vecchio collega. Se non avessi posseduto il ricordo dell'esperienza originale (la cui forza espressiva era determinata in gran parte dalla sola musica), difficilmente avrei colto la centralità della scena e del tema presentato – forse non avrei neanche fatto caso alla musica, "inudibile" come previsto dalla prassi hollywoodiana.<sup>50</sup>

---

<sup>47</sup> Un approfondimento su questo tipo di dinamica si trova in CHENG 2014: 58-59.

<sup>48</sup> Il momento saliente, corrispondente a quello della versione originale, può essere trovato a 23:58-25:07 del video precedentemente menzionato.

<sup>49</sup> Va specificato che questi sono comunque tutti temi già noti anche ai giocatori del solo *remake*, che hanno avuto modo di ascoltarli a più riprese già nella prima parte pubblicata nel 2020 – complici anche pesanti rimaneggiamenti della trama originale.

<sup>50</sup> Cfr. GORBMAN 1987: 76-79.



Es. 3: Citazioni da a) 'Those Chosen by the Planet'; b) 'One-Winged Angel'; c) 'J-E-N-O-V-A'.

Malgrado le apparenze, questi ultimi capoversi non servono a rimpiangere i perduti apici espressivi del videogioco del passato, anche perché non è affatto detto che, nel complesso, ciò che la rivoluzione dello *streaming* audio ha tolto al *medium* videoludico superi per quantità o peso ciò che gli ha invece donato. Piuttosto, ciò che sarebbe utile mettere a fuoco dopo la lettura di questa sezione è che la realizzazione della promessa cinematografica dipende almeno per metà dall'avvento dell'*audio streaming* e che questo ha significato un'assimilazione del linguaggio cinematografico che, a volte forse anche in modo un po' maldestro, ha spesso relegato la musica in un ruolo più discreto (se non "di secondo piano") rispetto al passato. Ciò ha contribuito a rendere ancora meno evidenti le scelte eclettiche, già sacrificate dalle frequenti scelte sinfoniche ipertrofiche (altra conseguenza dell'assimilazione cinematografica). In un contesto di questo tipo, è raro che possa essere attivata una tipologia di ascolto della musica videoludica diversa da quella che finirà per caratterizzarla come mera "musica di sottofondo".<sup>51</sup> Detto questo, però, l'eclettismo è tutt'altro che sparito e anzi, quando si presenta lo fa in modo ancora più prorompente, potendo contare su un maggior contrasto rispetto allo "stile domestico" spesso volto al sinfonismo. E se anche in questo caso talvolta il tipo di eclettismo implementato si rifà in maniera piuttosto fedele a modelli sdoganati dal cinema, c'è spazio anche per soluzioni meno convenzionali, capaci di guardare maggiormente alle radici della musica videoludica e di mettere in discussione i confini di genere con maggiore *nonchalance*. Questo è vero a maggior ragione in Giappone, dove la promessa cinematografica ha preso una piega tutta sua e fortemente legata al contesto locale dell'animazione, come vedremo nel prossimo capitolo.

Quest'opera di rimediazione è in realtà tutt'altro che data per assodata una volta per tutte, e anche recentemente ha giocato un ruolo importante nel dibattito pubblico, come mostrato dal caso di *Senua's Saga: Hellblade II* (2024).

<sup>51</sup> Alla fenomenologia di ascolto della musica videoludica in quanto "di sottofondo" è dedicato un intero capitolo di KAMP 2024: 29-65.

Seguito del già fortemente “cinematografico” *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (2017), la recente esclusiva Microsoft ha puntato ancora di più sulla spettacolarità audiovisiva, con espressioni facciali e animazioni allo stato dell’arte, *aspect ratio* cinematografica, espedienti registici e cromatici mutuati dal cinema, *sound design* ancora più rifinito che nel titolo originale e via discorrendo... ma tutto ciò a discapito dell’esperienza ludica – o almeno, questo è quanto lamentato da parecchi critici e fan, che si sono chiesti dove sia lecito porre il confine tra i due *media*, paventando la possibilità che stavolta il risultato potesse essere “troppo cinematografico”.<sup>52</sup> Polemiche di questo tipo fanno capire che il videogioco, come *medium* – perse ormai le limitazioni che lo caratterizzavano come modalità espressiva *chiaramente* differente da quella cinematografica – è forse arrivato al punto di dover riflettere su cosa vuole fare da grande: essere per sempre il “fratello minore” del cinema (o, per meglio dire, di Hollywood) o trovare una sua via che vada oltre la proposta di esperienze cinematografiche in qualche misura interattive, magari anche guardando al suo stesso passato?

### § 4.3 - Percorsi anti-crononormativi

#### § 4.3.1 - Tecnologie obsolete tra videogiochi mobile e indie

Esistono però degli ambiti in cui guardare al passato è (o è stata a lungo) una necessità tecnica. Mi riferisco in particolar modo al mondo delle *console* portatili, che merita un piccolo approfondimento anche perché è sempre stato un settore molto redditizio, ma lo è a maggior ragione oggi che, essendo stato sostanzialmente sostituito dal *mobile gaming* su *smartphone*, ha ridefinito gli equilibri del mercato, anche da un punto di vista geo-economico (cfr. § 5.1). Certamente non si può non parlare del *gaming* portatile senza fare riferimento almeno all’arcinoto Game Boy. Nonostante l’enorme successo della macchina da gioco portatile lanciata da Nintendo nel 1989, essa rappresentava un passo indietro a livello di tecnologie per la realizzazione di musica, che avrebbero rallentato la dipartita del suono tipico dell’epoca 8-bit fino a farla sopravvivere negli anni Novanta. Il suo chip, infatti, manteneva la formula PSG 3 + 1 con un semplice generatore di inviluppi (solo col successivo Game Boy Advance accompagnati anche da una DAC a 8 bit), che ricordava ancora molto da vicino quanto

---

<sup>52</sup> Riporto (e traduco) qui alcune suggestioni tratte da diversi articoli e video, realizzati sia da giornalisti che da fan: «Così cinematografico che dimentica di essere un gioco» ([Financial Times](#)); «È meno un videogioco di quanto non sia un’esperienza cinematografica con assolutamente troppe camminate» ([The Escapist](#)); «Anche se è venduto come un gioco *action-adventure*, *Senua’s Saga* è essenzialmente un film interattivo» ([Rolling Stone](#)); «È un pretesto patetico per un “gioco”» e «*Hellblade II* non è un videogioco» ([video di Griffin Gaming](#)); «Non funziona come videogioco» ([video di Video Game Sophistry](#)); «Il gioco è essenzialmente un film giocabile» ([discussione su Reddit](#)); «Come può essere divertente? Non c’è *gameplay!*» ([discussione sulla comunità di Steam](#)).

offerto dal ben più datato NES.<sup>53</sup> Infatti, a livello sonoro come a livello grafico, tanto il Game Boy di Nintendo quanto il Game Gear di Sega risultavano indietro di almeno una generazione rispetto alle controparti casalinghe coeve, tanto che il Game Boy (che, tra l'altro, avrebbe potuto contare sull'introduzione del colore solo una decina di anni dopo, quando in campo casalingo si parlava già di 64 bit) ospitava spesso tra le sue fila *porting* dei giochi classici del NES.<sup>54</sup> Situazioni simili si sarebbero verificate anche con altre *console* portatili di grande successo, tipicamente di Nintendo (come, appunto, Game Boy Advance o Nintendo DS). Questo fatto, apparentemente ovvio, ha delle ripercussioni interessanti:

1. Da un lato, fa sopravvivere, ben oltre la loro data di scadenza, forme sonore radicate nelle generazioni precedenti, permettendo loro di sovrapporsi a pratiche più avanzate e portando così, talvolta, a curiosi casi di *downgrade* (sonori e non solo) quando si vuole convertire un determinato titolo, concepito per *console* di potenza superiore, a piattaforme portatili (come abbiamo visto nel caso di *Final Fantasy IV* per WonderSwan Color, cfr. § 4.2).
2. Dall'altro, soprattutto per quanto riguarda le *console* portatili basate ancora sugli standard sonori dell'epoca dell'8 bit, si può sostenere che esse abbiano contribuito fortemente a "eternare" la musica delle prime generazioni videoludiche (oltre alle loro pratiche, rimaste in uso ben oltre l'introduzione della musica registrata),<sup>55</sup> alimentando ancora a lungo il loro mito, rendendolo noto anche a generazioni più giovani e, tangenzialmente, fornendo ai musicisti *chiptune* un accesso privilegiato alle tanto agognate risorse sonore anacronistiche del passato (specie grazie allo stesso Game Boy, il cui chip è utilizzato frequentemente per fare musica *chiptune*).<sup>56</sup> È anche grazie a tutto questo che le vecchie tecnologie musicali legate al videogioco non sono diventate semplicemente un lontano ricordo, ossessione di una nicchia di audiofili – almeno finché non sarebbe giunto il tempo di un'epoca radicalmente nuova anche in campo portatile o, per meglio dire, *mobile*.

Infatti, con la digitalizzazione del mercato videoludico, si sono verificati forti cambiamenti strutturali dello stesso (cfr. § 5.1), che hanno portato alla ribalta di due repertori molto diversi sia per dimensioni sia per fortuna, ma che hanno

---

<sup>53</sup> Cfr. COLLINS 2008: 76. L'autrice evidenzia, tra l'altro, che Nintendo è sempre stata poco trasparente circa le caratteristiche tecniche delle proprie macchine portatili, per quanto riguarda l'audio, suggerendo un conferimento di importanza minore al sonoro rispetto a quanto fatto abitualmente per le *console* casalinghe. Per una panoramica più approfondita delle tecnologie ludomusicali legate al settore *handheld* e *mobile*, rimando anche a COLLINS 2014.

<sup>54</sup> Cfr. FRITSCH 2013: 20-21.

<sup>55</sup> Cfr. NEWMAN 2021: 17.

<sup>56</sup> Cfr. COLLINS 2008: 76; MCALPINE 2021: 50.

saputo fornire paradigmi compositivi diversi per approccio e tecnologie impiegate, non sempre in sintonia col *mainstream*. Il primo di questi repertori è, appunto, quello del *gaming mobile*. Rispetto al *gaming* casalingo, obiettivi e ambizioni sono differenti (così come lo è il *target*), almeno quanto lo sono quelli delle serie tv rispetto a quelle dei film per il cinema. A riprova di ciò basti pensare che, proprio come il cinema periodicamente si è trovato a fare, oggi più che mai il videogioco “casalingo” spinge su fattori di immersività e spettacolarità che riguardano spesso proprio l’esperienza sonora (per non parlare delle frontiere della realtà virtuale, che aprirebbero un ulteriore mondo a parte).<sup>57</sup> Esistono però (così come nell’analogia appena proposta) anche molti punti di contatto e di scambio tra le due realtà, che instaurano un rapporto di parentela a volte apparente, altre volte effettivo. Anziché concentrarmi su un confronto a tutto tondo – cosa che ci porterebbe fuori strada – vorrei proporre una selezione di testimonianze inerenti all’aspetto sonoro, e in particolare alle *affordance* legate alle mutate condizioni produttive e alle esigenze del mercato *mobile*, tra continuità e discontinuità rispetto all’analogo per *console* casalinghe e PC.

Un aspetto di continuità è dato dal fatto che, dopo un’iniziale epoca fatta di limitazioni e forse contro ogni aspettativa, oggi anche il *gaming mobile* può sostanzialmente godere delle medesime possibilità musicali offerte dal suo “fratello maggiore”.<sup>58</sup> Per esempio, Dren McDonald, conosciuto soprattutto per il suo lavoro a *Ghost Recon: Commander* (2012) e per il contributo ai “music kit” pubblicati per lo sparattutto in prima persona di *Valve Counterstrike: Global Offensive* (2012), ricorda che:

I primi giochi *mobile* a cui ho lavorato avevano ancora parecchi [limiti] – parlo dei primi tempi di ios, quando gli sviluppatori erano ancora molto prudenti con l’inserimento di suoni in un gioco. Quindi, all’inizio, credo che i nostri limiti fossero tanti quanti ce n’erano su Facebook, con la differenza che non dovevamo lavorare in Flash, che era già meglio. Ma quando siamo andati oltre e Apple ha cambiato il proprio os [...] ci sono state sempre maggiori opportunità in termini di CPU e memoria. E non ricordo quale sia il limite oggi – cresce così velocemente! – ma credo che sia qualcosa

---

<sup>57</sup> Tematiche di questo tipo sono affrontate ampiamente nell’intervista a Scott Gershin (attivo nella post-produzione musicale di molti importanti *franchise* videoludici sviluppati sia in Occidente che in Oriente) contenuta in COLLINS, GREENING 2016: § 25.

<sup>58</sup> Lo stesso vale anche per l’implementazione e quindi il dinamismo musicale, come confermato dal programmatore Damian Kastbauer (in *ivi*: § 41): «[...] arrivando dal mondo *console*, mi sono reso conto che molte delle stesse cose che facevamo su [Xbox] 360 o PS3 si traducono ora nello spazio *mobile*. Una volta, il settore *mobile* era legato ai vincoli della piattaforma: poca memoria, poca CPU. Ma davvero, ora facciamo molte delle stesse cose su *mobile*, il che significa che possiamo fare tutte le cose divertenti che facevamo prima. In un certo senso, immagino di non aver perso nulla spostandomi sul *mobile*, cosa che potrebbe sorprendere molti» (traduzione mia).

come 200 MB o qualcosa del genere, che puoi scaricare via etere. Quando abbiamo iniziato erano forse 10 o 20 [MB].<sup>59</sup>

È quindi illusorio il parallelismo (valido, invece, per alcune *console handheld* del recente passato) tra i limiti sonori delle vecchie piattaforme e quelli degli attuali telefoni – anche perché le potenzialità tecniche di questi ultimi sono passate in breve tempo dall’essere molto limitate all’essere ben maggiori di molte macchine di dimensioni assai più importanti, con l’avvento degli *smartphone*.<sup>60</sup> Nelle loro interviste, Collins e Greening hanno rivolto più volte ai compositori per giochi *mobile* la domanda circa eventuali parallelismi tra il lavoro attuale a giochi per telefono e quello sulle *console* di un tempo, ricevendo risposte molto chiare in proposito – come, a titolo d’esempio, quella di Frédéric Motte, musicista *chiptune* (che quindi ben conosce le dinamiche di composizione “vecchio stampo”) e compositore per giochi perlopiù indipendenti e a basso budget:

Dall’arrivo dei telefoni Android/ios, quelle limitazioni sono sparite. Ora possiamo usare gli MP3 per la musica, quindi si tratta sostanzialmente dello stesso processo che metteremmo in atto per qualunque gioco per *console* o PC. L’unica cosa in più a cui dobbiamo fare attenzione è che la musica suoni bene attraverso gli altoparlanti del telefono, in mono e in stereo, e con gli auricolari.<sup>61</sup>

Quest’ultima precisazione ci porta a quella che è forse la differenza più sostanziale tra i due contesti di gioco. I giochi *mobile* sono concepiti per essere giocati nei più disparati contesti, non di rado fuori porta e comunque, nella migliore delle ipotesi, con ascolto dell’audio in cuffia – nel peggiore con audio spento. Questo poteva essere vero anche per i giochi pensati per *console* portatili, ma la differenza è che ora tutti hanno lo *smartphone*, e soprattutto ce l’hanno sempre al seguito (anche se non tutti ci giocano). Peter Drescher, per esempio, ben evidenzia le difficoltà intrinseche a un modo diverso di pensare la musica per *videogame*:

La sfida più grande, penso, è scrivere per la piattaforma [*mobile*]. [...] Anche se dicono che lo stereo è supportato, gli altoparlanti sono talmente vicini che non c’è reale separazione; è più un doppio mono che un effettivo stereo. Quindi non ha senso fare un *panning* stereo, né provare a produrre basse frequenze. [...] Quindi, quando scrivo per una piattaforma *mobile*, è tutta una questione di melodia e di rullante. Basso e cassa

<sup>59</sup> Dren McDonald in *ivi*: § 51 (traduzione mia).

<sup>60</sup> A tal proposito, il compositore e *sound designer* Peter Drescher (in *ivi*: § 19) afferma che «le colonne sonore per i giochi *mobile* o di Facebook sono stati [negli anni passati] perlopiù composte da audio lineare, pesantemente compresso, con un numero ridotto di suoni che venivano ripetuti in continuazione. Erano piuttosto tremende. [...] Oggigiorno, gli iPhone si sono evoluti a un punto tale che il *device* che ho in tasca è un paio di ordini di grandezza più potente della mia prima macchina per Pro Tools, quindi ora puoi fare cose che prima semplicemente non avresti potuto fare» (traduzione mia).

<sup>61</sup> Frédéric Motte in *ivi*: § 53 (traduzione mia).

non c'entrano nulla. [...] Alcuni *sound designer* dicono «scrivi per l'ascolto in cuffia, e poi se usano gli altoparlanti sono affari loro». Personalmente, preferisco fare il contrario: scrivo per gli altoparlanti e se poi ti metti le cuffie ottieni un piccolo extra. [...] A me piace dire: «le colonne sonore per giochi *mobile* sono pensate per essere disattivate». L'idea è che giochi per un po', la musica imposta l'atmosfera per il tuo gioco, poi dopo non troppo tempo finirai per giocare in muto. [...] Quante volte devi ascoltare *l'Inno alla Gioia* prima di dire «ok, basta. L'ho sentita. Ho capito»? [...] I giochi *mobile* non sono esperienze immersive di quaranta ore come i giochi per *console*, in cui l'interazione tra il giocatore e i suoni o la musica è una parte integrante del *gameplay*. [...] giochi *mobile* sono diversi perché sono ciò che fai mentre aspetti che qualcos'altro accada nella tua vita. Sono ciò che fai mentre sei sul treno, o mentre aspetti che tua moglie si prepari. Non è il tuo *focus* principale. Lo fai mentre stai facendo altro, e penso che l'audio vada messo in secondo piano, in questo caso [...].<sup>62</sup>

E se la posizione di Drescher a tal riguardo può dirsi quantomeno stoica, ciò non vale per tutti i compositori, come deducibile dalle affermazioni del già citato Hiroshi Tamawari:

Quantomeno in Giappone, il mercato si è spostato in modo deciso verso i giochi per *smartphone* e *console handheld*, con *puzzle game* come titoli più popolari, piuttosto adatti per ammazzare il tempo. E, in questi giochi, né la musica né gli effetti sonori giocano un ruolo importante. [...] A parte i giochi *mobile*, ci sono anche molti MMORPG che vengono giocati attraverso la rete, che richiedono considerevoli investimenti di tempo. Tuttavia, il cuore del divertimento, in questo caso, è rappresentato generalmente dalle comunità che si creano tra i giocatori [e non certo il suono]. E anche se sono giochi, la musica non ha praticamente alcuna importanza nei titoli in cui il punto principale è muovere il corpo, come in *Wii Fit*.<sup>63</sup>

Ciò che emerge, in definitiva, è una sostanziale omogeneizzazione delle *affordances* compositive per quel che riguarda il *gaming* su *console*, PC e piattaforme mobili. Vale a dire che, allo stato attuale, non sembrano esserci sostanziali differenze tra l'attività di composizione richiesta per gran parte dei titoli, almeno per quanto riguarda le possibilità (e i limiti) delle tecnologie utilizzate. Sono semmai le disponibilità di budget (oltre a eventuali scelte estetiche) a incidere maggiormente sulle scelte di organico o addirittura il mantenimento o meno di *mockup* nelle versioni finali dei prodotti – come suggerito anche dalla breve digressione sui titoli indipendenti che seguirà a breve. Certamente, la crescita generale del mercato ha permesso alle compagnie di allocare, in senso assoluto, molte più risorse sul settore audio rispetto al passato,<sup>64</sup> cosa che ha contribuito,

---

<sup>62</sup> Peter Drescher in *ivi*: § 19 (traduzione mia).

<sup>63</sup> Hiroshi Tamawari in *ivi*: § 84 (traduzione mia).

<sup>64</sup> In senso relativo al budget complessivo, invece, secondo quanto riportato da tre fonti diverse all'interno di COLLINS, GREENING 2016 – ovvero Michael Land, Tetsuya Shibata e David Thiel (6, 80, 86) – al suono è di solito dedicato il 5-10% dei fondi, con uno iato considerevole, in termini

insieme alle nuove possibilità offerte dalle tecnologie attuali, a una diffusione di musica sempre più assimilabile a quella cinematografica, per valori produttivi e (spesso, di conseguenza) scelte stilistiche (cfr. § 4.2).

Questo è però vero per quel che riguarda l'industria *mainstream*, mentre la musica cambia (letteralmente) quando si tratta di prodotti indipendenti (o comunque a più basso budget), come ricorda Winifred Phillips nel suo manuale per compositori di musica per videogiochi:

I compositori per audiovisivi tendono a essere come negozi a sportello unico. Con l'eccezione dei grandi progetti con grossi budget, noti nell'industria videoludica come "tripla A", la maggior parte dei nostri ingaggi non ci concederà il budget per assoldare musicisti esterni.<sup>65</sup>

È infatti proprio quello dei videogiochi *indie* il secondo ambito che ha subito un'impennata negli ultimi anni, grazie soprattutto alla digitalizzazione e quindi al più facile accesso al mercato (cfr. § 5.1). Qui è soprattutto per motivi di *budget* che, spesso, i compositori sono costretti a pensare "fuori dalla scatola" e proporre soluzioni diverse dal sinfonismo, o addirittura legate a tecnologie ed estetiche di epoche passate. Ho cercato di riunire alcuni dei videogiochi *indie* più apprezzati in generale,<sup>66</sup> tentando di descrivere con una semplice (e spesso riduttiva) etichetta la loro proposta musicale, con la volontà di dare un assaggio della varietà dello scenario e degli approcci adottati, spesso in alternativa a più ovvie soluzioni orchestrali, ben al di fuori della portata degli sviluppatori indipendenti.<sup>67</sup>

---

di *affordance*, tra il limite inferiore e quello superiore di tale gamma percentuale. A tal proposito, Clint Bajakian (noto soprattutto per le sue collaborazioni con LucasArts) riporta che «a quei tempi, parliamo di metà anni Novanta, i budget non erano enormi. Se avessi voluto una chitarra, un flauto dolce, oppure un sonaglio, uno *shaker* o un tamburello, con buona probabilità avresti dovuto prenderli in mano tu stesso e suonarteli da solo, anziché coinvolgere il meglio di Hollywood, come viene fatto abitualmente oggi per i titoli tripla A» (*ivi*: § 6, traduzione mia). Nonostante le cose sembrino cambiate, c'è chi – come il già citato Nobuo Uematsu – ritiene che tutt'oggi (e anzi, oggi ancora peggio di ieri) si dedichi una parte troppo minuta dei fondi alla musica: «Non so se dovrei dirlo, ma oggi il budget per fare la musica per i giochi è troppo piccolo. Se lo compari a come le cose andavano una volta, il budget è diventato sempre minore. A volte, quando vuoi registrare un'orchestra, devi registrarla con un sintetizzatore. Un sacco di gente fa in questo modo. Penso che sia un po' un peccato» (*ivi*: § 87, traduzione mia). Secondo il caporeparto audio di Taito, Hisayoshi Ogura (in *ivi*: § 61), invece, le preoccupazioni relative al budget nascono da quella già citata "malattia orchestrale" che porta i compositori a pensare di dover usare l'orchestra, quando questa è la scelta meno originale e comunque non obbligatoria (cfr. § 4.2.2).

<sup>65</sup> PHILLIPS 2014: 28 (traduzione mia).

<sup>66</sup> La lista è tratta dal confronto di cinque diverse classifiche che fanno il punto sui videogiochi indipendenti più redditizi o più apprezzati tra quelli pubblicati fino a quel momento. Le classifiche in questione sono state pubblicate nel 2016 (AllGamers, fonte 1) nel 2022 (DualShockers, fonte 2 e Tuko, fonte 3) e nel 2023 (GameRant, fonte 4 e IndieGameCulture, fonte 5). Ho riportato solo i titoli che compaiono in almeno due fonti diverse (segnalate nell'apposita colonna).

<sup>67</sup> Cfr. COLLINS 2008: 95.

Nz.	Anno	Sviluppatore	Titolo	Fonti	Musica
AU	2017	Team Cherry	<i>Hollow Knight</i>	2-3-4-5	Ensemble
	2019	House House	<i>Untitled Goose Game</i>	3-5	Piano
	2022	Massive Monster	<i>Cult of the Lamb</i>	2-5	Elettronica
CA	2012	Polytron Corporation	<i>Fez</i>	1-2-4-5	Elettronica
	2017	MDHR	<i>Cuphead</i>	3-4-5	Jazz
	2018	Extremely OK Games	<i>Celeste</i>	4-5	Elettronica
DK	2010	Playdead	<i>Limbo</i>	3-4-5	Ambient
FR	2018	Motion Twin	<i>Dead Cells</i>	3-5	Ensemble
JP	2004	Daisuke Amaya	<i>Cave Story</i>	4-5	Chiptune
SE	2011	Mojang Studios	<i>Minecraft</i>	1-2-3-4-5	Varia
	2012	Dennaton Games	<i>Hotline Miami</i>	1-5	Synthwave
	2021	Iron Games Studio	<i>Valheim</i>	2-3	Ensemble
UK	2020	Mediatonic	<i>Fall Guys</i>	3-5	Elettronica
US	2009	Number None	<i>Braid</i>	1-4-5	Ensemble
	2010	Edmund McMillen	<i>Super Meat Boy</i>	4-5	Varia
		Supergiant Games	<i>Bastion</i>	1-2	Folk rock
	2011	Re-Logic	<i>Terraria</i>	2-3-4	Elettronica
		Edmund McMillen	<i>The Binding of Isaac</i>	2-4-5	Varia
	2014	Yacht Club Games	<i>Shovel Knight</i>	3-4-5	Chiptune
	2015	Psyonix Games	<i>Rocket League</i>	3-4-5	EDM
		Toby Fox	<i>Undertale</i>	3-4-5	Chiptune
	2016	Concerned Ape	<i>Stardew Valley</i>	3-4-5	Varia
		Campo Santo	<i>Firewatch</i>	3-5	Chitarra
2018	Innersloth	<i>Among Us</i>	2-3-4-5	Ambient	
2020	Supergiant Games	<i>Hades</i>	4-5	Folk metal	

Tab. 12: Selezione di alcuni dei videogiochi indipendenti più in vista tra quelli pubblicati entro il 2022 e relativa nazionalità, con indicazione stilistica di massima sulla loro musica.

Come si può ben immaginare, di solito i compositori dei giochi indipendenti menzionati si servono primariamente degli strumenti offerti dalle loro DAW (muovendosi quindi in un contesto per certi aspetti più vicino a quello a cui erano relegati i compositori delle generazioni a 8 e 16 bit), spingendosi talvolta a registrare in piccoli studi di registrazione con organici ristretti (se è previsto un qualche tipo di *live recording*). Pur non potendo dedicarmi, in questa sede, a una analisi attenta del mondo *indie* nello specifico (anche se ne troveremo qualche esempio tra poco, cfr. § 4.3.3), essendo questo se possibile ancora più frastagliato di quello *mainstream* (e talvolta con esso compenetrato), mi sembra che a sua varietà musicale possa porsi come una prima conferma di quanto il fattore “budget” possa risultare decisivo per le scelte non convenzionali (seppure non necessariamente in linea con il tipo di eclettismo protagonista di questa ricerca), ponendosi come “modificatore di *affordance*” che rende il panorama ludomusicale più vario di quanto non sembri a primo acchito. A tal riguardo, risulta illuminante la testimonianza del compositore Jim Welch:

Oggi mi sto spostando sui giochi *indie*. Quando mi contattano, di solito, si parla di budget molto, molto ridotti. In passato pensavo sempre: «ok, beh, useremo i campioni». [...] Ora sto provando a cambiare questa dinamica, provando a parlarci [con gli sviluppatori] e dicendo: «bene, dovrete usare strumenti registrati dal vivo» a meno che non si tratti di una colonna sonora rock o elettronica, che sono meno frequenti di quelle orchestrali. Dico: «ottimo, questo è il vostro budget, dovremmo usare strumentisti veri e darci da fare per ottenere la strumentazione che possiamo permetterci», ma la maggior parte della gente, incluso me stesso in passato, usano solo campioni. Al massimo ingaggi un violinista da inserire nella tua sezione d'archi.<sup>68</sup>

In questi casi, allora, il progresso tecnologico vale poco se non ce lo si può permettere. Così, laddove in passato lo standard era abbastanza omogeneo, perché oltre un certo modesto tetto (dettato da ragioni tecniche, prima ancora che economiche) non era possibile spingersi, oggi la situazione è più variegata<sup>69</sup> e il budget funge da potente modificatore delle *affordance*, andando ad alterare significativamente le possibilità a disposizione del compositore. La prima vittima di tale restringimento è proprio l'impiego di musicisti in carne e ossa, e in particolare dell'organico orchestrale, indispensabile per la massima resa del sinfonismo ma anche molto costoso.<sup>70</sup> Diventa allora necessario “regredire” a tecnologie più economiche che, avendo caratterizzato già il passato del *medium*, danno come risultato musiche che forse suonano meno “fuori posto” di quanto non farebbero, probabilmente, in ambito cinematografico. Tutto ciò va tenuto bene a mente quando si vanno ad analizzare produzioni che hanno optato per soluzioni diverse, o anche solo ibride.

#### § 4.3.2 - Pratiche prosumer di upgrade e downgrade

A volte, però, soluzioni non in linea con lo stato dell'arte possono essere ricercate attivamente. È proprio con una digressione (anche un po' “giocosa”) su queste traiettorie “apocrife” per scelta rispetto alla promessa cinematografica

<sup>68</sup> Jim Welch in COLLINS, GREENING 2016: § 90 (traduzione mia).

<sup>69</sup> Come riportato da Penka Kouneva (in *ivi*: § 45) – compositrice per *Prince of Persia: The Forgotten Sands* (2010) e orchestratrice per *Gears of War 3* (2011) e *Bloodborne* (2015) – i budget variano enormemente e, d'accordo con Phillips, soltanto con i budget più alti è possibile permettersi le orchestre (come facilmente prevedibile).

<sup>70</sup> Questo sembra essere particolarmente vero sul suolo giapponese, stando a quanto afferma il compositore e direttore dell'audio Tetsuya Shibata (in *ivi*: § 80), attivo nell'ambito delle serie di *Monster Hunter*, *Devil May Cry*, *Resident Evil* e altre: «Riguardo al profitto (del gioco) [...] si prova, quando si può, a fare il meno possibile in Giappone. È più economico registrare musica fuori dal Giappone, ma se lo fai al suo interno puoi discutere le cose con i *designer* mentre lavori, il che significa che puoi creare cose migliori. Ma più registri, più diventa costoso. E alla fine andrai in rosso. È più economico usare i campioni da computer, ma quando registri il suono di un'orchestra il risultato è più realistico. Questo è il solo beneficio che ottieni agendo in quel modo, quindi non è detto che ne valga la pena» (traduzione mia).

e la crononormatività ludomusicale che vorrei concludere il capitolo – ovviamente sempre mantenendo viva la riflessione sul rapporto tra eclettismo e *af-fordance* tecnologico-compositive. Protagonisti di questa coda di capitolo sono non tanto i grandi sviluppatori e le *major* videoludiche, bensì le produzioni “dal basso” che rientrano a vario titolo nell’ambito dell’*indie*. A volte, non si può neanche parlare fino in fondo di “produzioni” vere e proprie, quanto più di isolate manifestazioni estetiche che compaiono, senza scopo di lucro, in qualche meandro più o meno oscuro di YouTube o piattaforme analoghe. Si tratta dell’attività dei cosiddetti *prosumer*.

Come abbiamo visto (cfr. [§ 2.2.1](#)), l’avvento della DAW e quello di internet hanno fornito a una quantità inedita di persone i mezzi per realizzare musica, andando a ridefinire le pratiche di produzione e distribuzione. Una simile situazione ha portato a un frequente ammorbidimento della barriera tra produttori e consumatori, al punto che si è iniziato a parlare di *prosumer*, appunto, a partire dagli scritti del sociologo Alvin Toffler.<sup>71</sup> Crasi tra “producer” e “consumer”, il *prosumer* è al contempo consumatore e produttore di contenuti, oggi tipicamente multimediali, fruiti e fatti circolare online.<sup>72</sup> Queste entità si inseriscono così nelle dinamiche di cultura partecipativa descritte da Henry Jenkins,<sup>73</sup> in cui non è più possibile distinguere nettamente tra produttori e consumatori – nonostante rimangano chiare le asimmetrie di potere insite in molte dinamiche. In ambito musicale, il raggiungimento di questa situazione è stato enormemente facilitato da un processo di livellamento tra produzione professionale e amatoriale in atto dagli anni Novanta e che vede, appunto, nella diffusione delle DAW e di internet i suoi principali protagonisti. Come sottolineato da Robert Strachan, importanti fattori di supporto nella riuscita in questa lenta rivoluzione sono stati la crescente diffusione di software piratato e la disponibilità ormai pressoché illimitata di luoghi virtuali in cui acquisire almeno parte delle competenze fondamentali per produrre musica che, fino a non più di un paio di decenni fa, erano appannaggio di pochi eletti.<sup>74</sup>

Fatta la musica, però, bisogna distribuirla, ed è qui che l’effetto collo di bottiglia fa sentire il suo peso. Poco male, dato che *prosumer* e cultura partecipativa sono tipicamente mosse da motivazioni non primariamente economiche, quanto semmai di condivisione, espressione e partecipazione.<sup>75</sup> Dallo studio di Miikka Salavuo,<sup>76</sup> per esempio, emerge che solo il 10% dei *prosumer* include moventi

---

<sup>71</sup> Mi riferisco primariamente a TOFFLER 1980.

<sup>72</sup> Cfr. BEDNARZ 2022.

<sup>73</sup> L’opera di riferimento su questo argomento è JENKINS 2006. Si veda anche KONZACK 2017: 138-139.

<sup>74</sup> Cfr. STRACHAN 2017: 22-31.

<sup>75</sup> Cfr. VIZCAÍNO-VERDÚ, DE-CASAS-MORENO, TIROCCHI 2023.

<sup>76</sup> Ovvero SALAVUO 2006.

legati al beneficio economico tra le ragioni della propria attività. L'auto-distribuzione attraverso siti come Soundcloud, Reverbnation, YouTube<sup>77</sup> o – rivolgendosi a qualche *aggregator* – anche attraverso le varie piattaforme di *streaming*, diventa allora una pista privilegiata in quanto perfettamente adatta alle esigenze di condivisione dei *prosumer*.

Da bravi musicanti del tempo libero e giocherelloni, non di rado i *prosumer* si avvicinano alla musica per videogiochi. La vivacità della scena che ne deriva è testimoniata da un lato dalla nascita di veri e propri generi musicali strettamente legati alle tecnologie ludomusicali – come la musica *chiptune* già incrociata in queste pagine – e dall'altro dalla creazione di spazi virtuali fortemente strutturati e appositamente pensati per promuovere l'attività di partecipazione alla cultura ludomusicale “dal basso”, come OverClocked ReMix.<sup>78</sup> Le due traiettorie che vorrei mettere a fuoco in queste pagine partono da questi presupposti per dirigersi poi verso obiettivi opposti, ovvero verso ciò che potremmo definire di *upgrade* da un lato e *downgrade* dall'altro. L'oggetto di tali operazioni può essere tanto la musica per videogiochi vera e propria, quanto brani di *popular music* “generica” filtrati da tecniche di (ri)produzione sonora proprie di epoche passate dell'industria videoludica. Diventa pertanto interessante seguire gli itinerari timbrici di questi brani, ponendo attenzione sul rapporto tra le scelte di arrangiamento e le *affordance* compositive che mutano in direzione di un *upgrade* o di un *downgrade*.

Iniziamo con le pratiche *prosumer* che puntano all'*upgrade*, sintonizzandosi in questo senso su frequenze molto simili a quelle delle grandi operazioni di *re-make* (o assimilabili) volute da produttori interessati anche ad “aggiornare” la veste musicale in modi più o meno invasivi, come abbiamo visto (cfr. § 4.2.2). Tanto nei casi *prosumer* quanto in quelli ufficiali, molte delle scelte di arrangiamento finali dipendono dall'epoca da cui proviene il materiale originale. A seconda della generazione, infatti, l'elemento timbrico risulta più o meno offuscato, e quindi anche le direzioni suggerite all'arrangiatore possono essere interpretate con diversi livelli di vaghezza. Proprio perché la musica dell'epoca a 8 bit permetteva una definizione timbrica molto scarna (cfr. § 4.1), chi si pone l'obiettivo di arrangiarla si trova normalmente davanti a qualcosa di vicino a una *tabula rasa* timbrica, con la forma d'onda come appiglio di importanza del tutto secondaria rispetto ad altri criteri di potenziale riconoscimento di uno strumento emulato.<sup>79</sup> Laddove nei casi più datati risulta interessante scoprire come i diversi arrangiatori hanno interpretato tali scarse informazioni, in quelli più

<sup>77</sup> Maggiori approfondimenti su tali canali di diffusione si trovano in CAYARI 2017; STRACHAN 2017: 31-32.

<sup>78</sup> Simili realtà sono studiate in O'LEARY, TOBIAS 2017: 556-557; THOMPSON 2021.

<sup>79</sup> Cfr. YEE 2024a.

recenti il fattore di interesse è costituito (quantomeno in questa sede) soprattutto dal verificare quali informazioni tra quelle disponibili (eclettismo incluso) sono ignorate, forzate, modificate.

Esiste però anche un livello extra-videoludico entro il quale è possibile rintracciare rielaborazioni di brani originariamente realizzati per videogiochi. Esso non si esaurisce con le comunità di condivisione musicale *prosumer* menzionate poc'anzi, ma include anche ambiti ufficiali, in cui gli stessi produttori di videogiochi propongono versioni “restaurate” della musica di vecchi videogiochi – o anche di titoli non per forza provenienti dal passato, e ciononostante rimasti legati, per un motivo o per un altro, alla sintesi o al *mockup*. Se spesso i prodotti musicali di queste operazioni trovano sede finale in forma fonografica, a volte gli arrangiamenti sono pensati direttamente per l'evento dal vivo, per poi trovare eventualmente anche un destino discografico. Parlando di prodotti ufficiali, per esempio, Square Enix è una realtà molto attiva nella realizzazione di dischi (ma anche concerti portati in tour) popolati dai più vari arrangiamenti della musica tratta dai loro titoli di punta, grazie anche a un passato importante garantito soprattutto dai *franchise* di Dragon Quest (Enix) e Final Fantasy (Square), che hanno scritto pagine assai rilevanti per la valorizzazione della musica per videogiochi al di fuori del *medium* originale.<sup>80</sup> Spesso, tali pubblicazioni seguono format specifici, che delimitano la tavolozza sonora a cui attingere (titoli come *Symphonic Suite*, *Orchestral Arrangement* o *Piano Collections* lasciano pochi dubbi sulle scelte di arrangiamento che ci si può aspettare dal disco), mentre altre lasciano maggiore spazio per la divagazione stilistica, come nel caso di *To Far Away Times: Chrono Trigger & Chrono Cross Arrangement Album* (2015).

In questo caso, il compositore Yasunori Mitsuda celebra il ventennale di *Chrono Trigger* (1995), originariamente uscito per SNES, realizzando nuovi arrangiamenti della sua musica e di quella del seguito *Chrono Cross* (1999) con Tomohiko Kira, Sachiko Miyano, Kumi Tanioka, Natsumi Kameoka e Laura Shighihara, che presta anche la voce a diversi brani, insieme a Sarah Àlainn e Koko Komine. Laddove gran parte dei brani strumentali (con notevole eccezione del rock celticeggiante di ‘Marbule’[\\_s\\_y](#)) si discostano poco dal paradigma orchestrale (sia pure muovendosi talvolta nella direzione di soluzioni più vicine al concerto pianistico che alla classica suite sinfonica, come accade in ‘Wind Scene’[\\_s\\_y](#)), i pezzi vocali mescolano in modo assai meno prevedibile elementi orchestrali e pop-rock (dominanti, ad esempio in ‘Corridors of Time’[\\_s\\_y](#)), includendo sovente spunti “etnici” – soprattutto celtici, con qualche richiamo a vocalità tipiche di tradizioni nipponiche ed est-europee. Tutti gli elementi citati si possono udire mescolati –

---

<sup>80</sup> Stando ai dati reperibili da VGMdb, sono oltre cinquecento gli album pubblicati dall'etichetta Square Enix Music, molti dei quali non sono riconducibili alla categoria del “mero” *soundtrack album*.

in maniera quasi programmatica, si potrebbe pensare – nel primo brano del disco: ‘Time’s Scar’<sup>s.y.</sup>. Rispetto ai brani originali (che oltretutto, per ovvie ragioni tecnologiche legate allo SNES, non sono in nessun caso vocali), questi arrangiamenti seguono vie piuttosto differenziate e libere, anche in termini di eclettismo.

Un esempio proveniente invece dall’ambito *prosumer* potrebbe facilmente essere tratto dal già citato OverClocked ReMix o dalle pubblicazioni più o meno legittime rinvenibili su YouTube, SoundCloud o addirittura sulle più classiche piattaforme di *streaming*. Tuttavia, poiché su queste torneremo a breve, mi sembra più interessante menzionare qui un caso di *upgrade* ludomusicale “dal basso” che si serve delle possibilità offerte dal *modding* su PC per andare a cambiare la veste sonora di videogiochi del passato. È il caso della “Moguri Mod” disponibile per la versione Steam (2016) di *Final Fantasy IX* (2000).<sup>81</sup> Si tratta di una versione aggiornata di un classico videoludico che ha ormai raggiunto il quarto di secolo di età, e che viene così reso più efficacemente fruibile sui moderni *setup* di gioco, servendosi sia di strumenti IA per *upscaling* grafico, sia di altre funzioni già introdotte da *mod* precedenti (prima tra tutte, la “Memoria Mod”, già capace di modificare il formato video, aumentare la frequenza dei fotogrammi al secondo e fornire tutta una serie di miglioramenti *quality of life*). Tra le possibilità di *upgrade* attivabili facoltativamente troviamo la sostituzione di tredici brani della colonna sonora originale di Nobuo Uematsu con dei riarangiamenti realizzati dal *prosumer* svedese Pontus Hultgren e tratti dal suo album-tributo *A Place to Call Home* (2018). Gli arrangiamenti, come promesso dal sottotitolo dell’album (*An Orchestral Tribute by Pontus Hultgren*), presentano caratteristiche sinfoniche senza grandi sorprese, andando spesso a sovrascrivere un vocabolario tendenzialmente più eclettico dei brani originali. Particolare rilevanza, considerata la centralità del pezzo originale nell’economia del gioco, va attribuita alla sostituzione di ‘Battle 1’ – ovvero il pezzo che verosimilmente il giocatore ascolta più spesso durante i numerosissimi combattimenti casuali del gioco – che nella sua versione originale<sup>s.y.</sup> univa alcuni elementi orchestrali tra cui archi e ottoni a una formazione rock (il tutto in forma di *mockup*), andando a recuperare le sembianze timbriche (e non solo)<sup>82</sup> di molti dei brani di battaglia dei precedenti capitoli. Questi elementi, ovviamente, si perdono nella versione arrangiata<sup>s.y.</sup>, pienamente orchestrale (seppur sempre piuttosto vistosamente *mockup*). È forse alla luce di una sottile ma irrazionale consapevolezza di questo tipo di appiattimento stilistico che si può giustificare il tanto breve quanto sintomatico botta-e-risposta sotto a un video di *gameplay* della Moguri

<sup>81</sup> Le informazioni che seguono sono tratte dal [sito ufficiale](#) del progetto.

<sup>82</sup> Per un’analisi dettagliata di alcune caratteristiche (soprattutto ritmiche) ricorrenti nei brani di combattimento della saga di *Final Fantasy*, rimando a MITCHELL 2022.

Mod reperibile su YouTube,<sup>83</sup> in cui al commento di un utente che si chiede come mai, pur essendo disponibile la versione di Hultgren<sub>S Y</sub> del brano 'Not Alone', nel video se ne senta la versione originale<sub>S Y</sub>, l'autore del *gameplay* risponde con un secco «la rimasterizzazione di questo brano è davvero pessima».<sup>84</sup>

Al contrario, quando l'operazione segue traiettorie anti-crononormative, si va in direzione di un *downgrade* rispetto alle pratiche più accreditate della nostra epoca, e il motto diventa – per dirla con Summers – «loving sounding bad».<sup>85</sup> Si tratta di un caso di variante particolare di retromania, nel senso che la sensazione di stare ascoltando qualcosa di non più al passo coi tempi, sotto-definito, financo “brutto”, rimane come spezia ricercata all'interno dell'esperienza estetica – atteggiamento che differisce da quello di chi si spende, ad esempio, in favore del suono dell'analogico sostenendo che sia migliore di quello del digitale, mantenendo quindi l'ideale del “miglior *sound* possibile” saldo sulla linea dell'orizzonte verso cui ci si muove. Particolarmente attivi da questo punto di vista sono proprio i *prosumer*, più propensi dei produttori veri e propri a “imbruttire” i prodotti originali, resistendo così alla crononormatività che domina l'industria videoludica (e, forse, *ogni* industria).

Per perversa che possa sembrare, questa filosofia si sta diffondendo anche al di fuori dell'ambito prettamente ludomusicale, per esempio attraverso la pratica del *demake*,<sup>86</sup> ovvero il rifacimento di videogiochi contemporanei andando a “peggiorarne” non solo la musica, ma anche l'aspetto grafico e la giocabilità, come accaduto per esempio con *Bloodborne PSX* (2022), *Final Fantasy VII NES* (2005), *Halo 2600* (2010) o *Wolfenstein 1-D* (2011). Trattandosi pur sempre di una pratica *prosumer*, spesso ci si limita a riproporre una versione parziale del gioco originale, sviluppata da gruppi molto piccoli di addetti ai lavori. Andare fino in fondo con l'operazione è invece più facilmente fattibile, quando si tratta di mettere mano alla sola musica. In questo caso, il punto di riferimento è la scena *chiptune*, a cui George Reid riconduce tutta una serie di pratiche variamente legate all'utilizzo di tecnologie tipiche dei videogiochi degli anni Ottanta e Novanta – pratiche che possono esulare anche di molto dal repertorio ludomusicale,<sup>87</sup> pur rimanendone legati tecnologicamente e nei termini della “ludomusicalità” di cui parla Roger Moseley,<sup>88</sup> ovvero di un atteggiamento giocoso

---

<sup>83</sup> Il video in questione, caricato dall'utente “Falcom Is Life”, è disponibile [qui](#).

<sup>84</sup> Commento consultato in data 18 gennaio 2025, traduzione mia.

<sup>85</sup> SUMMERS 2023: 1.

<sup>86</sup> Maggiori informazioni sul fenomeno sono reperibili in *ivi*: 31-33.

<sup>87</sup> Cfr. REID 2018: 282-283.

<sup>88</sup> Al concetto è dedicato ampiamente il libro MOSELEY 2016.

nei confronti della musica, che può manifestarsi ad esempio giocando con i limiti dei media che la riguardano.<sup>89</sup>

Esistono diversi modi di riprodurre il funzionamento dei chip sonori delle vecchie console, che spaziano dall'integralismo assoluto – controllare direttamente l'*hardware*, come spesso accade anche sul palco col Game Boy<sup>90</sup> – a emulazioni di vario tipo. Almeno per quanto concerne le generazioni a 16 e 32 bit, è possibile contribuire a questa cultura partecipativa attenendosi pressappoco alla seguente ricetta:

1. “Rippare” il materiale musicale attraverso un *dump* del contenuto delle cartucce (o dei cd) originali. Di norma questa operazione è svolta dagli esperti di *sound-hacking* muniti di apposito *hardware* per accedere ai supporti ed estrarne la ROM, su cui si possono poi svolgere ulteriori operazioni per estrarre la musica.
2. Appropriarsi dei dati rilevanti, ovvero di quei *soundfont* che, come abbiamo già visto (cfr. § 3.2.2), sono sostanzialmente pacchetti di campioni utilizzati come materiale di partenza per la sintesi *wavetable* – quell'impronta digitale sonora del videogioco in questione di cui i *prosumer* vogliono prendere il controllo. Anche questi sono, almeno per i giochi più famosi, reperibili in rete già ben cotti.
3. Installare sulla propria DAW o *software* di *score editing* un *plug-in* capace di “suonare” i *soundfont*, come ad esempio “Sforzando” di Plogue Inc., che è oltretutto gratuito.
4. Procurarsi (o scrivere) una trascrizione MIDI del brano che si vuole “coverizzare”, che controlli il *plug-in*; lasciare in ammollo per qualche istante e servire su YouTube con una spolverata di immagini d'altri tempi ad accompagnare il brano.

Si tratta di una procedura che, se ci si basa su MIDI preesistenti, non richiede praticamente nessuna competenza musicale per essere eseguita e, in caso si utilizzi una delle varie DAW gratuite in circolazione, non richiede nemmeno alcun esborso monetario. Serve solo un minimo di tatto per sistemare eventuali artefatti emersi durante l'ammollo e scegliere i timbri con un certo gusto – cosa, questa, fondamentale ai fini di ciò che stiamo esplorando in questa sede. Non dovrà allora stupire la portata del fenomeno delle *soundfont cover*, che si rivolge facilmente a qualunque repertorio mediante tecniche come quella appena delineata e che sta infatti raggiungendo proporzioni notevoli, nel momento in cui scrivo. Pur essendo esploso da relativamente poco su YouTube – fatico a trovare

<sup>89</sup> A tal riguardo torna utile anche la panoramica offerta in O'LEARY, TOBIAS 2017.

<sup>90</sup> Cfr. MCALPINE 2018: 50.

video più vecchi del 2022, il che mi porta a sospettare che il fenomeno sia frutto di esasperazioni da isolamento tardo-pandemico – si trovano moltissimi brani pop, quando non interi album, realizzati con la tecnica sopra descritta (o altre assimilabili), e ordinando i video per data di caricamento si può osservare l’arsenale arricchirsi a un ritmo forsennato (nel momento in cui scrivo, mi è possibile calcolare che ogni venti minuti circa viene caricato mediamente un nuovo video).

Stringere il campo a un repertorio specifico è utile a riflettere su quali effetti possano essere ottenuti attraverso la riduzione della *palette* timbrica frutto dell’operazione di *downgrade* insita nella *soundfont cover*. La selezione che ho attuato riguarda un repertorio che – lo ammetto – rappresenta per me la combinazione nostalgica più micidiale, in quanto capace di unire due ingredienti con cui sono cresciuto: l’esecuzione di brani tratti dal repertorio prog rock e metal attraverso *soundfont* di classici videogiochi degli anni Novanta. In questo caso, così come in altri analoghi, YouTube è il luogo principe di fioritura della cultura partecipativa – probabilmente anche per le maggiori poste in gioco a livello di *copyright*. Diversamente da quanto avviene più di frequente su YouTube,<sup>91</sup> al centro di questi video non c’è la *performance* musicale, né esibite abilità tecnologiche, considerato che si tratta di procedure piuttosto semplici. Vi è piuttosto la volontà di creare paratesti in grado di “giocare” con musica ben nota a certe nicchie,<sup>92</sup> reimmaginandola alla luce di ciò che la materialità della vecchia musica videoludica porta con sé: nostalgia e un senso di *cheapness* che può far sorridere, dunque, ma anche immaginari fantastici che permettono di trarre da quella stessa *popular music* già nota a molti appassionati suggestioni diverse dal solito.

A livello di scelte timbriche, a volte il *soundfont* si armonizza in modo particolarmente spontaneo con il brano da “arrangiare”, e le scelte possono ricadere in gran parte dei casi sull’ovvio. I campioni di *Final Fantasy VII* (1997) – tra i più utilizzati dai *prosumer*, secondo quanto riscontrabile attraverso i video su YouTube – per esempio, ben si sposano con le sonorità del rock progressivo per via della presenza, nella colonna sonora, di alcuni pezzi che strizzano l’occhio proprio a tale genere musicale; dunque, la resa “downgradata” di ‘21st Century Schizoid Man’ non va a tradire più di tanto l’essenza sonora dell’originale dei King Crimson.<sup>93</sup> C’è poi *Super Mario 64* (1996), che possiede sì un *soundfont* altrettanto caratteristico, ma meno adatto al contesto rock e anche più ristretto a livello di varietà, per via del limitato spazio disponibile sulla cartuccia – prediletta da Nintendo ancora in quell’epoca – rispetto al CD. Confrontando due

---

<sup>91</sup> Cfr. CAYARI 2017: 470-472, 475.

<sup>92</sup> Cfr. O’LEARY, TOBIAS 2017: 554-555.

<sup>93</sup> Mi riferisco qui alla [versione di “Seabass Fiction”](#).

diverse rese del brano ‘Panic Attack’ dei Dream Theater possiamo sentire come a un approccio più conservativo sperimentato dall’utente “Talonglow” – che però restituisce un *sound* piuttosto “impastato” da suoni di pseudo-chitarra elettrica tutt’altro che nitidi – si possa contrapporre quello di “Ben Henry”, che lascia da parte la fedeltà alla ricetta originale per concentrarsi sulla resa, sfruttando le potenzialità del *soundfont* e gettando nello spezzatino metal degli inaspettati ottoni, elemento eclettico.<sup>94</sup> Ora sì che ‘Panic Attack’ suona come una musica da *boss fight* in piena regola!

Questo tipo di ragionamento ci può suggerire un altro modo per intendere le scelte timbriche, applicabile anche alla musica videoludica del passato: non bisogna pensare solo alla comune pasta sintetica come collante o alle potenzialità di usare micro-campioni degli strumenti più variegati, tutti a un click di distanza... ma anche alla necessità di imparare ad arrangiarsi (e arrangiare) con ciò che si aveva a disposizione, che non sempre poteva eccellere né per qualità né tantomeno per quantità. Basti pensare alla già citata (cfr. § 4.1) osservazione di Collins sul rapporto tra *affordance* del Mega Drive e utilizzo di sonorità (guarda caso) prog rock.<sup>95</sup> Soprattutto in casi come quelli appena menzionati, in cui le regole del gioco impediscono ampliamenti timbrici e vincolano a una *palette* predefinita (quella del *soundfont* di riferimento), la giustapposizione di suoni tra loro estranei può essere forzata – o almeno caldamente suggerita – dalla limitata disponibilità dei suoni di cui si avrebbe bisogno, che porta a dover approssimare per somiglianza o aggirare creativamente l’ostacolo. Anche se tutto ciò è davvero poco più di un assaggio di ciò che si potrebbe studiare esplorando un così fertile terreno di produzione “dal basso”, credo che guardare a fenomeni così massicciamente e sentitamente popolati da produzioni *prosumer* ci permetta di comprendere meglio alcuni aspetti centrali del nostro presente musicale, ma anche di comprendere da una prospettiva diversa pratiche ormai obsolete che hanno dato vita a un repertorio per molti versi difficilmente paragonabile a quello attuale – non per qualità, qualunque cosa questo voglia dire, ma per mentalità plasmata da e radicata in contesti produttivi differenti. Se i fattori culturali e industriali sono fondamentali per comprendere fenomeni come le forme dell’eclettismo ludomusicale al centro di questa ricerca – e ad essi sarà infatti dedicato il resto del lavoro – lo sono altrettanto i fattori materiali e tecnologici che, (ri)messi all’opera in contesti spaziotemporali differenti, non smettono di bisbigliare all’orecchio del compositore i sentieri della sua creatività.

<sup>94</sup> Le due versioni possono essere confrontate dai rispettivi video, che includono in realtà l’album *Octavarium* nella sua interezza: [versione di “Talonglow”](#) e [versione di “Ben Henry”](#).

<sup>95</sup> Cfr. COLLINS 2008: 43-45.

### § 4.3.3 - Tra upgrade e downgrade: il caso di Undertale

Un caso che unisce le due dinamiche appena descritte in una sorta di cortocircuito tra *prosumer*, *mainstream*, *upgrade* e *downgrade* – e che permette di anticipare quanto sarà trattato con maggiore centralità da qui in poi – è quello del videogioco indipendente *Undertale* (2015), creato in quasi totale autonomia dallo sviluppatore statunitense Toby Fox, autore anche della sua colonna sonora in qualità di musicista autodidatta. Si tratta quindi di un titolo che già si colloca nell'alveo della produzione "dal basso", ridotta ai minimi termini e indipendente nel modo più radicale – per quanto, diversamente da quanto ci si potrebbe aspettare, figure come quella di Fox siano ad oggi relativamente diffuse<sup>96</sup> – nonché radicata in attività tipicamente *prosumer* come il ROMHacking (vedi oltre). Pur presentandosi come un videogioco di ruolo ispirato in particolar modo alla tradizione giapponese di fine anni Ottanta-inizio Novanta, fin da subito *Undertale* punta a spiazzare le aspettative del giocatore non solo attraverso i toni umoristici e sopra le righe (piuttosto inusuali per il genere), ma anche suggerendo un atteggiamento ludico opposto a quello richiesto normalmente dai titoli a cui sembra ispirarsi. In particolare, invece di "salire di livello" combattendo contro i nemici e diventando così più forti, è risparmiandoli e lasciando quindi i parametri del personaggio giocante al livello base che diventa possibile sbloccare il finale più positivo tra quelli disponibili al termine dell'avventura.

Anche la musica, pur configurandosi apparentemente come una riproduzione fedele delle colonne sonore dei classici del genere, si rivela essere una versione "aumentata" delle stesse, che rinuncia volontariamente ai mezzi tecnologici più avanzati in termini di fedeltà sonora, ma opta anche per reintegrarli parzialmente, facendoli rientrare dalle stesse crepe generate dalle incongruenze ludiche, sempre più evidenti man mano che si procede nella vicenda. In questo senso, *Undertale* segue traiettorie anti-crononormative non operando un *downgrade* di materiale preesistente, ma privandosi di tecnologie "più evolute" divenute ormai pietre di paragone – sia pure facendo ciò in modo tutt'altro che integralista o filologicamente corretto, come vedremo. Esso si serve, infatti, di una musica che potremmo definire "anacronistica", ma in due diversi sensi:

1. Rispetto all'epoca in cui è stata creata: è datata 2015 ma suona come musica del passato. Ma *quale* passato? Questo ci porta al secondo punto...
2. Rispetto al passato a cui fa riferimento: esso rimane infatti poco definito, in quanto è in realtà una sintesi di epoche diverse,<sup>97</sup> includendo tanto elementi tipici dell'epoca delle *console* a 8 bit quanto altri

---

<sup>96</sup> Cfr. GIBBONS 2024a: 518-519.

<sup>97</sup> Cfr. SUMMERS 2024: 161-162.

evidentemente ispirati alla generazione immediatamente successiva – senza contarne altri ancora che sono effettivamente registrazioni di strumenti reali, proprie quindi del nostro tempo. Ciò è valido non solo a livello timbrico, ma anche per altri aspetti più tecnici, come le capacità polifoniche e le effettive modalità di realizzazione della musica (verosimilmente realizzata in DAW servendosi di *soundfont*, in modo non del tutto assimilabile alle pratiche effettive del passato).

Stephanie Lind ha evidenziato come *Undertale* contrapponga momenti musicali “filologici” (come la ripresa della celebre “scena dell’opera” di *Final Fantasy VI*, che utilizza i *soundfont* del gioco e ne riprende alcuni aspetti caratteristici anche a livello visivo e testuale)<sup>98</sup> a momenti spiazzanti in cui l’anacronismo prende il sopravvento, spesso proprio nei momenti di più forte rottura della quarta parete, in cui non solo le regole del gioco, ma anche le convenzioni grafiche “retrò” a cui il giocatore è stato abituato vengono messe in discussione con effetto perturbante e metacomunicativo.<sup>99</sup> È il caso del finale “neutro” del gioco, in cui alla grafica in *pixel-art* si contrappone un “pasticcio” visivo memore di Microsoft Paint, che nulla ha a che fare con quel mondo e a cui si accosta una dissonante musica *simil-drum and bass* che è altrettanto estranea a quanto ascoltato fino a quel momento.<sup>100</sup> L’incoerenza tecno-cronologica, dunque, assume anche un senso di straniamento che si sintonizza sulle medesime frequenze di tanti altri espedienti che vanno ad accentuare la natura “meta” di *Undertale*.

A questa sorta di “eclettismo cronologico” se ne accosta un altro più simile a quello già incontrato qua e là in queste pagine, e che scaturisce dalla medesima volontà tributaria che sta alla base dell’assunzione di sembianze passatiste. *Undertale* si configura infatti piuttosto chiaramente come un omaggio (ma anche una sorta di parodia postmoderna) al genere del JRPG, contenente in particolare molti riferimenti (anche musicali) evidenti a *Mother 2* (1994), conosciuto in Occidente come *EarthBound* (senza numero, poiché il primo non era mai giunto in Occidente).<sup>101</sup> Toby Fox si è infatti affacciato al mondo della programmazione videoludica realizzando alcune ROMHack (modifiche o versioni alternative del gioco, realizzate dai fan e quindi anch’essa una pratica *prosumer*) di *EarthBound*, arrivando anche a comporre per una di esse (la cosiddetta Halloween Hack) il prototipo<sup>Y1 Y2</sup> di uno dei brani più noti tra quelli poi inseriti in *Undertale*, ovvero

<sup>98</sup> Cfr. SUMMERS 2023: 38-41; 2024: 163. La scena originale è una delle più discusse del panorama ludomusicologico (anche per via della centralità della musica a livello drammaturgico e narrativo) e, come ricordato dallo stesso Summers, può essere approfondita facendo riferimento a: CHENG 2014: 57-92; THOMPSON 2019; SUMMERS 2017b. Un confronto tra scena [originale](#) e [ripresa](#) rivela le relazioni di somiglianza in modo piuttosto evidente.

<sup>99</sup> Cfr. LIND 2023: 133-149.

<sup>100</sup> Una clip della sequenza in questione può essere visionata [qui](#).

<sup>101</sup> Cfr. SUMMERS 2024: 158.

‘MEGALOVANIA’<sup>SY</sup>. In *Undertale* lo stile grafico, alcuni elementi narrativi e persino parte del *soundfont* sono presi di peso da *EarthBound* e, come musicalmente chiaro fin dai primi istanti di gioco, anche il primo *Mother* (1989) funge da ispirazione per le sezioni a che fanno riferimento all’epoca 8-bit (a cui il videogioco va ricondotto).

Oltre a spiegare la convivenza di queste due diverse epoche del passato tecnologico, che già di per sé favorisce la coesistenza di timbri tra loro molto diversi, questo legame (e quello con JRPG più in generale) può motivare anche le scelte stilistiche eclettiche che fanno parte tanto della musica di *EarthBound/Mother* quanto di quella di *Undertale*. È infatti per la medesima volontà di omaggiare i due classici JRPG che è possibile spiegare (almeno in parte) la presenza di un eclettismo che, come vedremo nel prossimo capitolo, è tipica anzitutto di molta musica giapponese – e specialmente di quella legata al contesto *anime*, con cui i JRPG e la loro musica sono fortemente indebitati. Che sia mediante una consapevole riflessione sull’eclettismo in *EarthBound* e simili, oppure per una semplice volontà di scimmiettare i modelli di riferimento, Toby Fox è arrivato a mescolare con *nonchalance* elementi stilistici appartenenti non solo a epoche (tecnologiche e in parte storiche) lontane, ma anche a generi musicali differenti – dal rock al jazz, passando per l’elettronica e via dicendo – andando così a rinforzare ulteriormente l’elemento tributario della sua opera videoludica, ma anche a caratterizzarla musicalmente in direzione dell’eclettismo verticale apolide.

Per chiudere il discorso, questo aspetto può essere sviluppato in modo edificante anche in altre direzioni, ovvero reinserendo al centro del discorso le attività *prosumer* e andando a vedere cosa succede al *downgrade* nel momento in cui viene... *upgradato*, tra Oriente e Occidente. Le origini “dal basso” del titolo, unite all’atteggiamento scanzonato e metanarrativo di *Undertale*, si sono infatti rivelati fertili basi per una cultura partecipativa assai vivace, che non di rado è andata nella direzione dell’espansione della *palette* sonora della musica originale.<sup>102</sup> Ciò è vero, straordinariamente, tanto in Occidente quanto in Giappone. Il videogioco di Toby Fox ha infatti riscosso fin da subito un successo tale in Giappone che già un anno dopo la sua uscita era in lavorazione una sua localizzazione nipponica – cosa tutt’altro che usuale per un titolo occidentale indipendente. Tutt’oggi le uniche due lingue in cui *Undertale* è disponibile ufficialmente sono l’inglese e il giapponese. Il rapporto di scambio tra i due fronti, tuttavia, non si limita certo a questo, e alcune dinamiche specifiche attirano la mia attenzione rivolta all’eclettismo.

Un primo evento, ancora pertinente all’ambito delle uscite “ufficiali”, si ha quando il personaggio *comic relief* e inaspettato *villain* di *Undertale* Sans viene

---

<sup>102</sup> Cfr. CAYARI 2023: 13-15.

inserito come personaggio bonus nel picchiaduro di Nintendo *Super Smash Bros. Ultimate* (2018) nel 2019, accompagnato dalla musica della sua assai impegnativa *boss fight*, ovvero la già citata 'MEGALOVANIA'. Per l'occasione, Toby Fox ne realizza un nuovo arrangiamento<sup>y1 y2</sup> che, pur strizzando l'occhio alla vena sinfonica (sia pure non sempre integralista) di *Smash Bros.*, mantiene intatte (e anzi accentuate) le componenti rock del brano originale, mentre le parti reminiscenti dell'8-bit diventano più simili a inserti elettronici. Un'operazione di *upgrade*, sì, e in parte anche in direzione del sinfonismo... ma tutt'altro che integrale!

Un secondo evento interessante si ha l'anno seguente, ovvero nel 2020, anno della trasmissione in *video streaming* di un concerto sinfonico di circa due ore in cui l'orchestra giapponese Music Engine suona una massiccia porzione della colonna sonora di *Undertale*, stavolta arrangiata da Kota Kawai (la cui opera definirei pertanto "ufficiosa") in occasione del quinto anniversario dall'uscita del videogioco. Non dovrebbe sorprendere l'impiego di musicisti giapponesi in una simile occasione, considerata non solo la già citata risonanza di *Undertale* nel Paese del Sol Levante, ma anche la forte tradizione nipponica di concerti sinfonici dedicati al repertorio ludomusicale sin dai tardi anni Ottanta.<sup>103</sup> Così come non dovrebbe sorprendere che la nuova versione di 'MEGALOVANIA'<sup>y1 y2</sup> veda una forte presenza non solo di una sezione ritmica che strizza l'occhio al rock, ma anche di un sintetizzatore a tastiera e di uno a fiato che si fanno carico delle sfumature più sintetiche (e retrò, da un punto di vista tecno-ludomusicale) del brano. Fox e Kawai sembrano qui parlare la stessa lingua.

Qualcosa di simile accade spostandoci di nuovo sul versante *prosumer* (ammesso che si possa dire che Toby Fox l'abbia mai del tutto abbandonato) e confrontando questo tipo di operazione con quella svolta dal nipponico Kenta Matsuba<sup>s y</sup> nel suo album *Undertale Orchestral Arrangement* (2021) diffuso sulle principali piattaforme di *streaming*. Nonostante questa versione di 'MEGALOVANIA' sembri inizialmente virare completamente in direzione sinfonica, ben presto l'arrangiamento si popola di un intero *ensemble* rock, pur perdendo per strada l'elemento elettronico. Le cose cambiano, tuttavia, se guardiamo a un esempio *prosumer* occidentale e andiamo ad ascoltare le soluzioni proposte dall'americano Jeremiah Sun<sup>s y</sup> nel suo album *Sounds of Determination - Undertale Orchestrations*. Nonostante sulla carta il tipo di arrangiamento sia lo stesso (*Orchestral Arrangement* vs *Orchestrations*), di anomalo rispetto al più classico dei contesti sinfonici, nella versione di Sun, c'è al massimo qualche scelta timbrica non scontata (come il clavicembalo al posto dei sintetizzatori dal suono più "metallico"). Un risultato simile è udibile all'interno del progetto (anch'esso

<sup>103</sup> Cfr. BÖCKER, FRITSCH, SUMMERS 2021.

proveniente “dal basso”) *Undertale: The Cinematic Dub* (2022), ovvero un video di *gameplay* di cinque ore in cui viene seguito il percorso “pacifista” di *Undertale* e in cui i dialoghi vengono recitati da doppiatori-fan.<sup>104</sup> Per l’occasione, anche buona parte dei brani musicali sono stati riarrangiati in direzione monostilistica, e perlopiù sinfonica – in linea forse con le aspirazioni cinematografiche palpabili fin dal titolo.<sup>105</sup> In entrambi questi casi occidentali, la lingua che viene parlata sembra essere quella di un sinfonismo privo di compromessi, incompatibile con quella eclettica che il compatriota di Sun Toby Fox sembra padroneggiare così spontaneamente, grazie forse al suo svezzamento nipponico. Le direzioni esplorate dalle nostre possibilità immaginative in contesti tecnologici caratterizzati da diverse *affordance* possono dirci molto su obiettivi, punti di riferimento e fattori culturali motivanti determinate scelte – quando si tratta di dare voce a timbri ambigui o “aumentare” la realtà di pezzi percepiti come “obsoleti” in termini tecno-teleologici.

Ascoltando queste rielaborazioni viene da chiedersi se anacronismo ed eclettismo, in fondo, non siano che due modi diversi per permettere ad alterità musicali di incontrarsi. Si tratta di due modi di opporsi alle formule prestabilite, di “essere fuori posto” – e quindi a rischio di essere percepite come “sbagliate”, persino da normalizzare. Nella colonna sonora originale di *Undertale*, Toby Fox ha messo in discussione le aspettative dei giocatori mescolando i piani tecnocronologici e riuscendo così a omaggiare le sue principali fonti di ispirazione, provenienti da epoche diverse: una forma di eclettismo temporale che facilmente si sposa con l’eclettismo stilistico-timbrico mutuato da quelle stesse fonti. Nelle successive rielaborazioni orchestrali sul suolo nipponico, tanto gli anacronismi quanto i timbri non ortodossi sono stati trattati come se fossero la stessa cosa: spiragli di alterità spesso lasciati respirare inalterati nel più generico tessuto orchestrale. L’apparente continuità di intenti udibile nelle diverse versioni (tranne l’unica occidentale, tra quelle citate) sembra suggerire che l’appropriazione linguistica di Toby Fox abbia trovato un riscontro positivo presso gli esponenti di quella stessa tradizione musicale (e videoludica) che era suo intento omaggiare, così abituata a mescolare elementi che l’orecchio occidentale percepisce come distanti e inconciliabili nello spazio e nel tempo.

---

<sup>104</sup> Il “film” completo è disponibile [qui](#).

<sup>105</sup> Il caso è stato analizzato in BERTRAM 2024.

---

**SAVE POINT #1: CONCLUSIONE PARTE 1**

---

Se questo lavoro seguisse una struttura videoludica, questo sarebbe indubbiamente un *save point* – punto di salvataggio in cui viene data al giocatore la possibilità di registrare i propri progressi su *memory card* (o, se vogliamo essere meno *vintage*, sulla memoria interna della *console* o sul disco fisso del PC) e interrompere la sessione di gioco per riprenderla in un secondo momento esattamente da dove l’aveva lasciata. Si tratta anche di un momento in cui – che si abbia intenzione di interrompere il gioco o meno – si è spesso chiamati a fare il punto della situazione e valutare i prossimi passi; a seconda del genere di *gameplay*, questo potrebbe equivalere a fare un controllo delle risorse residue, oppure a spendere i punti esperienza accumulati secondo con una certa visione di sviluppo dei propri personaggi, o magari a scegliere l’ordine in cui affrontare i prossimi livelli, valutando al contempo se sia necessario tornare in fasi precedenti per recuperare qualcosa che si ritiene di aver perso per strada. In effetti, è stato raggiunto un punto di svolta importante anche per il nostro percorso, poiché da questo momento in poi le questioni tecnologiche e (trans)generazionali passeranno in secondo piano, per lasciare spazio ad aspetti industriali, culturali e transnazionali – sempre legati a doppio filo al tema dell’ecllettismo. Mi sembra quindi importante fornire un piccolo spazio al lettore che sentisse il bisogno di riordinare le idee prima di procedere, offrendo una panoramica dei concetti fondamentali emersi finora e proponendo una conclusione di carattere più generale sul tema dell’ecllettismo in ambito ludomusicale in relazione alla traiettoria temporale di questo lavoro.

Nel Capitolo 1, abbiamo messo a fuoco il concetto di “ecllettismo” per come viene inteso nell’interezza di questo lavoro, approfondendo in particolare la centralità dell’aspetto timbrico-strumentale e le idee di verticalità e apolidia. Nel mentre, è stato possibile acquisire strumenti teorico-metodologici fondamentali per descrivere a livello musicologico dinamiche ecllettiche, relativi soprattutto all’ambito della semiotica musicale e in particolare alla *topic theory* e al metodo analitico proposto da Philip Tagg – proponendo anche uno “schema di pensiero” dotato di funzioni euristiche per descrivere situazioni ecllettiche in relazione a tre “aree generiche” molto ampie. A livello terminologico, infine, sono stati approfonditi gli usi di concetti spesso usati in modo (almeno in parte) sovrapponibile ad “ecllettismo”, come “sincretismo”, “ibridismo” e soprattutto “polistilismo”, andando a giustificare la preferenza per il termine iniziale (inteso in senso venato di postmodernismo) a discapito di questi ultimi – che pure hanno saputo fornire numerose indicazioni utili a definire meglio il profilo dell’ecllettismo per come inteso in queste pagine. Ci siamo dunque trovati tra le mani un’idea di ecllettismo (paradigmatico o sintagmatico che sia) come utilizzo perlopiù “cosmetico” e “spontaneo” – non necessariamente dotato di un piano

estetico “forte” alle spalle – di stilemi differenti, in particolare di timbri distesi sulla tavolozza cromatica e sfruttabili con eguale disinvoltura. Più nello specifico, ad essere stato messo a fuoco è l’eclettismo verticale apolide, che presenta una stratificazione sincronica di stilemi (interpretabili come sineddochi di genere, *topoi* o *tropi*) in cui il carattere denotativo (di popolazione, cultura, sub-cultura...) di questi sembra passare in secondo piano, delineando un punto zero in cui l’eclettismo diviene “naturale e neutrale”.

Nei Capitoli 2 e 3 ci siamo poi soffermati su fattori più specificamente tecnologici – necessari alla comprensione delle sezioni successive – andando a ripercorrere le tappe principali dello sviluppo della DAW in uno spazio condiviso tra *popular music* e musica per audiovisivi – adottando un’ottica neo-materialista interessata a metterne a fuoco le conseguenze sulle *affordance* compositive correlate. Particolare rilievo ha avuto la diffusione della pratica del *mockup* e l’idea che, in un contesto produttivo rinnovato dalla DAW in direzione della digitalizzazione totale (per certi versi anticipato dall’ambito ludomusicale), le nuove *affordance* tecnologiche vadano a incentivare un pensiero stilisticamente eclettico, per via dell’equivalente sforzo necessario a includere nel medesimo prodotto timbri anche molto distanti tra loro. Tutto ciò è stato messo in relazione all’estetica del *mockup* (come espressione più diretta delle dinamiche poc’anzi ricordate) che presenta vantaggi pratici di vario tipo ma anche caratteristiche (estetiche e non) che ne decretano talora l’inclusione nei prodotti finali. Durante il percorso, è stato possibile gettare uno sguardo sulle *pipeline* della produzione di musica per audiovisivi, enfatizzandone non solo i mutamenti indotti dalla standardizzazione di processi DAW-centrici, ma anche l’individualizzazione del processo compositivo permesso dalla digitalizzazione dello studio di registrazione, da un lato, e la stratificazione di dinamiche invece corali dall’altra, con l’introduzione di nuove figure intermedie che possono influire sulle fattezze del prodotto musicale e la riaffermazione di altri professionisti che, pur non essendo affatto di nuova concezione (come gli arrangiatori), rimangono centrali per la definizione dei linguaggi eclettici. Tutto ciò è stato poi declinato più concretamente nel contesto dell’evoluzione delle tecnologie ludomusicali tra le generazioni a 8 e a 32/64 bit in particolare.

Nel Capitolo 4, tali percorsi si sono incrociati nel modo più palese, permettendoci di mettere a fuoco possibilità e conseguenze per l’eclettismo musicale prima e dopo l’avvento dell’*audio streaming*. Riguardo al primo punto, sono stati messi a fuoco tre fattori che hanno promosso l’eclettismo nell’epoca della sintesi *on-board* (e quindi del *mockup* obbligato): lo sfruttamento delle possibilità timbriche specifiche introdotte dalle nuove macchine da gioco; la (già suggerita) presenza di suoni diversificati, tutti egualmente “a portata di mano”; la “comune pasta sonora” sintetica che permette di minimizzare le differenze

percepite tra timbri non comunemente esperiti nello stesso contesto musicale. L'idea fondamentale risultante è che, in un periodo cruciale per l'evoluzione del linguaggio musicale videoludico (da cui provengono anche molti prodotti di grande influenza per le epoche successive) soluzioni eclettiche siano state promosse fino a divenire, almeno in alcuni casi, quasi una seconda natura. Riguardo al secondo punto, invece, abbiamo esplorato altri tre fenomeni che hanno contribuito, se non a scoraggiare, quantomeno a ridefinire le forme dell'eclettismo ludomusicale e la sua priorità nell'impasto sonoro complessivo, a partire dal momento-spartiacque dell'introduzione dell'*audio streaming*: la "svolta orchestrale" permessa dal graduale adempimento della "promessa cinematografica"; la correlata ascesa dell'"ipertrofia sinfonica" come modello estetico; l'"addensamento del paesaggio sonoro videoludico" (questi ultimi due come due declinazioni specifiche di una più generale "ridefinizione delle gerarchie sonore" nell'audio videoludico). Come risultato finale di questo triplice processo, nella frastagliata produzione ludomusicale odierna (anche prendendo in esame la sola dimensione *mainstream*) l'eclettismo risulta non per forza assente o dimenticato, ma spesso scarsamente percepibile o messo volutamente in secondo piano, andando così per certi aspetti a depotenziare alcune peculiarità della configurazione precedente.

Proseguendo col medesimo capitolo, ci siamo discostati dal repertorio perlopiù frequentato fino a quel punto, gettando uno sguardo sulle *affordance* delle produzioni per piattaforme mobili e a quelle delle produzioni indipendenti – ovvero situazioni in cui intervengono modificatori delle *affordance* sul piano delle tecnologie utilizzate e del budget a disposizione. Si tratta, in entrambi i casi, di forme di permanenza dell'estetica del *mockup* e/o di condizioni che stimolano i compositori a pensare al di fuori delle logiche crononormative delle produzioni meglio tecnologicamente (ed economicamente) dotate. Simili logiche sono state poi rinvenute in fenomeni che hanno luogo al di fuori dell'industria e che coinvolgono i *prosumer* e il loro desiderio di esprimersi all'interno di culture partecipative videoludiche attraverso dinamiche di *upgrade* e di *downgrade*. Le prime, che si ricollegano anche alle dinamiche di rifacimento toccate nel capitolo precedente, suggeriscono un adeguamento agli standard in vigore presso le produzioni *mainstream* (del mondo videoludico, ma anche cinematografico), mentre le seconde esplorano traiettorie opposte, che incontrandosi/scontrandosi con *affordance* del passato ne ereditano il portato eclettico, confermando l'importanza delle diverse configurazioni tecnologiche nella definizione del linguaggio ludomusicale più o meno eclettico.

Il caso conclusivo di *Undertale* ha però iniziato a tematizzare un aspetto che, pur essendo già comparso in sordina in diversi passaggi precedenti, è emerso con una certa forza soltanto in queste ultime pagine. Sembra infatti esserci una

differenza nel trattamento del linguaggio eclettico da parte di compositori (e produzioni) orientali e occidentali – e, in particolare e soprattutto per il loro ruolo culturalmente egemone nel settore, giapponesi e statunitensi. È sulla base di questa suggestione che si delinea una nuova traiettoria che mette in secondo piano il fattore diacronico-temporale finora centrale, per concentrarsi su quello nazionale-spaziale, che permette di intrecciare l'eclettismo con tutta un'altra serie di fattori rilevanti per comprendere dinamiche e processi che influiscono sulla produzione ludomusicale anche ben al di là del loro eventuale aspetto eclettico. Sarà proprio questo il tema centrale della Parte 2, che invito il lettore ad esplorare dopo aver tirato il fiato e riordinato le idee in questo *save point*, ed eventualmente interrotto la lettura per riprenderla – si spera con rinnovata curiosità – in un secondo momento.

## **PARTE 2: ECLETTISMO NELLO SPAZIO**

**CAPITOLO 5: CONTESTO PRODUTTIVO TRA ORIENTE E OCCIDENTE**

---

Se l'aspetto tecnologico ha influito in maniera rilevante, con la propria evoluzione, sui linguaggi musicalmente eclettici della musica per videogiochi, un'altra variabile ricca di implicazioni in questo senso è quella geografica – che porta ovviamente con sé aspetti culturali e industriali. Per comprendere adeguatamente il peso di tale fattore, occorre iniziare a porre le basi relative al funzionamento odierno (e, in parte, passato) del mercato videoludico (cfr. § 5.1), con le sue dinamiche fondamentali e i suoi equilibri interni. Tali aspetti costituiscono infatti l'elemento strutturale (in senso marxiano) di quelle peculiarità industriali (cfr. § 5.2) che già iniziano a colorarsi di sovrastruttura e che andranno affrontate a partire da una polarità che permeerà questa intera seconda parte del mio studio, ovvero quella tra Oriente e Occidente – intesi qui primariamente come Giappone e Stati Uniti, rappresentanti sineddotici di due realtà che includono tanti altri frammenti rilevanti (alcuni dei quali pure abbiamo incontrato o incontreremo), ma che sono state a lungo orientate da specifiche locomotive, da cui mi sembra opportuno partire per affrontare il tema delle diverse declinazioni dell'eclettismo presso i due fronti, e delle dinamiche sotterranee di cui esso è in grado di parlarci.

**§ 5.1 - Dimensione strutturale: mercato videoludico ieri e oggi**

L'ambito produttivo videoludico è una realtà complessa, in cui *publisher* (che si occupano di marketing, investimenti, analisi finanziaria, strategie di mercato, risorse umane, contatti con la distribuzione e un po' tutto ciò che esula dall'aspetto puramente creativo, almeno sulla carta)<sup>1</sup> e sviluppatori (studi creativi, a volte interni ai *publisher* stessi, che realizzano materialmente il prodotto) si legano in relazioni di vario tipo, rivolgendosi a pubblici specifici e adottando politiche aziendali spesso anche radicalmente differenziate. Queste sono legate alle peculiarità produttive e culturali dei vari protagonisti coinvolti nella grande danza del mercato videoludico – che peraltro variano piuttosto significativamente presso i due poli geografici che sono protagonisti di questo percorso di ricerca, soprattutto per via dei loro legami con industrie culturali caratterizzate in modi almeno parzialmente differenti. Gli equilibri tra tali poli sono molto cambiati nel tempo, e continuano a farlo tutt'oggi, in un'epoca in cui scattare un'istantanea degli equilibri globali in via di ridefinizione acquisisce facilmente un sapore simile a quello che si gusta fotografando una scena estremamente

---

<sup>1</sup> Cfr. VAN DREUNEN 2020: 43. Dalla stessa fonte (59) emerge che sono proprio i *publisher* (prevedibilmente) a intascare la somma più consistente dalla vendita dei prodotti (di solito il 40%).

dinamica, che nonostante il suo potenziale valore estetico molto difficilmente potrà dirsi al sicuro da sfocature e aloni di vario tipo.

Ciò risulta quanto mai vero se l'oggetto da inquadrare è oltretutto dotato di proporzioni gargantuesche. Con un giro di denaro di quasi 193 miliardi di dollari nel 2021, il mercato dei videogiochi surclassa ampiamente tutte le altre industrie dell'intrattenimento, e in particolare incassa quasi il doppio dell'industria cinematografica (circa 100 miliardi) e sette volte più di quella musicale (quasi 26 miliardi), distaccando comunque di 70 miliardi abbondanti il secondo classificato, ovvero il mercato del libro (120 miliardi).<sup>2</sup> Le proporzioni del giro di denaro emergono ancora più chiaramente facendo menzione di casi specifici, come l'acquisizione di King Digital da parte di Activision-Blizzard per il valore di quasi 6 miliardi, più di quanto speso da Disney per acquisire Marvel e poi Lucasfilm (4 miliardi abbondanti).<sup>3</sup> Dopo la pandemia (dati del 2023) la situazione non è cambiata molto, con un mercato dalle dimensioni economiche stimate intorno ai 188 miliardi di dollari,<sup>4</sup> di cui però potrebbe sorprendere un dato importante: quasi metà di tale cifra (circa 93 miliardi) è da imputare al *gaming* mobile (che infatti riguarda il 79% dei giocatori, e il 35% in maniera esclusiva).<sup>5</sup> Le stesse Apple e Google sono incluse nel mercato videoludico sostanzialmente per il loro coinvolgimento nel settore *mobile*.<sup>6</sup>

Inoltre, il mondo può essere diviso in due grandi mercati che si spartiscono sostanzialmente il 50% del capitale ciascuno: Asia e Pacifico da un lato (quasi il 46%), Nordamerica ed Europa dall'altro (con la prima che si aggiudica il 27% del totale, dieci punti percentuali avanti rispetto all'Europa. I resti (poco più dell'8%) sono lasciati ad America Latina, Africa e Medio Oriente. All'interno dei due fronti principali, i capifila sono da individuare (prevedibilmente?) negli Stati Uniti (48 miliardi) in Occidente e nella Cina (44 miliardi) in Oriente, con un testa a testa che rispecchia piuttosto fedelmente l'attuale situazione geopolitica più generale.

<sup>2</sup> I dati citati sono stati raccolti dal sito [Statista](#) a partire da fonti autorevoli come [Newzoo](#) per il mondo videoludico, la [Motion Picture Association](#) per il cinema e la [IFPI](#) per la musica (mentre quella relativa al mercato editoriale è una stima della stessa Statista). Dei tre settori, tra l'altro, quello videoludico è l'unico che non sia in discesa (anzi! Si veda *ivi*: 16).

<sup>3</sup> Cfr. *ivi*: 1. Recentemente, tra l'altro, Microsoft ha convinto le associazioni di *antitrust* a permettergli di portare a termine l'acquisizione della stessa Activision-Blizzard, per una cifra che pare si aggiri intorno ai 70 miliardi di dollari.

<sup>4</sup> Anche in questo caso, la fonte è un [report statistico di Newzoo](#), come pure per i dati più specifici che saranno presentati nelle prossime righe.

<sup>5</sup> La fonte è sempre Newzoo, che ha analizzato statisticamente le [abitudini di gioco globali](#). Significativo è anche notare che tra i venti giochi più in voga nel 2018 (secondo quanto riportato in VAN DREUNEN 2020: 3) soltanto due non erano disponibili per *smartphone*, sei erano multiplatforma e tutti gli altri erano *mobile-only*.

<sup>6</sup> Cfr. *ivi*: 6.

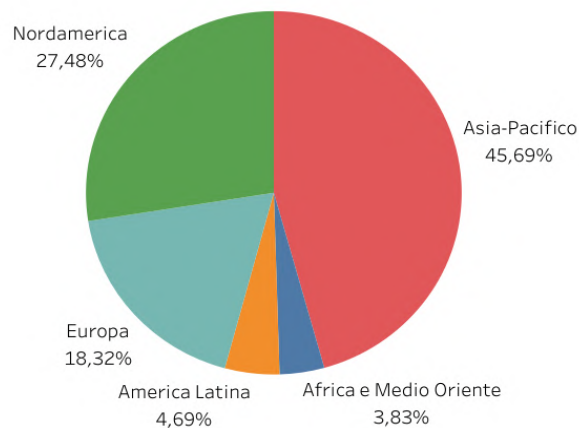


Fig. 13: Ripartizione degli introiti del mercato videoludico su scala globale nel 2023.

Nonostante l'importante ruolo storico del Giappone, non sorprende non trovarlo a guidare il mercato orientale attuale, considerato che la Cina ha oltre dieci volte la sua popolazione – cosa che certamente aiuta ad alimentare le proporzioni di un mercato che, da una prospettiva occidentale, sono probabilmente distorte dal fatto che molti prodotti cinesi non circolano liberamente in Occidente. Il mercato asiatico, infatti, è passato da un totale di 47% di introiti provenienti dal commercio interno nel 1998, al 78% nel 2018 (ovvero dai 3 miliardi ai 44 miliardi di dollari), e gran parte di questo cambio di rotta sembra da attribuire al mercato interno cinese.<sup>7</sup> Si potrebbe discutere a lungo sulle ragioni e le responsabilità dietro a questo isolamento (forse prossimo a un disgelo, almeno parziale), nonché sulle complesse dinamiche (e i retroscena politici) che hanno favorito l'emergere del mercato cinese da una situazione di sostanziale irrilevanza,<sup>8</sup> ma quel che importa in questa sede è che, per tematizzare traiettorie transnazionali (specie se datate primariamente intorno a un periodo in cui la caratura dell'industria cinese era ben diversa da quella odierna), forse la Cina non è l'interlocutore più adatto, al momento. E dico "al momento" proprio perché si intravede un cambio di rotta, come dimostrato dai traguardi raggiunti da un'industria che, pur essendo meno globalizzata di quella nipponica, è riuscita a distinguersi soprattutto nel campo di giochi *free-to-play* che monetizzano attraverso microtransazioni interne al gioco (es. *Genshin Impact*), di giochi *mobile* (es. *PlayerUnknown BattleGround Mobile*), MMORPG (es. *Dungeon Fighter Online*) e MOBA (es. *Honor of Kings*),<sup>9</sup> ma che hanno saputo raggiungere un successo

<sup>7</sup> Cfr. *ivi*: 78.

<sup>8</sup> Un assaggio può essere assaporato in *ivi*: 74-75, dove vengono tracciate le linee direttive della relativizzazione dell'importanza giapponese nel mercato globale e le ragioni dell'ascesa cinese, a partire da eventi epocali come l'entrata in gioco di Microsoft e la digitalizzazione del mercato videoludico. Non ultima ragione di successo dei *publisher* cinesi è la necessità che le aziende straniere hanno di stringere accordi con agenti dell'industria autoctona per poter ambire a una distribuzione sul mercato cinese.

<sup>9</sup> Per sbrogliare qualche sigla: MMORPG = *massively multiplayer online role-playing game* e MOBA = *multiplayer online battle arena*.

clamoroso ben oltre i (granitici) confini nazionali. Inserire nell'equazione la Cina – e magari anche l'emergente Corea del Sud<sup>10</sup> – sarà probabilmente obbligatorio per chi, tra anche solo un decennio, vorrà incamminarsi lungo sentieri simili a quelli che sto calpestando io ora.

La forza economica della Cina emerge anche analizzando la distribuzione geografica dei venticinque principali *publisher* (in quanto a guadagni) di videogiochi nel mondo;<sup>11</sup> il colosso cinese Tencent è in testa (con i suoi 7,5 miliardi di introiti) a cui segue Sony con poco più di quattro e, più in basso, ulteriori tre grosse aziende cinesi (cfr. [Fig. 14](#)). In Giappone (turchese) si trovano metà dei *publisher* principali dell'Asia (blu), ma due dei più grandi sono in realtà con un piede rispettivamente negli Stati Uniti (Sony) e in Corea del Sud (Nexon). L'Occidente si conferma invece essere un mercato totalmente a trazione americana (rosso), dato che gli unici *publisher* europei (arancione) in top 25 (Embracer Group e Ubisoft) sono più piccoli di qualunque pari statunitense.

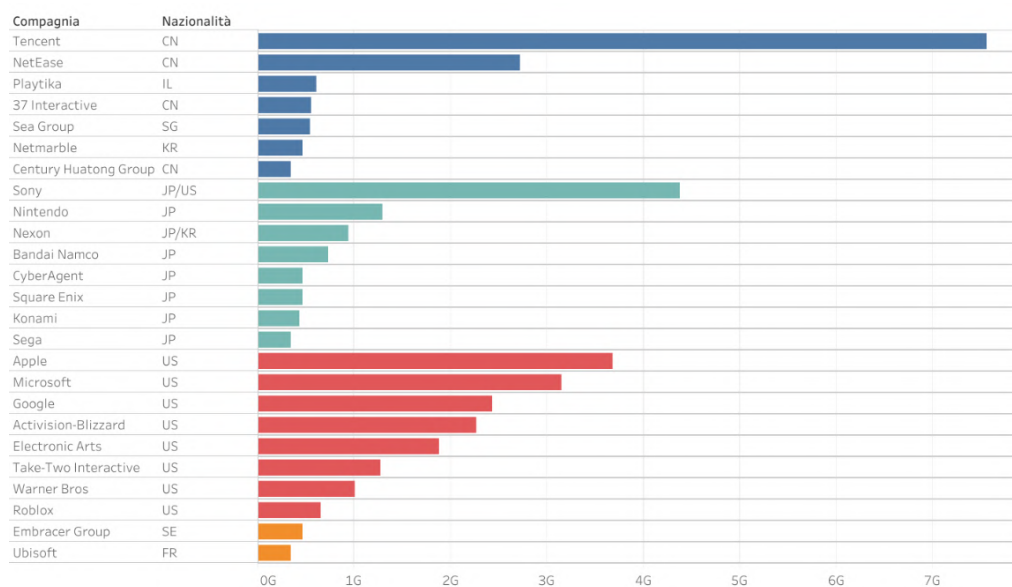


Fig. 14: Confronto tra gli introiti annuali dei venticinque principali publisher di videogiochi al mondo nel primo quarto (trimestre) del 2023.

Certo, gli equilibri negli ultimi due decenni sono cambiati moltissimo, ed è bene chiarirlo perché gran parte delle analisi dei prossimi capitoli andranno contestualizzate in un mercato ben diverso da quello odierno. Se andiamo a

<sup>10</sup> Se la presenza della potenza coreana può sembrare tutto sommato marginale nel contesto dei dati precedentemente analizzati, si veda il grafico presente in VAN DREUNEN 2020: 77, da cui si nota una ascesa graduale ma costante a partire almeno dal 2008 (ricordiamo che il primo iPhone è uscito nel 2007), che nel giro di un decennio ha portato il piccolo Stato asiatico ai livelli dell'intero continente europeo.

<sup>11</sup> È a questo punto prevedibile la [fonte](#) di anche questi dati.

recuperare qualche dato risalente al 2000 (cfr. [Fig. 15](#)),<sup>12</sup> possiamo osservare (oltre al fatto che gli introiti annuali sono paragonabili agli attuali trimestrali) un panorama generale ben diverso.

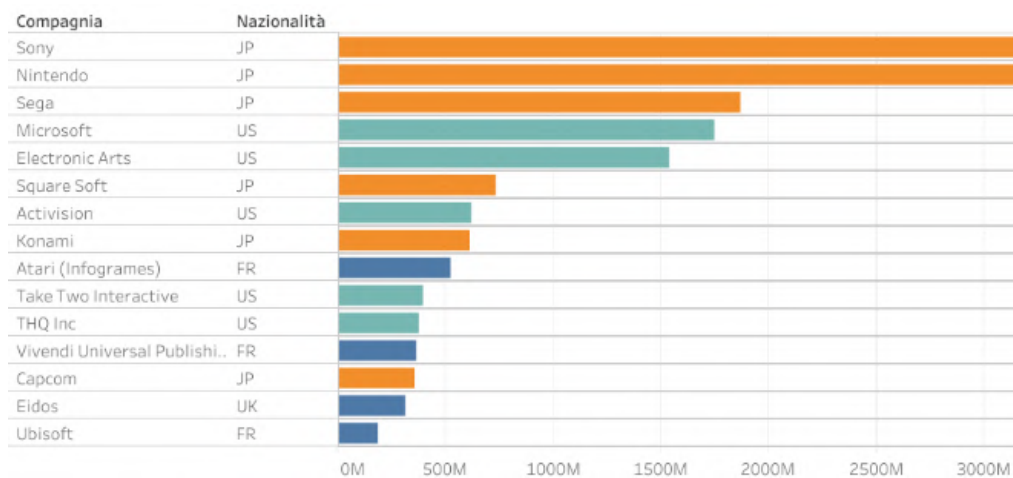


Fig. 15: Principali publisher per introito nel 2000. L'immagine è tagliata nella sua estensione orizzontale per renderla più leggibile; in realtà gli introiti di Sony (6.574.600.000 €) e Nintendo (5.325.800.000 €) si spingono oltre i confini visibili e non sono affatto equivalenti, come l'immagine sembra invece suggerire.

Notiamo, quindi, in questo secondo grafico:

1. Il predominio dei *publisher* giapponesi (arancione), iniziato quando Nintendo aveva saputo trarre vantaggio dalla crisi del mercato videoludico statunitense, un ventennio prima (cfr. [§ 9.1.1](#)).<sup>13</sup> Ancora nel 2000, il Paese del Sol Levante era l'unica vera forza produttiva asiatica (almeno a quanto ci suggeriscono i dati). Importante è anche sottolineare che è proprio a partire da questo equilibrio economico che si delineano almeno due situazioni importanti per la legittimazione culturale dei videogiochi e della loro musica. In primo luogo, è a partire da prodotti giapponesi che inizia a radicarsi un'idea su cui tutt'oggi il panorama nipponico sembra puntare particolarmente, al netto della sua perdita di centralità nel mercato: quella dell'*auteur* videoludico.<sup>14</sup> Tra i più importanti

<sup>12</sup> I dati sono desunti da JOHNS 2006. In questo caso, l'unità di misura non è il dollaro, bensì l'euro. Per una prospettiva di ancora più ampio respiro cronologico, rimando a VAN DREUNEN 2020: 50-51, mentre per un affondo sulla situazione del 2009 in quanto ad *hardware* venduto (che risulta essere per l'89% siglato da Sony o Nintendo, entrambe aziende giapponesi) rimando a OTMAZGIN 2013: 76.

<sup>13</sup> Cfr. VAN DREUNEN 2020: 32-34; SALVADOR 2013: cap. 1.2; PELLITTERI, SALVADOR 2014: 40-41.

<sup>14</sup> L'idea di un'autorialità videoludica, in gran parte mutuata anch'essa dal cinema e con simili risvolti culturalmente legittimanti, dà grande centralità a *game designer* dotati di una particolare visione che organizza il lavoro degli sviluppatori verso obiettivi estetico-ludici specifici (cfr. DEWINTER 2020: 177-178, 183; OLIVA 2021b: 132-133). Nel concreto, questo tipo di approccio ha iniziato a sdoganare l'idea che possa esserci una visione estetica anche nel videogioco, spesso legata alle idiosincrasie di singoli individui definiti "autori", che con le loro opere vogliono trasmettere qualcosa di specifico, sviluppare un tema o una meccanica in maniera non scontata, o comunque offrire un'esperienza in qualche modo peculiare, sfruttando le potenzialità specifiche del *medium*.

nomi in questo senso possiamo trovare Hideo Kojima e Fumito Ueda, che pubblicano proprio in questi anni le loro prime opere dotate di un'importante impronta "autorale" – rispettivamente *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001) e *ICO* (2001) – ma sono ovviamente molti altri i nomi che, anche retrospettivamente, sono stati innalzati al ruolo di autore: si pensi ad esempio a Shigeru Miyamoto, figura fondamentale per i principali marchi di Nintendo fin da due decenni prima.<sup>15</sup> In secondo luogo, il Giappone ha avuto un ruolo fondamentale anche nella legittimazione della musica per videogiochi e dei paratesti a essa legati.<sup>16</sup> È infatti di produzione giapponese il primo *soundtrack album* contenente la musica di diversi giochi targati Namco: *Video Game Music* (1984), prodotto da Haroumi Hosono, bassista della Yellow Magic Orchestra (realtà già legata, per via della propria produzione filo-kraftwerkiana, all'immaginario musicale tecnologico e "computerizzato") e contenente sia brani catturati direttamente dai giochi, sia versioni arricchite da ulteriori elaborazioni strumentali, anticipando per certi versi il fortunato filone degli album di arrangiamenti (più o meno ufficiali) di musica videoludica. Altra sede di rielaborazione e "nobilitazione" della musica per videogiochi è stata ovviamente la sala da concerto, e anche in questo caso il Giappone ha saputo precorrere i tempi con il concerto dedicato a *Dragon Quest* (musica di Kōichi Sugiyama) tenutosi a Tōkyō il 20 agosto 1987. Questo tipo di rapporto privilegiato con la musica per videogiochi si è confermato anche di recente e in particolare in ambito sportivo, con l'inclusione massiccia di musica da tale repertorio in occasione della cerimonia di inaugurazione delle Olimpiadi 2020 a Tōkyō<sup>17</sup> e l'utilizzo del brano 'A Beautiful Song' da *Nier: Automata* (2017) in occasione di una *performance* nipponica di nuoto sincronizzato alle Olimpiadi 2024 a Parigi.<sup>18</sup>

2. La maggiore presenza di aziende europee (blu) rispetto a oggi, in cui le stesse o sono fallite (es. Infogrames, che al tempo controllava il pioniere statunitense Atari) o sono state acquisite da forze straniere (es. Vivendi, che aveva conosciuto il successo tramite Blizzard, poi fusa con la statunitense Activision, oggi proprietà di Microsoft) o confluite in gruppi più

<sup>15</sup> In DEWINTER 2020 viene esplorata proprio la figura di Miyamoto – caratterizzata dalla volontà di riproporre nei videogiochi la gioia dei propri hobby e delle proprie esperienze infantili – in contrapposizione a quella di Kojima – informata invece dal proprio *background* come aspirante regista cinematografico e votata all'esplorazione delle possibilità "meta" del mezzo videoludico.

<sup>16</sup> Le informazioni a tal proposito, riproposte nelle seguenti righe, sono da intendersi prelevate da: BÖCKER, FRITSCH, SUMMERS 2021; FRITSCH 2021b; FRITSCH, SUMMERS 2021b.

<sup>17</sup> In [questo articolo](#) vengono dettagliate le tracce eseguite da giochi di *franchise* come *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Monster Hunter*, *Kingdom Hearts*, *Ace Combat*, *Sonic the Hedgehog*, *Nier* e altri.

<sup>18</sup> Ulteriori informazioni in merito disponibili in [questo articolo](#), insieme anche a un breve video dell'esibizione in questione.

ampi (es. Eidos, prima acquisita dalla nipponica Square Enix, qui ancora Square Soft, e poi tornata in Europa sotto Embracer Group).

3. La diversa natura del *gaming* mobile, che non era certo dominato dallo *smartphone* come oggi, ma era sostanzialmente monopolio di Nintendo (non a caso seconda classificata per introiti) che, con le varie versioni del suo celeberrimo Game Boy, ha sempre saputo tenere abbondantemente testa a quelle che avrebbero voluto essere minacce, come Sega Game Gear e Bandai WonderSwan.
4. Lo strapotere di Sony nell'ambito casalingo, all'epoca ai massimi storici, con tuttavia una Microsoft appena lanciata sul mercato del *gaming* con Xbox, pronta a farle agguerrita concorrenza (almeno in Occidente) prendendo il posto della decadente Sega.

Molti dei successivi cambi di assetto strutturale sono da ricondurre a un evento epocale per l'industria dei videogiochi, ovvero la digitalizzazione del mercato – da intendersi come elezione della forma “smaterializzata” del prodotto videoludico a versione *par excellence* dello stesso, permessa dalla diffusione capillare della rete a banda larga ma affermata seriamente solo negli ultimi anni,<sup>19</sup> a parte per il precoce caso del PC.<sup>20</sup> Le conseguenze di ciò sono state molteplici:

1. La ribalta di nuove aziende sbilanciate verso la distribuzione digitale, con un particolare occhio di riguardo per il settore *mobile* – categoria che per forza di cose trascende la distribuzione fisica e in cui rientrano molte delle realtà incontrate nell'istogramma relativo alla contemporaneità (cfr. [Fig. 14](#)).<sup>21</sup> Nonostante il tentativo di diverse aziende “della vecchia guardia” (es. Konami, Capcom, Electronic Arts, Activision-Blizzard) di

<sup>19</sup> Cfr. CHANTEPIE ET AL. 2014: 9. Come visibile dal grafico contenuto in VAN DREUNEN 2020: 18, soltanto a partire dal 2012 il fenomeno del *download* di giochi in formato interamente digitale ha iniziato a prendere piede seriamente, e nel 2018 era quasi equivalente all'acquisto in formato fisico. Purtroppo, i dati terminano lì, ma secondo il [report del 2022](#) della Digital Entertainment and Retail Association, il *download* aveva di gran lunga superato la distribuzione fisica (complice, probabilmente, anche l'accelerata data dalla pandemia di COVID-19) negli anni immediatamente successivi, almeno nel Regno Unito (ma non ci sono particolari ragioni per pensare che altrove la situazione sia significativamente differente).

<sup>20</sup> In questo ha avuto un ruolo di rilievo il lancio, già nel 2003, della piattaforma Steam a opera di Valve (già conquistatasi la fiducia dei giocatori con alcuni dei più apprezzati titoli PC dell'epoca, come *Half-Life*, *Team Fortress*, *Counter-Strike* e, più avanti, *Portal*) che rimane tutt'oggi la principale modalità attraverso cui i giocatori PC si riforniscono di giochi, tenendo tutto aggregato in un comodo *launcher* che offre anche altri servizi, come gli obiettivi, le discussioni, le *mod* e alcune funzioni *social* (cfr. VAN DREUNEN 2020: 13-14). Prima di allora, come osservato dallo stesso van Dreunen (130-132), il mercato PC era in grave crisi, anche a causa della facilità con cui era possibile piratare i giochi e, al contempo, la difficoltà, riscontrata dagli sviluppatori, nel mettere in piedi un'esperienza che potesse adattarsi dignitosamente a infinite configurazioni *hardware* PC, rispetto alla più semplice programmazione in vista di una sola configurazione specifica (ovvero la *console* di riferimento).

<sup>21</sup> I grafici contenuti in *ivi*: 22, 98 mostrano molto chiaramente la loro ascesa.

salire sul carro del promesso vincitore, a volte anche andando a mettere in secondo piano il resto della propria produzione, a loro sono rimasti il più delle volte i soli avanzzi del banchetto.<sup>22</sup>

2. La messa in discussione dei vecchi modelli economici, con nuove possibilità di monetizzazione come i servizi in abbonamento (es. il Game Pass di Microsoft, che mette a disposizione un catalogo enorme di giochi scaricabili in ogni momento, purché si paghi un abbonamento mensile), i videogiochi *free-to-play* che si sostentano attraverso le microtransazioni interne (es. oggetti e costumi speciali utilizzabili *in-game* ma acquistabili con valuta reale, a volte anche impiegando meccaniche di gioco pericolosamente vicine al gioco d'azzardo, come nei giochi cosiddetti *gacha*) o quei titoli più simili a piattaforme a sé stanti, aggiornate periodicamente dagli sviluppatori con nuovi contenuti scaricabili, che ovviamente richiedono di essere pagati di volta in volta o attraverso abbonamenti, secondo il modello del GaaS (*Game as a Service*).<sup>23</sup>
3. Accorciamento delle catene produttive e più semplice accesso alle risorse produttive (e distributive) necessarie, con conseguente esplosione del mercato indipendente, che ha potuto contare su un più facile e diretto accesso al pubblico potenziale (offerto dalla rete e, più nello specifico, dai vari *store* online). Una enorme quantità di sviluppatori indipendenti (anche costituiti da singole persone), a volte sotto l'egida di *publisher* più o meno in vista e altre volte in modo del tutto autonomo, hanno saputo far breccia nel mercato e ritagliarsi la propria nicchia di appassionati.<sup>24</sup> I videogiochi *indie*, tipicamente a basso budget,<sup>25</sup> risultano essere curiosamente molto più radicati nel mercato occidentale che in quello orientale. Ciò è verificabile anche da una tabella precedentemente, presentata per altre ragioni (cfr. [Tab. 12](#)), da cui emerge che, a fronte di parecchi fenomeni di successo provenienti anche dalle più timide Europa e Australia, soltanto un gioco tra quelli presenti è stato prodotto in Giappone (tra l'altro ancora nel 2004, per essere poi reso più noto un decennio dopo grazie a una riedizione d'iniziativa statunitense), e si tratta dell'unico esempio asiatico. Anche se non ci si deve fare ingannare dalla diversa risonanza che produzioni "dal basso" possono avere

<sup>22</sup> Cfr. *ivi*: 97-98.

<sup>23</sup> Cfr. BERNEVEGA, GEKKER 2022: 50; VAN DREUNEN 2020: 16-17, 85-86.

<sup>24</sup> Cfr. CHANTEPIE ET AL. 2014: 11-14; PELLITTERI, SALVADOR 2014: 194.

<sup>25</sup> Basso budget, però, non equivale a basso costo in senso assoluto, specialmente se si considera la mole di sacrifici (anche personali) a cui gli sviluppatori sono spesso sottoposti, in questo contesto (sia pure con gradazioni molto diverse a seconda di tanti fattori), e che fanno sì che il ritmo di produzione sia molto lento e gli introiti spesso insufficienti a far crescere (o, a volte, anche solo mandare avanti) l'impresa a lungo. Vedi VAN DREUNEN 2020: 26-27.

sui piani locale e globale, sembra possibile assegnare un peso diverso al fenomeno indipendente presso i due poli di questa ricerca.

Il mercato *mainstream* rimane ovviamente dominato dai cosiddetti “tripla A” (o AAA), sostanzialmente il corrispettivo videoludico del *blockbuster* cinematografico – quindi prodotti ad alto budget e sviluppati da team più grandi della media, generalmente legati ai maggiori *publisher* in circolazione, che si aspettano che tali titoli possano garantire il rispetto delle aspettative di ritorno economico.<sup>26</sup> Per farsi un’idea delle cifre di cui parliamo, basti pensare che *Grand Theft Auto V* (2013), sviluppato da Rockstar Games nell’arco di sei anni, è costato al suo *publisher* Take-Two Interactive 260 milioni di dollari, di cui circa la metà in spese di *marketing*<sup>27</sup> – e stiamo parlando di un decennio fa, in una realtà in cui gli investimenti sono in crescita costante.<sup>28</sup> Non tutti i prodotti ad alto rendimento, tuttavia, sono giochi tripla A, e non mi riferisco ai già citati successi indipendenti, bensì a molti prodotti (soprattutto per piattaforma *mobile*) che costano tutto sommato poco ma portano a introiti da record: è chiaro che un videogioco per *smartphone* ben congegnato e indirizzato principalmente a giocatori occasionali costerà facilmente molto meno di un titolo tripla A come un nuovo capitolo dei *franchise* di *Monster Hunter* o di *The Witcher* – grazie, se non altro, alla minore ambizione tecnica – ma ciò non toglie che avrà tutto il potenziale per incassare molto di più. Per questo, a seconda che il bersaglio commerciale sia il giocatore *casual* (occasionale) o il giocatore cosiddetto *hardcore* (appassionato), si manifestano logiche di mercato e obiettivi tanto diversi da far sembrare quasi le due ripartizioni altrettante industrie separate<sup>29</sup> – in cui l’epicentro dell’industria *mobile* si troverebbe oggi certamente in Cina.

---

<sup>26</sup> Cfr. BERNEVEGA, GEKKER 2022: 48. L’etimologia del termine, secondo quanto riportato nella medesima fonte, si riferisce infatti al voto più alto che viene attribuito dalle maggiori agenzie di *rating* americane ai titoli più sicuri su cui investire.

<sup>27</sup> Cfr. VAN DREUNEN 2020: 26. Teniamo comunque conto del fatto che progetti mastodontici come *GTA V* raggiungono vette produttive che non costituiscono certo la media di ciò che le produzioni “normali” possono permettersi. Secondo una stima contenuta nella stessa fonte, tipicamente i progetti tripla A dispongono di budget che variano tra i 50 e i 150 milioni di dollari. Anche se i prodotti di successo riescono ad avere margini di guadagno consistenti, la legge del *winner-takes-most* vigente nell’industria videoludica fa sì che, comunque, per ogni grande successo ci siano una miriade di casi che, pur non andando necessariamente in perdita, non rispettano le aspettative (cfr. *ivi*: 27).

<sup>28</sup> Cfr. *ivi*: 45. I *rumor* in circolazione dopo la recente diffusione dei primi trailer di *Grand Theft Auto VI* parlano di un budget di circa un miliardo di dollari (cfr. [questa notizia](#), per esempio).

<sup>29</sup> La categoria del *casual gamer* è presentata in *ivi*: 71-72, sottolineando il ruolo avuto da *console* come Nintendo Wii (la risposta del colosso giapponese alla saturazione del mercato *console* tradizionale, vedi anche SALVADOR 2013: cap. 1.2) nell’introduzione al mondo videoludico di una fetta di popolazione fino a quel momento disinteressata, ma ben disposta ad accettare una proposta ludica più accessibile ed economicamente più a buon mercato, *family-oriented* e capace di dare soddisfazioni anche dedicandosi a essa a tempo perso.

## § 5.2 - Dimensione sovrastrutturale: Hollywood vs *media mix*

### § 5.2.1 - Videogiochi e blockbuster: il modello transmediale

Per circostanziare correttamente fenomeni compositivi complessi in ambito ludomusicale, tuttavia, non basta farsi un'idea dell'assetto industriale del solo mercato videoludico. Uno degli obiettivi fondamentali di questo lavoro è, infatti, indagare i legami tra diversi media che, influenzando sulla musica videoludica, vanno a definirne i diversi tipi di commistione stilistica. Si tratta, quindi, di mettere in luce i collegamenti tra l'industria videoludica e quella dell'audiovisivo più in generale; ma parlare di "industria dell'audiovisivo" può voler dire tante cose, specialmente se ci poniamo entro una prospettiva globale. Se parliamo di Occidente, risulta facile individuare quella declinazione dell'industria dell'audiovisivo che, per ragioni di colonialismo culturale e proporzioni economiche, ha maggiormente peso sull'immaginario collettivo e si rende quindi capace anche di insinuarsi a un più alto livello di concretezza nelle pieghe dell'industria videoludica. Mi riferisco, ovviamente, all'industria cinematografica hollywoodiana. Lo studio dei rapporti tra tale realtà e i videogiochi ha rappresentato un filone di ricerca piuttosto prolifico all'interno dei *game studies* (anche italiani) e, pur riguardando soprattutto il cinema *mainstream* occidentale, ha messo in luce alcune dinamiche che possono trovare applicazione, almeno in parte, in un contesto produttivo diverso, come quello orientale.

Questo tipo di attenzione è dettata anche dal fatto che il videogioco si è nel tempo appropriato sempre più del linguaggio cinematografico (modalità di impiego e funzioni della musica comprese) per narrare storie in un modo familiare a gran parte dei giocatori/spettatori. Come abbiamo già ampiamente osservato a più riprese, questo è stato possibile soprattutto dal momento in cui, a metà degli anni Novanta, l'adozione del CD-ROM come supporto ha fornito agli sviluppatori uno spazio sufficiente a salvare su disco le cosiddette *cutscene*, ovvero sequenze in *computer graphics* (CG) pre-renderizzate: si trattava a tutti gli effetti di piccoli segmenti di cinema d'animazione in grafica computerizzata dotati di una regia potenzialmente molto più "cinematografica" di quanto le sezioni renderizzate in tempo reale dal motore di gioco permettessero al tempo.<sup>30</sup> Questo tipo di appropriazione, tuttavia, non è del tutto uniforme. Basti pensare alla contrapposizione tra due modelli videoludici oggi rappresentati da due delle più grandi aziende del settore:

1. Da un lato, la maggioranza delle attuali esclusive della Sony a trazione occidentale (es. i *franchise* di Horizon, The Last of Us e God of War), in cui, generalizzando un po', i giochi tendono sempre più ad assimilarsi a

<sup>30</sup> Cfr. FASSONE 2017: 27-28; GARNER 2024: 364.

modelli cinematografici narrativi e formali (es. l'ininterrotto piano-sequenza in "camera a mano" degli ultimi *God of War*; l'impiego di stelle del cinema nel *motion-capture* di *Death Stranding*), innestandoli in una struttura ludica spesso molto guidata, al punto da avvicinarsi al film interattivo (es. *Detroit: Become Human*).

2. Dall'altro, le esclusive di Nintendo (es. i *franchise* di Super Mario, The Legend of Zelda, Metroid, Pokémon), che tendono invece a dare maggiore centralità al *gameplay*, mentre la trama sembra quasi un pretesto per dare vita ad avventure interattive stratificate e spesso non lineari.<sup>31</sup>

Anche a livello narrativo sono stati sperimentate modalità di coinvolgimento del giocatore più dirette di quelle mutate direttamente dal cinema. Un modello narrativo alternativo, inizialmente limitato perlopiù ai cosiddetti *souls-like* (ispirati a *Dark Souls* e simili) ma ora in costante diffusione, per esempio, dà grande importanza alla trama, ma in una forma più peculiarmente allineata alle possibilità offerte da un *medium* interattivo. Il giocatore è infatti chiamato a scoprire autonomamente i dettagli del mondo di gioco attraverso l'esplorazione delle ambientazioni (si parla per questo spesso di "narrativa ambientale") e la lettura dei documenti o delle descrizioni degli oggetti trovati, senza che procedere nel gioco porti automaticamente a chiari sviluppi narrativi.<sup>32</sup>

Al netto di queste eccezioni, però, la rimediazione del cinema nel videogioco rimane stabile e potente. Simili assimilazioni di linguaggio si spiegano facilmente nell'epoca della convergenza mediale e culturale,<sup>33</sup> in cui non solo il sistema produttivo, ma anche le narrazioni sono sempre più spesso condivise tra (o, seguendo dinamiche di *transmedia storytelling*, vengono frammentate e sparpagiate all'interno di)<sup>34</sup> media diversi, oppure sono sottoposte a operazioni

<sup>31</sup> Cfr. *ivi*: 367.

<sup>32</sup> Sull'argomento si vedano anche FASSONE 2017: 82-87; CAJELLI, TONIOLO 2018: 123-125.

<sup>33</sup> In JENKINS 2006: 2, la convergenza è spiegata nei termini di «il flusso di contenuto attraverso diverse piattaforme mediali, la cooperazione tra le industrie di diversi media, e il comportamento migratorio del pubblico di tali media, che cercherebbero pressoché ovunque quei tipi di esperienze d'intrattenimento che vogliono» (traduzione mia). Per un approfondimento sulla rilevanza del pensiero di Jenkins in questo contesto, rimando a FASSONE 2017: 50-55; SALVADOR 2013: cap. 2.7.

<sup>34</sup> In JENKINS 2006: 95-96, la narrazione transmediale è descritta come quel tipo di narrazione che si dipana attraverso diversi media, cercando idealmente di sfruttare le potenzialità specifiche di ognuno di essi per contribuire a una narrazione complessiva. In PELLITTERI 2019a: xxi-xxii ne viene accentuata la componente di "attraversamento" o "passaggio" (*trans-*), anche nella compenetrazione, da un *medium* a un altro – processo che può implicare sia convergenza che divergenza. Userò quindi il termine per indicare quei processi che coinvolgono più media implicando un passaggio tra di essi (come quando parlo di traiettorie transnazionali). Più caotica è la situazione definitoria per quanto riguarda altri termini (cfr. GRISHAKOVA, RYAN 2010: 3; PELLITTERI 2019a: xxi): con "crossmediale" possiamo intendere narrazioni che sono concepite per incarnarsi in diversi media (senza che le diverse iterazioni costituiscano sostanziali integrazioni l'una

adattamento in un secondo momento. Secondo Alexis Blanchet, quella dell'adattamento (in particolare nella traiettoria che va dal cinema al videogioco) è una prassi soprattutto (neo-)hollywoodiana,<sup>35</sup> che ben si inserisce nelle logiche di mercato della Nuova Hollywood, fatte di produzioni seriali, prodotti derivati, e *pre-sold project* che si basano su un successo garantito dal *franchise* da cui derivano.<sup>36</sup> Occuparsi di adattamenti di questo tipo ha raramente significato muoversi lungo i sentieri della storia dei videogiochi più apprezzati da critica e pubblico<sup>37</sup> ma non è da escludere che qualcosa stia lentamente cambiando: il 2023, per esempio, è stato un anno fertile da questo punto di vista, con il videogioco *Hogwarts Legacy*, che ha riscosso un enorme successo, e la serie HBO *The Last of Us* (ispirato all'omonimo videogioco uscito un decennio prima), che è stata apprezzata al punto da essere premiata nell'apposita categoria dei Game Awards (pressappoco il corrispettivo videoludico degli Academy Awards). Simili operazioni sottolineano una volta in più il legame tra industria videoludica e cinematografica, ma costituiscono anche un interessante bacino di prodotti il cui studio può mettere in evidenza non solo ovvie continuità, ma anche mutamenti significativi dell'aspetto musicale, specie se nell'adattamento è in atto anche una traiettoria transnazionale.<sup>38</sup>

Più nello specifico musicale, mi sembra si possano individuare tre ambiti in cui il mondo produttivo hollywoodiano esercita la sua influenza sui videogiochi occidentali (e, seppur in misura maggiore, non solo quelli). In primo luogo, come parte del sopracitato processo di assimilazione del linguaggio cinematografico, prevedibilmente, anche la musica videoludica (dal momento in cui ha iniziato a poterselo permettere) si è spesso avvalsa dei modelli hollywoodiani, raggiungendo (almeno all'apparenza) quella che Mark Grimshaw ritiene essere una deprecabile «crescente omogeneizzazione delle produzioni sonore».<sup>39</sup> Tale omogeneizzazione si muove con decisione verso gli stilemi neo-hollywoodiani, e in particolare:

---

per l'altra) e "intermediale" per indicare rapporti più generali tra media diversi, che possono includere trasposizione, combinazione, emulazione o confronto *tra* media.

<sup>35</sup> Cfr. BLANCHET 2008: 35-36. Del campione di 361 film presi in esame dall'autore, 277 (68%) sono produzioni americane e altre 50 (12%) sono comunque co-prodotte dagli Stati Uniti (per un totale dell'80% delle produzioni totali). In realtà, conoscendo il funzionamento del sistema integrato di produzione (pop-)culturale giapponese, risulta difficile credere che soltanto il 3% di tali produzioni siano da attribuire a realtà nipponiche, ma questo è probabilmente dovuto al fatto che l'autore parla di *film adattati*, mentre spesso nel caso degli *anime* stiamo parlando di serialità televisiva.

<sup>36</sup> Cfr. *ivi*: 41-42. Il discorso proseguirà in [§ 9.1](#).

<sup>37</sup> Cfr. FASSONE 2017: 13-18.

<sup>38</sup> Un noto esempio, relativo al *franchise* di *Silent Hill*, è descritto in MUNDHENKE 2013 e farà di nuovo la sua comparsa in [§ 9.2](#).

<sup>39</sup> GRIMSHAW 2008a: 99.

1. Quelli che tendono maggiormente verso il “nuovo sinfonismo”,<sup>40</sup> specialmente per quanto concerne le scelte timbriche e di arrangiamento, che costituiscono un ritorno ai modelli del cinema classico americano, a loro volta ispirati alla musica sinfonica (tardo)romantica di Wagner, Mahler, Richard Strauss, Čajkovskij, Holst e simili,<sup>41</sup> contro le multiformi tendenze (affermatesi con particolare forza negli anni Sessanta e Settanta) più o meno eretiche nei confronti di tali modelli, o prone a logiche cross-promozionali tra canzoni *popular* e film.<sup>42</sup> Nel nuovo sinfonismo – che pur non essendo l’unica tendenza esistente nel cinema hollywoodiano, fa tutt’uno con gran parte dei maggiori successi al botteghino tanto di vent’anni fa quanto di oggi<sup>43</sup> – rimane rilevante anche l’attenzione per l’applicazione di tecniche leitmotiviche,<sup>44</sup> altro aspetto ben presente nelle prassi compositive videoludiche – specialmente per quanto riguarda i temi dedicati ai singoli personaggi. Si può dire che in generale anche i principi della musica del cinema classico americano enunciati da Gorbman<sup>45</sup> sono salvaguardati nella prassi del nuovo sinfonismo, per poi essere adattati per quanto possibile al contesto ludomusicale.
2. Come anche i tentativi di seguire l’azione del giocatore attraverso la musica interattiva testimoniano, c’è una volontà di adattare la colonna sonora a quanto accade su schermo nel modo più preciso possibile, giungendo fino alle soglie del *mickey-mousing* – come prescritto dalla prassi hollywoodiana.<sup>46</sup> Ogni brano è pensato tendenzialmente per una

<sup>40</sup> Cfr. COOKE 2008: 454-466. Lo stile, esemplificato dalla musica di John Williams e suoi epigoni come Howard Shore, James Horner e James Newton Howard, viene anche definito “neoclassicismo” (cfr. AUDISSINO 2014: 119-133), “post-classicismo” (cfr. DAVISON 2004: 42-58) o addirittura “iperclassicismo” (cfr. *ivi*: 49-50). Preferisco qui usare “nuovo sinfonismo” perché mette al centro l’elemento sinfonico che caratterizza la musica in questione e sottolinea la continuità con quel “sinfonismo” hollywoodiano che ha caratterizzato il cinema classico americano e che viene ripreso dai suddetti compositori nel contesto della Nuova (!) Hollywood.

<sup>41</sup> Su questo argomento si vedano AUDISSINO 2014: 26-41; COOKE 2008: 463; GIBBONS 2017: 415; KALINAK 1992: 66-111; 2010: 62-65.

<sup>42</sup> Cfr. DAVISON 2004: 48-49. Sull’argomento si veda più diffusamente SMITH 1998.

<sup>43</sup> Cfr. DAVISON 2004: 54. Se nella fonte riportata la classifica è relativa al 2002 – ed emergono i nomi di James Horner, Danny Elfman, Alan Silvestri, Howard Shore e soprattutto John Williams, che all’epoca aveva già firmato le musiche di cinque dei dieci film statunitensi di maggior successo di sempre – anche dalla sua [controparte contemporanea](#) emergono molti nomi legati al nuovo sinfonismo, come gli stessi Horner, Silvestri, Williams, Elfman (oltre ad altri, come Michael Giacchino e Hans Zimmer).

<sup>44</sup> Cfr. AUDISSINO 2014: 34, 124-125; COOKE 2008: 84-85, 496.

<sup>45</sup> Cfr. GORBMAN 1987: 73-91. I principi in questione sono invisibilità, inaudibilità, significazione emotiva, ancoraggio narrativo (referenziale e connotativo), continuità, unità e violazione di una norma solo in funzione delle altre. Verificare se e in quale forma e misura ognuna di queste caratteristiche trovi applicazione in ambito videoludico richiederebbe un lavoro di ricerca a parte, ma per ora basti considerare tali principi come parte dell’eredità hollywoodiana data dalla suddetta assimilazione dei modelli cinematografici.

<sup>46</sup> Cfr. AUDISSINO 2014: 34-35, 126; COOKE 2008: 29, 86, 491.

situazione specifica, si trova in sintonia e sincronia con essa e mal sopporta il riutilizzo in contesti diversi – cosa che, come vedremo nel caso orientale, può sembrare scontata ma non lo è.

3. Seguendo le proposte di alcuni dei compositori più in vista del *mainstream* contemporaneo – Hans Zimmer e i suoi collaboratori ed epigoni della Remote Control Productions<sup>47</sup> *in primis* – il sinfonismo videoludico viene spesso “aumentato” da interventi elettronici a volte collocabili al confine con il *sound design*, altre volte trainanti verso situazioni di vera e propria contaminazione elettronica. Si tratta sostanzialmente della transizione alla già più volte citata “iperorchestra” (cfr. § 2.2.2),<sup>48</sup> che crea continuità tra cinema e videogiochi grazie anche al comune utilizzo di uno spazio di lavoro informatizzato, divenuto marchio di fabbrica di Zimmer, che ha così attirato su di sé i sospetti dei puristi,<sup>49</sup> che si vanno a sommare alle critiche di scarsa versatilità e di personalità scialba.<sup>50</sup> Al di là dei giudizi di valore, è indubbio che questo tipo di approccio sia diventato pervasivo nel *mainstream* cinematografico<sup>51</sup> e sia quindi stato spesso usato come pietra di paragone per produzioni che vogliono esplicitare il loro essere sintonizzate sulle stesse frequenze del cinema ad alto budget ed enfatizzare la forse vaga e certamente inflazionata (ma non per questo poco pertinente alla dimensione videoludica, anzi) dimensione della “epicità”.<sup>52</sup>

In secondo luogo, analogie e differenze nel sistema produttivo possono suggerire le ragioni dietro a determinate scelte stilistiche a livello musicale (cfr. § 2.3), anche per via del fatto che, a volte, nelle trame di adattamento transmediale

<sup>47</sup> A tal proposito, in KMET 2018; REYLAND 2015: 121-122 viene presentata la situazione e il modello di lavoro di RCP, che mette in crisi le concezioni tradizionali di autorialità musicale, ma che crea anche situazioni potenzialmente controverse da più prospettive – specie quando restano nebulose certe dinamiche di appropriazione di responsabilità autoriale.

<sup>48</sup> Cfr. CASANELLES 2016: 58; SADOFF 2013: 674, 678.

<sup>49</sup> In AUDISSINO 2014: 199 il *modus operandi* esemplificato da Zimmer viene additato come uno dei responsabili del presunto impoverimento del linguaggio sinfonico hollywoodiano, di cui sostanzialmente soltanto la prominenza dell'organico orchestrale sarebbe sopravvissuta all'avvento dell'omofonia imperante ai danni del contrappunto, della superficialità compositiva, del copia-incolla negli studi digitali, delle contaminazioni «techno/rock» (*sic*) e altri incubi più o meno evanescenti dei docenti di composizione ostili ai musicanti autodidatti (si veda anche LEHMAN 2016: 32, in cui vengono riportate altre tipiche critiche “classiciste” all'opera di Zimmer).

<sup>50</sup> Cfr. COOKE 2008: 499; LEHMAN 2016: 33. A partire dalle critiche di Buhler e Neumeyer (riportate nella sede specificata), Lehman cerca di mettere a fuoco le caratteristiche altresì idiomatiche del “minimalismo massimalista” (in cui la semplicità di facciata tipica del minimalismo è il seme di una “colossale” esplosione di stratificazioni texturali e di dinamiche spinte al massimo) di Zimmer che, pur finendo effettivamente per risultare spesso uguale a se stesso, è diventato la cifra distintiva del compositore tedesco e dei suoi collaboratori.

<sup>51</sup> Cfr. AUDISSINO 2014: 200; LEHMAN 2016: 50.

<sup>52</sup> Ed è proprio la categoria dell'epico a risultare centrale, secondo Lehman (2016), nell'estetica zimmeriana.

sono coinvolti i medesimi professionisti.<sup>53</sup> Limitandoci ai compositori, è possibile menzionare Michael Giacchino, Bear McCreary, Harry Gregson-Williams, Danny Elfman, Ramin Djawadi e lo stesso Hans Zimmer – anche se non tutti hanno contribuito al settore videoludico con la medesima dedizione e continuità. Va però detto che, soprattutto per quanto riguarda le produzioni più massicce, non è raro (specialmente in rapporto alla situazione nipponica, come vedremo tra poche righe) riscontrare la presenza di “transmedialità su commissione”,<sup>54</sup> che riguarda non solamente ma *anche* la dimensione musicale.

In terzo luogo, le scelte musicali dei videogiochi, come sarà più avanti approfondito (cfr. § 8.1), si basano in parte anche sulle convenzioni stabilite dall’industria cinematografica, in particolare nel mettere in relazione specifici generi (o stili) musicali e particolari generi cinematografici – o, più in generale, narrativi (con aggiunta, nel caso del videogioco, del livello del *gameplay*).<sup>55</sup> Sono spesso da leggere alla luce di questi meccanismi di filiazione quelle “eccezioni autorizzate” rispetto al sinfonismo hollywoodiano, che in realtà eccezioni non sono, dato che si nutrono comunque di *cliché* “eretici” che sono ben radicati nella tradizione cinematografica – aggiungere “hollywoodiana” sarebbe sottostimare la portata ormai globale, tanto forte è spesso l’influsso di tali modelli preconfezionati (o quantomeno cristallizzati).

### § 5.2.2 - Videogiochi e anime: il modello polimediale

Se però guardiamo alla realtà nipponica, è possibile scorgere la presenza di modelli di scambio produttivo e culturale tra industria degli audiovisivi e videogiochi in cui il peso di Hollywood è molto meno accentuato e gode di dinamiche sue proprie. In Giappone, infatti, certamente parlare di “industria dell’audiovisivo” significa riferirsi al cinema *live action* ma, ancora prima, a quello animato, grazie al peso che gli *anime* hanno, ormai da diversi decenni, su un mercato che si spinge ben oltre i confini nazionali nipponici, arrivando a conquistare una dimensione globale quasi equiparabile a quella di Hollywood.<sup>56</sup> Oltre all’ovvia rilevanza in patria, infatti, gli *anime* hanno attecchito in Occidente a fine anni Settanta (negli Stati Uniti già qualche anno prima rispetto all’Europa, in cui però il

<sup>53</sup> Cfr. GRIMSHAW 2008a: 99. Tutto ciò, però, oltre a essere stato già messo a fuoco in precedenza, esula sostanzialmente dal piano sovrastrutturale per inerire altresì alla struttura.

<sup>54</sup> Cfr. JENKINS 2014: 261.

<sup>55</sup> Cfr. BROWNRIGG 2003: 10-15, 49-52. Tutto ciò ci rimanda anche alla questione dei *topoi* (cfr. § 1.1.3).

<sup>56</sup> Cfr. IWABUCHI 2002b: 447-448. Qualche numero sulle proporzioni del mercato *anime*, anche se ormai un po’ datato, si può trovare in HERNÁNDEZ 2018: § 4.1.

fenomeno avrebbe conosciuto un successo molto superiore),<sup>57</sup> con un *boom* inaugurato dal successo della serie tv di Gō Nagai *Ufo Robot Goldrake (Yūfō Robo Gurendaizā, 1975-1977, in Italia dal 1978)* realizzato dallo studio Tōei Dōga (oggi Tōei Animation).<sup>58</sup> Un altro momento fondamentale per la popolarità dell'animazione giapponese in Occidente – soprattutto per quanto concerne il suo statuto culturale – sarebbe stata la pubblicazione, dieci anni più tardi, di *Akira* (dir. Katsuhiro Ōtomo, 1988), capace di guadagnarsi una distribuzione cinematografica internazionale per la prima volta significativa e, con la sua ambizione senza precedenti e la sua crudezza, di mettere bene in chiaro l'interesse che gli *anime* potevano suscitare anche in un pubblico adulto (cfr. § 7.1.2).<sup>59</sup>

Quindi, se è il cinema hollywoodiano il cavallo di battaglia del *soft power* statunitense, ci sono pochi dubbi sul fatto che il destriero nipponico sia da individuare proprio nell'industria degli *anime* (e correlati),<sup>60</sup> il cui peso sulla produzione videoludica nipponica è paragonabile a quello che il cinema statunitense esercita su quella occidentale – con risvolti anche sul versante musicale dei prodotti. Ciò risulta evidente a maggior ragione se pensiamo al ruolo prominente che la cultura pop giapponese ha avuto (e ha tutt'ora) nell'applicazione del famigerato piano “Cool Japan”,<sup>61</sup> finalizzato a promuovere l'esportazione di prodotti dell'industria culturale nazionale, nonché di valori e posizioni da presentare come tipicamente giapponesi, in favore di un certo tipo di *branding* del Paese – come *cool* appunto, “togo”,<sup>62</sup> in sintonia con politiche di diplomazia culturale (per esempio la cosiddetta “Dottrina Fukuda” del 1972 o lo slogan nazionalista *kokusaika*, che in quegli stessi anni puntava all'internazionalizzazione

<sup>57</sup> Cfr. PELLITTERI 2019b: 4-5. Italia e Francia sono stati i Paesi maggiormente investiti dalla mania per gli *anime*, grazie anche alla nascita di emittenti televisive private che ben volentieri, per rimpolpare il palinsesto, si abbeveravano a produzioni straniere più a buon mercato di quelle americane. L'Italia è seconda solo al Giappone per numero di film e serie *anime* distribuite, con numeri quattro volte superiori a quelli degli Stati Uniti.

<sup>58</sup> Cfr. *ivi*: 4, 8-9. Già negli anni precedenti, come emerge dalle pagine citate, c'erano stati i primi contatti tra il mondo europeo e quello nipponico, per esempio attraverso la coproduzione del ben noto *Heidi (Arupusu no shōjo Haiji, 1974)*, basato su un romanzo svizzero e diretto dal futuro fondatore dello Studio Ghibli Isao Takahata (insieme a Hayao Miyazaki, coinvolto già in questa produzione).

<sup>59</sup> Cfr. HAGUCHI 2014: 174; LE BLANC, ODELL 2014. Anche in IWABUCHI 2002b: 451 viene riconosciuto ad *Akira* un ruolo di apripista per l'apprezzamento della cultura pop nipponica in Occidente.

<sup>60</sup> In *ivi*: 448 vengono sottolineate le tendenze nazionalistiche e narcisistiche dietro alla diffusione di prodotti della cultura pop giapponese, che andrebbero a creare un'immagine di supremazia culturale nipponica soprattutto agli occhi dei potenziali “concorrenti” situati nell'Estremo Oriente – primi bersagli dell'esportazione culturale giapponese. Il discorso è presente in forma più approfondita in IWABUCHI 2002a, ma tornerà anche più avanti in questa stessa sede (cfr. § 6.2).

<sup>61</sup> Cfr. HERNÁNDEZ 2018: § 3-4; IWABUCHI 2015.

<sup>62</sup> Ripropongo qui la traduzione offerta da Pellitteri riportandone la motivazione da lui addotta, che ritengo azzeccata e convincente: «fu la vittoria dell'ammiraglio Togo nella battaglia di Tsushima, durante il conflitto russo-giapponese, a fare introdurre il termine in Italia, con il significato di “ammirevole”, “in gamba”» (PELLITTERI 2008: 57n).

senza perdere la distinzione tra “noi” e “loro”)<sup>63</sup> che già da ben prima caratterizzavano la volontà di migliorare l’immagine internazionale di un Giappone ormai lontano dai tempi dell’isolazionismo e dei più recenti fatti bellici (cfr. § 6.3).<sup>64</sup> Il termine è stato istituzionalizzato nel 2010, con l’apertura di un ufficio ministeriale finalizzato alla promozione e al commercio di prodotti culturali nipponici all’estero,<sup>65</sup> ma era allora già in uso da diversi anni – almeno dal 2002, anno in cui il giornalista Douglas McGray pubblica un articolo sull’aumento esponenziale delle esportazioni giapponesi nel campo dei beni culturali,<sup>66</sup> cogliendo l’occasione per assicurare i lettori circa l’assenza di pericoli per l’egemonia culturale statunitense (ritenuta dotata di tratti “più universali”), ma stupendosi al contempo del fatto che molte cose giapponesi (spesso “imitazioni” di originali occidentali) popolari in Estremo Oriente possano essere tali senza passare per gli Stati Uniti d’America.<sup>67</sup> Alla luce di ciò è facile capire il peso che gli *anime* (e prodotti associati) acquisiscono nell’economia (anche culturale) del Paese, e quindi quanto le tradizioni legate a tale repertorio (e correlati) possano divenire normative per i prodotti creati in seno a esso, pensati anche per rimpolpare quel “Gross National Cool” il cui incremento è vitale per il mantenimento del Giappone in quanto superpotenza culturale su scala globale,<sup>68</sup> per certi versi in fase calante almeno dai tempi dell’istituzione del sopracitato ufficio (quasi si trattasse di rattoppare l’imbarcazione, più che cavalcare l’onda).<sup>69</sup>

Dal momento che l’industria del cinema<sup>70</sup> e della serialità animata giapponese presenta caratteri peculiari che non sono comuni al corrispettivo occidentale, ritengo utile soffermarmi brevemente sulla messa a fuoco di alcuni aspetti che torneranno utili a comprendere le fitte reti di relazioni tra il mondo videoludico e quello degli *anime* – specie se consideriamo che il tema è meno noto in

<sup>63</sup> Cfr. IWABUCHI 2002b: 449; 2015: 420. Prima ancora che legate all’esportazione di prodotti culturali (la cui centralità è ascesa a partire dai tardi anni Ottanta, proprio a partire da eventi come la diffusione di *Akira*, cfr. *ivi*: 451), queste politiche hanno riguardato l’eccellenza tecnologica dell’*hardware* giapponese.

<sup>64</sup> In totale opposizione al vecchio modello, non a caso, si colloca una delle linee d’azione di maggior successo della diplomazia culturale giapponese: quella del *kawaii*, il “carino” o “tenero” nipponico incarnato da figure come Hello Kitty e certi personaggi femminili di *anime* e *manga*. A tal riguardo, rimando a PELLITTERI 2018; YANO 2009. Più in generale, la parola chiave per inquadrare il tipo di prodotto al centro dell’opera di esportazione è “cultura *otaku*”, riguardante fumetti, animazione e videogiochi (cfr. IWABUCHI 2002b: 453-455) e quindi con un’accezione simile a quella subcultura che in Occidente definiremmo *nerd* o *geek*.

<sup>65</sup> Cfr. IWABUCHI 2015: 423; TONELLI 2015: 286.

<sup>66</sup> Cfr. LOCATI 2022: 21-22; MIYAKE 2011: 189; TONELLI 2015: 285-286.

<sup>67</sup> Cfr. PELLITTERI 2008: 54-56.

<sup>68</sup> Cfr. IWABUCHI 2015: 422; TONELLI 2015: 285-288; YANO 2009: 683-684.

<sup>69</sup> Cfr. TONELLI 2015: 286-287.

<sup>70</sup> Per quanto molte delle informazioni che fornirò nelle prossime pagine siano valide anche per il contesto cinematografico, è soprattutto all’ambito degli *anime* che occorre guardare per contestualizzare a dovere le dinamiche industriali che riguardano più da vicino anche i videogiochi. Per un affondo più specificamente cinematografico rimando a LOCATI 2022.

Occidente di quanto non lo sia l'analogo hollywoodiano, sia per ovvie ragioni geografico-culturali, sia per una certa carenza di studi a tal riguardo.<sup>71</sup> Per cominciare, occorre mettere a fuoco il diverso tipo di sistema produttivo alla base dei prodotti di nostro interesse. Così come spesso il sistema neo-hollywoodiano basa la propria strategia economica sulle garanzie di successo dei marchi preesistenti, per esempio attraverso adattamenti cinematografici di romanzi o fumetti che poi trovano anche una controparte videoludica basata sul film (o direttamente sulle fonti cartacee primarie), anche in Giappone *manga*, *anime* e videogiochi incorrono spesso in operazioni di adattamento incrociato.<sup>72</sup> Ciò che più differenzia il sistema produttivo nipponico in questo senso è che, a partire dal boom televisivo dell'animazione collocabile nei primi anni Sessanta, l'industria *animanga*<sup>73</sup> si è sviluppata nella forma del *media mix*,<sup>74</sup> ovvero una realtà produttiva in cui è praticamente scontato che una proprietà intellettuale venga sviluppata sotto forma di ambiente polimediale, fatto di fumetti, videogiochi, prodotti animati e *merchandise* di vario tipo (con una certa centralità attribuita ai personaggi fittizi più che a specifiche narrazioni).<sup>75</sup> In questo senso, si può

<sup>71</sup> Cfr. HERNÁNDEZ-PÉREZ 2019: § 1.1. L'autore si stupisce, tra l'altro, della carenza particolarmente grave di contributi scientifici in lingua italiana (su questo, si veda più nello specifico PELLITTERI 2019a: xi-xiv), nonostante l'impatto avuto dagli *anime* sulla cultura pop nostrana. Il problema dello scarso sviluppo (in questo caso in senso internazionale, non solo italiano) dei settori di studio interessati è a maggior ragione palpabile quando si parla di lavori incentrati non tanto sugli *anime* in quanto tali, quanto sulla loro musica. Il fatto è denunciato anche in HAGUCHI 2014: 174; GRAJDIAN 2017: 55; JURKIEWICZ 2019: 119.

<sup>72</sup> Per chiarezza, fornisco (sulla scorta di PELLITTERI 2019a: xiv-xviii) un breve resoconto di due termini – *anime* e *manga* – che possono creare un po' di confusione in chi non ha dimestichezza con la cultura *otaku* e correlati. I *manga* sono i fumetti giapponesi (anche se poi, prevedibilmente, la situazione è un po' più complessa di così, come spiegato in KACSUK 2018) nonché la parola con cui i giapponesi indicano i fumetti in generale, a prescindere dalla loro provenienza. Quando in Giappone si iniziò a produrre immagini animate in movimento – sotto influsso tanto delle tecniche americane quanto di quelle cinesi – si iniziò a parlare di *manga eiga* ("film a fumetti" o "disegni animati") per poi importare il termine *animēshon* (ovvero *animation*), poi abbreviato in *anime* – termine che indica, quindi, l'animazione giapponese (o una sua sottocategoria specifica, vedi oltre).

<sup>73</sup> Mi avvalgo di questa crasi, per la verità non molto presente nell'uso comune, proprio per sottolineare la compenetrazione tra il mondo del fumetto giapponese e quello delle sue trasposizioni animate.

<sup>74</sup> In HERNÁNDEZ-PÉREZ 2019: § 1.2, l'autore opta invece per "*manga media*", termine che egli ritiene più capace di dare conto della complessità, pluralità e transmedialità dell'oggetto di studio, non solo da una prospettiva produttiva e distributiva, ma anche di consumo culturale – per ragioni che egli spiega più avanti nello stesso saggio (§§ 2.1-2.3). Tuttavia, essendo il termine *media mikkusu* usato anche in Giappone – non solo per indicare le strategie polimediali dell'industria *animanga*, ma anche per riferirsi a più generali strategie di *marketing* e cross-comunicazione (cfr. LOCATI 2022: 16-17; PELLITTERI 2019a: xxvii-xxxiii) – in queste pagine sarà preferita l'espressione *media mix*.

<sup>75</sup> Cfr. STEINBERG 2019: 9-27. Mi servo in questo caso eccezionale della versione italiana di un libro precedentemente pubblicato in altra lingua (in questo caso in inglese, per University of Minnesota Press nel 2012) perché si tratta di un'edizione (etichettata dallo stesso autore come «definitiva», cfr. 4) che realizza una sintesi tra la versione originale della monografia dedicata

compiutamente affermare che «le industrie *anime* e *manga* condividono diritti d'autore, finanza e, presumibilmente, il pubblico di riferimento»,<sup>76</sup> aggiungendo in realtà anche (alcuni) videogiochi e altri prodotti all'equazione.

Si tratta di un sistema produttivo che, pur nascendo sulla scorta dell'*imprinting* dello schema di *business* tipicamente nordamericano,<sup>77</sup> ha sviluppato delle peculiarità sue proprie, che gli permettono di differenziarsi anche da altri tipi di animazione giapponese: a rigore, infatti (anche se si usa spesso il termine per indicare entrambe le cose), gli *anime* sarebbero un tipo specifico di animazione giapponese, perlopiù televisivo e basato sull'animazione limitata<sup>78</sup> – contro quella piena, usata per esempio nei “classici” Disney o nell'animazione nipponica destinata alla sala cinematografica – nonché inserito proprio in uno specifico contesto polimediale che non è così scontato nel caso di altri tipi di prodotti animati, anche giapponesi.<sup>79</sup> Per via di queste e altre peculiarità, Marc Steinberg – che ha studiato a fondo il fenomeno, dedicandogli quella che a oggi è probabilmente la più importante monografia sull'*anime system* – preferisce parlare di polimedialità,<sup>80</sup> contrapponendola per alcuni aspetti alla transmedialità tipica dell'industria hollywoodiana. Il livello di compenetrazione tra i diversi prodotti che fanno parte dell'ecosistema polimediale è tale da far propria la caratteristica della non-localizzabilità dell'originale,<sup>81</sup> che non significa necessariamente che non si possa rinvenire un'incarnazione primigenia del prodotto (per esempio il *manga*),<sup>82</sup> ma che tali origini vengono cancellate, perdono d'importanza

---

all'*anime system* e quella tradotta in seguito in giapponese con rilevanti aggiunte e modifiche. Per un'ulteriore panoramica sul funzionamento dell'industria in questione, rimando anche a HERNÁNDEZ 2018: § 4.2-4.3.

<sup>76</sup> HERNÁNDEZ-PÉREZ 2019: § 2 (traduzione mia).

<sup>77</sup> Cfr. LOCATI 2022: 17-18.

<sup>78</sup> Tra le varie spiegazioni della differenza tra animazione limitata e non a cui potrei rimandare, prediligo per brevità e chiarezza quella contenuta in *ivi*: 59-60.

<sup>79</sup> Cfr. BERNDT 2018: § 3; PELLITTERI 2008: 106-107; STEINBERG 2019: 39-40. Va detto che la distinzione crea diverse problematiche e non sembra essere assunta con costanza, ma è comunque utile comprendere la diversificazione del settore dell'animazione, anche per capire per esempio come mai veterani come Hayao Miyazaki, come riportato dallo stesso Steinberg (41), tendono a volte a rigettare il termine *anime* per le loro opere, in favore di un più tradizionale *manga eiga* (vedi sopra) o altri termini alternativi.

<sup>80</sup> Come spiegato in PELLITTERI 2019a: xxii, il prefisso “poli-”, pur essendo etimologicamente equivalente a “multi-”, ne rappresenta l'opposto complementare: se “multimediale” indica la compresenza di elementi tipici di diversi media nello stesso prodotto/dispositivo, “polimediale” indica una pluralità di media che, pur mantenendo la loro indipendenza, convergono sinergicamente in un quadro di processi transmediali incrociati.

<sup>81</sup> Cfr. LOCATI 2022: 115; STEINBERG 2019: 253.

<sup>82</sup> La traiettoria di adattamento che va dal *manga* all'*anime*, tuttavia, ricopre un ruolo importante nella storia dell'industria – *Astro Boy (Tetsuwan Atomu, 1963-1966)*, considerato il primo *anime* in senso proprio, proveniva da un *manga* dello stesso autore Osamu Tezuka – e rimane tutt'oggi la via privilegiata, secondo quanto riportato in HERNÁNDEZ-PÉREZ 2019: § 2. Negli ultimi decenni, secondo le osservazioni contenute in YAMASAKI 2010: 218-219, una traiettoria tipica vede un debutto relativamente timido del *franchise* col *manga*, poi portato alla ribalta

all'interno di un ecosistema di prodotti che partono da una base comune per svilupparsi parallelamente e in modo tendenzialmente non gerarchico<sup>83</sup> – laddove invece nel sistema occidentale è di solito molto chiaro quale sia il prodotto principale e originale e anzi, spesso le sue derivazioni sono viste come versioni degradate e secondarie, dotate della sola funzione di promuovere il testo primario.<sup>84</sup> A essere centrali sono semmai i personaggi, di cui i fruitori sono disposti a seguire le vicende attraverso media differenti, «secondo un modello a “mondi paralleli” che non guarda alla coerenza interna delle narrazioni (a differenza del *transmedia storytelling* di Henry Jenkins), ma ai loro scarti in relazione ai personaggi-icona».<sup>85</sup> Molto utile a riassumere le differenze tra i due sistemi è una tabella proposta da Steinberg stesso, che riporto sinteticamente qui di seguito:<sup>86</sup>

Polimedialità degli <i>anime</i>	Transmedialità hollywoodiana
Non necessariamente narrativa	Quasi esclusivamente narrativa
Contraddizioni accettate e talora incoraggiate (transmedialità divergente)	Contraddizioni vietate, in virtù di mondi coerenti (transmedialità convergente)
Ogni piattaforma mediale si occupa della concessione di cui è responsabile, spesso coinvolgendo i responsabili originali	Sono spesso aziende specializzate esterne a prendersi carico di estensioni che non sempre trovano grande rilievo
Assenza di gerarchie tra i media coinvolti	Gerarchizzazione col cinema al vertice
Importanza e autonomia di ogni prodotto	Prodotti pensati per attirare sul “pezzo forte”
Talvolta prevista, talvolta non pianificata e sviluppata naturalmente	Spesso programmata e sviluppata tramite una pianificazione
Sviluppo su diverse scale, piccole e grandi, dalla nicchia alla massa	Sviluppo su larga scala, con prodotti ad alto budget come traino
Onnipresente e pervasiva, vissuta intensamente su ogni livello	Indirizzata a <i>target</i> specifici (e ignorabile dagli altri) con grandi campagne pubblicitarie

Tab. 13: Adattamento sintetico della tabella che confronta i modelli di adattamento hollywoodiano e dell'animazione giapponese in STEINBERG 2019: 17.

dall'*anime* (supportato anche dalla pubblicazione di diversi tipi di *soundtrack album*) e alimentato da *merchandise* di vario tipo (es. *action figure* e carte da gioco), mentre videogiochi legati al *franchise* vengono lanciati in momenti strategici, così come anche eventi estivi (inclusi, per esempio, spettacoli teatrali o concerti) ed eventuali lungometraggi che possono nascere da una storia di particolare successo.

<sup>83</sup> Centrale nell'affermazione di questo modello è il passaggio dal *media mix* “moderno” (più simile a quanto si vede più frequentemente in Occidente, con un prodotto principale da cui ne derivano altri secondari e terziari) a quello “postmoderno” (con una singola visione del mondo narrativo da cui discendono prodotti derivati, ma posti tutti sullo stesso piano), descritto in LOCATI 2022: 112-115 in relazione a un fondamentale momento dell'evoluzione del sistema del colosso nipponico Kadokawa (sulla rilevanza storica delle politiche dell'azienda si sofferma anche DENISON 2022b: 114-118). Si veda anche PELLITTERI 2021: 27.

<sup>84</sup> Cfr. JENKINS 2014: 246-247.

<sup>85</sup> LOCATI 2022: 323. Sul ruolo centrale dei personaggi (e della loro riconoscibilità e, quindi, vendibilità in varia forma) si sofferma a più riprese, oltre al testo appena citato, anche STEINBERG 2019.

<sup>86</sup> Per una riflessione sull'opposizione “*trans vs poli*” si veda anche PELLITTERI 2021: 30-31.

Similmente a quanto fatto con Hollywood, si possono mettere in evidenza diversi punti di contatto tra l'industria *animanga* e quella videoludica, a livello produttivo-musicale. In primo luogo, così come i modelli hollywoodiani sono stati sempre più spesso assimilati dai videogiochi (occidentali e non), lo stesso si può dire per alcuni aspetti degli *anime*, che si ritrovano nei videogiochi sia a livello visivo (come il *character design*), che a livello musicale (in senso stilistico e di approccio generale, cfr. § 6.3). Mentre i modelli hollywoodiani sono talvolta penetrati anche nelle produzioni giapponesi, animate e videoludiche (basti pensare alla frequente presenza di procedimenti leitmotivici),<sup>87</sup> lo stesso non si può dire dei modelli *animanga*, che rimangono tratti identificativi di prodotti che si pongono come appartenenti a un retroterra culturale specifico. Come già rimarcato, gli studi sulla musica degli *anime* sono piuttosto scarsi, ma permettono comunque di mettere in evidenza alcuni elementi rilevanti in questo contesto:

1. Non sono rare, nei videogiochi giapponesi, introduzioni che precedono il menu principale del titolo e che ricordano molto (per funzioni, struttura e stile, spesso contiguo alle pratiche del J-pop o di generi comunque radicati nella realtà nipponica)<sup>88</sup> le sigle introduttive degli *anime* televisivi.<sup>89</sup>
2. A differenza dell'animazione occidentale, la cui musica si abbandona spesso a pratiche accostabili al *mickey-mousing*, negli *anime* spesso non c'è una così organica connessione tra ciò che si vede e ciò che si sente,<sup>90</sup> tanto che la musica viene spesso realizzata in vista della costituzione di una sorta di canovaccio da cui poi figure terze (come il "selezionatore musicale" chiamato *senkyōkuka*) attingono per ottenere materiale utile a coprire una o più scene (magari anche apportando modifiche

<sup>87</sup> Cfr. JURKIEWICZ 2019: 41; NAZARÉ 2023: 86-87. Non va però escluso che l'approccio di riferimento sia più che altro da individuare nella prassi *gekiban* descritta in IMADA 2010, che pure dà importanza alla tematizzazione musicale di determinati aspetti di scena, rimanendo però filologicamente e storicamente distinta dalla prassi wagneriana.

<sup>88</sup> Il J-pop, pur essendo una sorta di «musica occidentale *made in Japan*» (MONTY 2010: 123, sul rapporto tra le due realtà si veda anche NAZARÉ 2023: 12-14), presenta anche caratteristiche sue proprie, alcune delle quali si ritrovano nella musica per *anime* e per videogiochi giapponesi. Esse sono però talmente specifiche (es. l'usatissima progressione armonica detta *Ōdō Shinkō* o l'accordo di "sesta aumentata giapponese", cfr. *ivi*: 29-44) che non ho ritenuto fondamentale ripercorrerle nel dettaglio in questa sede – anche perché l'argomento "J-pop" tornerà al centro della trattazione più avanti (cfr. § 7.1.1).

<sup>89</sup> Cfr. GIBBONS 2017: 417; NAZARÉ 2023: 20-26.

<sup>90</sup> Cfr. GRAJDIAN 2017: 55; IMADA 2010: 182-185; JURKIEWICZ 2019: 39; MILES 2002: 221; PELLITTERI 2024b: 187; WAJIMA, PELLITTERI 2024: 816. In PELLITTERI 2008: 124 la scarsa adesione della musica all'immagine viene (almeno apparentemente) additata come responsabile di una maggiore autonomia della musica, che risulterebbe quindi maggiormente godibile (rispetto ad analoghi prodotti provenienti da tradizioni differenti) in sede d'ascolto separato dal prodotto audiovisivo di provenienza.

arbitrarie ai brani per riadattarli ai diversi contesti).<sup>91</sup> Allo stesso modo, in alcuni generi di videogiochi giapponesi (JRPG *in primis*, e in modo rilevante, dato che si tratta di un genere che si autentica come “giapponese” fin dalla dicitura: *Japanese Role-Playing Game*, cfr. § 7.2.1), c'è un minore interesse per lo sviluppo di colonne sonore dinamiche rispetto alle controparti occidentali, e viene invece preferita la tradizione del “mero” *looping* nonostante le possibilità tecniche permettano oggi di spingersi molto oltre, a livello di interattività.<sup>92</sup>

3. L'aspetto però più rilevante ai nostri fini è che anche l'ecclettismo della musica per *anime* (anche se in sensi non sempre coerenti con quanto s'intende in questa sede) non è passata del tutto inosservata,<sup>93</sup> ma su questo aspetto sarà necessario tornare in seguito (cfr. § 7.1.2); pertanto per ora mi limito a sottolineare che il paradigma sinfonico è tutt'altro che monolitico in ambito *anime*, cosa che può valere anche per le controparti videoludiche.

In secondo luogo, ovviamente, nel contesto del *media mix* appena descritto rimane valida la comunanza di maestranze e l'ampia presenza di prodotti transmediali. Tuttavia, essendo l'ecosistema polimediale *animanga* assai ramificato, anche altri attori vanno inclusi nel medesimo “mondo dell'arte”, per esempio gli artisti musicali attivi nell'industria musicale che – spesso con volontà cross-promozionali a vantaggio di entrambe le parti coinvolte, che non di rado ricadono sotto l'egida della stessa azienda (es. Sony) – partecipano alla creazione della colonna sonora, e in particolare delle *theme song* utilizzate nei titoli di testa (di cui sopra) o di coda, tanto degli *anime* quanto dei videogiochi.<sup>94</sup> Essendo coinvolti nel mondo del *media mix* anche i *seiyū* (doppiatori degli *anime*, spesso a loro volta legati all'industria degli/delle *idol* giapponesi), esiste un sottobosco di *character song* non presenti nei prodotti audiovisivi ma inclusi in apposite pubblicazioni discografiche (separate dal *soundtrack album* e di solito definiti *image album*) – talvolta realizzati anche in ambito videoludico.<sup>95</sup> Dal momento che nel *media mix* le gerarchie tra i diversi prodotti mediali non sono marcate come

<sup>91</sup> Cfr. IMADA 2010: 183-185.

<sup>92</sup> Cfr. GIBBONS 2017: 418-419.

<sup>93</sup> Tale aspetto viene preso in considerazione, per esempio, in HAGUCHI 2014: 181; GRAJDIAN 2016; 2017; HARA 2020; JURKIEWICZ 2019: 40; MILES 2002: 223; NAZARÉ 2023: 83.

<sup>94</sup> Cfr. *ivi*: 21; YAMASAKI 2010: 210-212. Un caso videoludico particolarmente rilevante è quello che vede la cantante nippo-americana Hikaru Utada (con una carriera musicale da record) affiancare la compositrice Yōko Shimomura nelle *theme song* dei vari capitoli del *franchise* di Kingdom Hearts. La stessa cantante ha più volte prestato la voce anche alle *theme song* dei lungometraggi (2007-2021) tratti dalla serie animata di Hideaki Anno *Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion, 1995-1996)*.

<sup>95</sup> Cfr. YAMASAKI 2010: 210, 212. Tra i casi videoludici a me noti, cito le *Vocal Collection* (pubblicate rispettivamente nel 2002 e nel 2003) con brani cantati dai doppiatori dei personaggi principali di *Final Fantasy X* e *X-2*.

nell'industria transmediale hollywoodiana, i compositori attivi presso una delle incarnazioni medialità del prodotto sono spesso coinvolti anche in tutte le altre – tant'è vero che esistono studi (es. MONACA, cfr. § 7.2.3) presso cui vengono agglomerati compositori che lavorano indistintamente tanto agli *anime* quanto ai videogiochi e ai loro vari paratesti musicali. Anche le loro modalità di lavoro possono quindi rimanere invariate, e a riprova di ciò molta musica per *anime* è stata realizzata seguendo principi molto simili a quelli più tipici del mondo videoludico, con ampio ricorso di suoni sintetici (spesso riconducibili, almeno in un primo momento, a moduli sonori ben diffusi e rigorosamente di produzione giapponese, come Roland D-50, JV1080, SC-88, Yamaha DX7, Korg Triton, e usati anche come fonte dei *soundfont* videoludici) e *mockup* che vanno sovente a sostituire il *live recording*.<sup>96</sup> Non solo, ma talvolta la prossimità tra i vari prodotti dell'ecosistema polimediale è talmente pronunciata che opere di diverso tipo finiscono per condividere la medesima colonna sonora.<sup>97</sup>

In terzo luogo, anche il sistema di classificazione dei prodotti *animanga* differisce in parte dagli usi occidentali. Esso, infatti, oltre a basarsi sui generi narrativi noti in Occidente – con qualche aggiunta autoctona, come il genere *meka* (o *mecha*) per indicare i ricorrenti prodotti a base di botte tra robottoni, l'*isekai* in cui un personaggio del nostro mondo si ritrova in una realtà fantastica che gli è sconosciuta, oppure il *mahō shōjo* (o *majokko*), che indica le storie con streghe come protagoniste – dà se possibile una centralità ancora maggiore ai *target* demografici, identificati in modo letterale da etichette che diventano poi sostanzialmente portatori di convenzioni e aspettative al pari dei generi usati nel cinema – e che incontreremo anche più avanti. Le etichette più note<sup>98</sup> sono quelle che indicano prodotti *animanga* per bambini (*kodomo* o *kodomo-muke*) o per adolescenti – *shōnen* (ragazzi) o *shōjo* (ragazze) – oppure destinati a un pubblico maturo – *seinen* (giovani uomini) e *josei* (giovani donne), ma sono possibili anche altre classificazioni.<sup>99</sup> Queste etichette indicano quelli che, anche se volessimo evitare di definirli “generi”, sarebbero comunque dei pacchetti

<sup>96</sup> Cfr. *ivi*: 210.

<sup>97</sup> È il caso, per esempio, di *visual novel* (videogiochi narrativi dall'elemento interattivo assai ridotto, di solito basati su illustrazioni e testo a scorrimento doppiato e non) come *Clannad* (2004) o *Steins;Gate* (2009), poi adattati in *anime* che riutilizzano in gran parte il medesimo materiale musicale predisposto per la *visual novel*. Ci torneremo ampiamente in § 7.2.

<sup>98</sup> Cfr. NAZARÉ 2023: 12.

<sup>99</sup> Tra le più note – e al contempo stranianti da una prospettiva occidentale abituata a concepire semplicisticamente l'animazione più come un genere cinematografico/televisivo destinato esclusivamente a un pubblico infantile, che non una tecnica dell'immagine in movimento applicabile a qualunque soggetto e destinabile a qualsiasi tipo di pubblico – ci sono quelle relative alla natura sessualmente esplicita del contenuto del prodotto, che vanno dalla presenza più o meno velata di materiale sessuale dell'*ecchi*, alla sostanziale pornografia dell'*hentai*, con sfumature che possono anche includere l'omosessualità nella forma *yaoi* (maschile) o *yuri* (femminile).

preimpostati di convenzioni e tropi narrativi e potenzialmente anche musicali,<sup>100</sup> che vanno quindi trattati come tali e accostati ai più noti generi cinematografici e letterari (come accade regolarmente anche in Occidente, cfr. [§ 8.1](#)).

In conclusione, vanno tenute d'occhio le influenze che entrambi i contesti produttivi transmediali – hollywoodiano e *animanga* – hanno sulla musica a livello delle diverse pratiche di integrazione della musica nel prodotto, a livello di penetrazioni tra i mondi dell'arte coinvolti e a livello di convenzioni di genere preesistenti. Pur presentando finalità e caratteristiche in parte simili, i due contesti produttivi finiscono per promuovere azioni compositive talvolta piuttosto diverse e idiosincratiche, il cui incontro/scontro in operazioni transnazionali può dare adito a risultati imprevedibili – o, quantomeno, culturalmente sintomatici. Molti sono gli spunti che sono emersi da queste analisi di tipo contestuale: ora si tratta di seguirne le conseguenze concrete nell'ambito dei due poli geografico-culturali che stanno al centro di questo lavoro di ricerca.

---

<sup>100</sup> Anche se l'analisi in questione riguarda soprattutto le *theme song* che si sentono durante le sigle, in NAZARÉ 2023: 84-86 viene proposta una dicotomia tra *target* maschile (*shōnen* e *seinen*) e femminile (*shōjo* e *josei*), a cui corrisponderebbero brani più tendenti rispettivamente al rock o all'hip hop (con chitarre elettriche e sezioni ritmiche concitate in primo piano) nel primo caso o al J-pop o pop-rock (con piano, chitarre acustiche e sezioni ritmiche più rilassate) nel secondo. In questo modo, l'efficacia dell'operazione cross-promozionale tra *theme song* e *anime* viene massimizzata presso il pubblico di riferimento.

## CAPITOLO 6: ECLETTISMO E “GIAPPONESITÀ”

Le differenze negli specifici sistemi produttivi in vigore in Giappone e in Occidente (e negli Stati Uniti in particolare) sono in grado di spiegare solo parzialmente le diverse forme assunte dall’eclettismo nei linguaggi musicali spesso all’opera nella musica videoludica orientale e occidentale. Esistono infatti anche ragioni radicate maggiormente in profondità, che verosimilmente impattano sulle differenze tra i due poli. In seguito, quindi, approfondirò alcuni momenti storicamente fondamentali per il rapporto del Giappone con la musica occidentale e per la formazione di un’attitudine eclettica nei suoi confronti (cfr. § 6.1), per poi soffermarmi sulle implicazioni sociologiche, financo antropologiche di tali svolte, fondamentali per comprendere i fenomeni eclettici di matrice nipponica anche alla luce di più tendenze di più ampio respiro (cfr. § 6.2).

Prima di procedere, occorre tuttavia anteporre due questioni che, specialmente parlando di realtà distanti dalla nostra, non possono essere ignorate. Il primo problema riguarda la riflessione sulla “posizionalità” di chi lancia lo sguardo conoscitivo sul fenomeno da studiare.<sup>1</sup> Si tratta di una sorta di professione di prospettivismo che mira a mettere in luce quella che è il proprio punto di vista situato nei confronti di ciò che si studia, nella consapevolezza che una postura oggettiva non è possibile, e che essere quantomeno consapevoli dei *bias* insiti nei nostri ingranaggi identitari può aiutarci a raddrizzare eventuali distorsioni attuate dalle nostre lenti d’ingrandimento epistemiche.<sup>2</sup> La mia provenienza da un territorio di confine (il Sudtirolo), in cui tutt’oggi la convivenza di tre gruppi linguistici distinti porta talora a screzi più e meno bonari, mi ha portato a fare i conti con questioni relative a identità (nazionale, ma soprattutto linguistica) e alterità fin da bambino – come, credo, la gran parte dei miei conterranei. Allo stesso modo, la mia collocazione sul suolo europeo – da cui non ho mai avuto particolare interesse ad evadere – mi pone in una posizione *terza* rispetto sia al Giappone, sia agli Stati Uniti che, per ragioni di egemonia culturale (e anche storiche, come vedremo), colloco a rappresentanza di quel modello “occidentale” che confronto con quello nipponico. Certo è, tuttavia, che tutti noi “occidentali” siamo circondati da cultura (soprattutto pop) americana molto più di quanto non lo siamo da quella giapponese, ed è pertanto per questo motivo

<sup>1</sup> Derivato dal neologismo inglese *positionality*, il concetto è dotato di particolare rilievo nell’attuale scenario umanistico di matrice soprattutto anglosassone.

<sup>2</sup> A tal riguardo, si vedano per esempio BOURKE 2014: 3 o BUKAMAL 2022: 329. Va segnalato anche che, al di là dell’indubbia importanza di questa presa di coscienza, l’esplicitazione della propria posizionalità può risultare a volte problematica. A titolo d’esempio, in MASSOUD 2022 viene denunciato il fatto che una completa dichiarazione di posizionalità può portare membri delle minoranze a “gettare la maschera” e rendersi così più vulnerabili ai pregiudizi dei lettori – ma, verrebbe da pensare, questo può valere anche per le “maggioranze”, nell’epoca della loro frequente criminalizzazione aprioristica.

che, nei prossimi paragrafi, dovrò proporre una disamina molto più attenta e “da *outsider*” di quest’ultima di quanto non farò della prima.

Il secondo problema si palesa proprio descrivendo dall’esterno qualcosa che può essere percepito come distante e “altro” rispetto a ciò a cui siamo abituati. Sto parlando dell’essenzialismo, che porta talvolta a ricondurre determinati caratteri degli artefatti culturali “altri” a caratteristiche intrinseche dei loro creatori, in quanto appartenenti a un determinato contesto. Questo è qualcosa che può accadere anche dall’interno, come testimonia il dibattito sulla “Giapponesità” (*nihonjinron*) che è presente anche sul suolo nipponico (cfr. § 6.2). Per questo è importante non solo mettere in evidenza i fattori strutturali e sovrastrutturali che concorrono nella costruzione degli artefatti culturali – senza per questo implicare necessariamente una lettura deterministica di tali dinamiche – ma preoccuparsi anche di tenere a mente che ciò che si va cercando è un filo rosso capace di organizzare intorno a sé fenomeni che sono, per loro natura, frastagliati e sparsi – e che, nonostante la presenza del filo rosso, continuano ad essere tali. Mettere in evidenza alcuni tratti che contribuiscono a definire le peculiarità di certi prodotti culturali con cui entriamo in contatto è un modo per cercare di rendere conto delle sfumature di questi e di valorizzare quelle differenze che, nel confronto con ciò a cui siamo maggiormente abituati, si manifestano come tratti dotati di una diversità di vedute che costituisce forse la più preziosa risorsa in palio per chi ha voglia confrontarsi con l’altro. Individuare tendenze e ricorrenze, per quanto utile al nostro sforzo conoscitivo, non deve finire per cristallizzare configurazioni tratte da singoli casi e sovrapporle a intere popolazioni. Deve altresì servire a farsi strada tra le infinite sfumature possibili cercando di costruire sentieri abbastanza solidi da permetterci, percorrendoli, di contemplare (e provare a comprendere) l’alterità che ci circonda.

## § 6.1 - Breve storia di un rapporto complesso

### § 6.1.1 - Giappone e Occidente prima dell’Occupazione

La storia dell’arcipelago nipponico è fatta di periodi di chiusura ma anche di apertura al mondo circostante (compreso quello occidentale, ma, specialmente in un primo momento, soprattutto il resto del continente asiatico).<sup>3</sup> È solo l’apertura che permette l’ibridazione, e non si può certo dire che il Giappone sia stato ad essa estraneo, come testimoniano ad esempio la convivenza di diversi culti religiosi<sup>4</sup> (tra cui lo *Shinbutsu-shūgō*, unione di Buddismo e Shintoismo a lungo

<sup>3</sup> Cfr. McQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 4-5; REGAN 2023: 339.

<sup>4</sup> Si legge qualcosa a riguardo anche in YUI 2008: xix.

maggioritaria in Giappone) o di sistemi di scrittura,<sup>5</sup> in parte autoctoni, in parte legati alla tradizione cinese (così come anche altri aspetti della cultura, musica compresa),<sup>6</sup> in parte pensati per la traslitterazione. Apertura (e poi chiusura) e convivenza religiosa sono cifre anche del primo contatto giapponese con la musica occidentale, portata dai gesuiti a metà del XVI secolo (il periodo 1543-1636 viene infatti indicato come “secolo cristiano”):<sup>7</sup> convivenza interrotta nei primi anni dello shogunato Tokugawa, e in particolare con l’editto anticristiano del 1614, che contribuì a chiudere le porte a gran parte del resto del mondo per oltre due secoli, portando all’isolazionismo (*sakoku*).<sup>8</sup>

È infatti solo nella seconda metà dell’Ottocento, con il Rinnovamento Meiji iniziato nel 1868 – e quindi il ritorno della centralità del potere imperiale dopo secoli di shogunato di stampo feudale – che ebbe fine l’isolazionismo del periodo Edo (1603-1868) e il governo nipponico decise deliberatamente – certo, non senza la persuasione operata dalla “politica delle cannoniere” occidentale, materializzatasi nel 1854 sotto forma delle *kurofune* (navi nere) americane a largo della baia di Tōkyō<sup>9</sup> – di modernizzare il Giappone guardando a Occidente.<sup>10</sup> In questo contesto, “modernizzazione” e “occidentalizzazione” sono pressoché sinonimi, e il testimone del ruolo di “Altro per eccellenza” con cui confrontarsi passa in quel periodo dalla Cina all’Occidente.<sup>11</sup> Per questo, studiosi locali vennero inviati in missione ufficiale in Occidente, per trarre ispirazione circa una didattica della musica che potesse essere considerata “moderna” e che, almeno in un primo momento, contemplava la coesistenza del “meglio” delle tradizioni dell’Est e dell’Ovest in una nuova musica nazionale (*ko-kugaku*).<sup>12</sup> Nonostante l’attenta predisposizione di percorsi educativi (anche pubblici, come l’Accademia Musicale di Tōkyō)<sup>13</sup> volti ad alfabetizzare la popolazione sì alla musica occidentale, ma mantenendo anche un’attenzione per il patrimonio autoctono, gradualmente la prassi si spostò sempre più verso

<sup>5</sup> Cfr. KATO, BAUER 2021: 125; REGAN 2023: 339. Un fenomeno ancora più singolare, in questo senso, è quello dell’“Engrish” giapponese (anche detto *Japanglish*) oppure il fenomeno correlato del *wasei-eigo*, che vede termini pseudo-inglesi incorporati nella lingua giapponese di tutti i giorni, talvolta anche in forma distorta; una forma di assimilazione culturale che ritroveremo in molteplici forme in queste pagine.

<sup>6</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 1, 3; REGAN 2023: 339.

<sup>7</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 5; TAKENAKA 2024: 87.

<sup>8</sup> Cfr. ŌTOMO 2021: 13, 15-17, 18-26.

<sup>9</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 6; MEHL 2024: 1; MITSUI 2014: 2; ŌTOMO 2021: 27; YANO, HOSOKAWA 2008: 345.

<sup>10</sup> Cfr. HERD 2008: 363; MEHL 2024: 3-4; REGAN 2023: 340-342.

<sup>11</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 3; TAKENAKA 2024: 89-90. Nonostante la facile equazione “modernizzazione = occidentalizzazione” (o, per dirla con MIYAKE 2014: 36, «Occidente = modernità = universalismo vs Oriente = tradizione = particolarismo»), si può sostenere che il Giappone sia tra quei Paesi che è riuscito a trovare una via alla modernizzazione capace di non appiattirsi del tutto sul paradigma occidentale, come riportato in ROUDOMETOF 2016: 88.

<sup>12</sup> Cfr. FUJITA 2018: 142.

<sup>13</sup> Cfr. TAKENAKA 2024: 89.

l’Occidente,<sup>14</sup> sia pure in modo piuttosto superficiale. La musica occidentale era infatti usata principalmente come standardo di prestigio, gusto e distinzione sociale,<sup>15</sup> e l’acquisizione delle tecniche compositive proprie di tale tradizione era di tipo meramente imitativo e superficiale, dotato di una selettività sincretica prettamente funzionale, che ha portato alcuni studiosi a individuare alcuni caratteri postmoderni nella cultura nipponica fin dalla piena epoca di modernizzazione del Giappone.<sup>16</sup> Infatti, non c’era interesse per il lato etico ed estetico della musica occidentale, così importante nella musica in gran parte romantica che veniva importata; allo stesso modo, la figura del compositore e i concetti di espressione personale e soggettività creativa erano idee aliene alla cultura musicale giapponese.<sup>17</sup> In effetti, non era tanto questo che gli intellettuali Meiji volevano importare dall’Occidente, quanto più le tecniche e gli strumenti utili a competere ad armi pari con la tecnologia e la cultura dell’Ovest, anziché rischiare di finire per essere dominati da esse.<sup>18</sup> Come ben sintetizza l’espressione *wakon yōsai*: “spirito giapponese, tecnica occidentale”.<sup>19</sup>

Da queste prime opere di alfabetizzazione nascono anche forme vernacolari come gli *shōka*, ovvero canti proposti ai (e realizzati dai) bambini per farli familiarizzare con la nuova musica.<sup>20</sup> Dapprima importati e poi realizzati *in loco*, gli *shōka* talvolta saranno ripresi dai “cantautori” della prima ondata di canzoni (*sōshi enka*), negli anni Dieci, entrando così a pieno titolo nel campo della *popular music* con un prodotto ibrido.<sup>21</sup> In quegli anni si parla di *ryūkōka* per riferirsi alla canzone “prodotta industrialmente” che tipicamente univa la modalità giapponese a ritmi e arrangiamenti occidentali; più avanti il termine diventerà desueto, in favore di *kayōkyoku*, che indicherà la canzone *mainstream* in generale.<sup>22</sup> Anche in campo colto, dopo un periodo sostanzialmente derivativo – in cui i modelli principali erano i compositori tedeschi per la tradizione e quelli francesi per l’innovazione, mentre la musica giapponese del passato viaggiava

<sup>14</sup> Cfr. FUJITA 2018: 145.

<sup>15</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 33, 131; ŌTOMO 2021: 14, 27-28; TAKENAKA 2024: 90-91.

<sup>16</sup> Cfr. PELLITTERI 2008: 39; YUI 2008: xix.

<sup>17</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 33. Altri aspetti di grande divergenza si possono trovare non solo negli strumenti utilizzati, ma per esempio anche nel diverso uso della voce, nell’isomorfismo delle voci in luogo della costruzione armonica, nelle pratiche performative e nei loro luoghi d’elezione (cfr. TAKENAKA 2024: 88).

<sup>18</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 34, 38-39; HERD 2008: 363-364; MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 3.

<sup>19</sup> Cfr. CASARI 2011: 4.

<sup>20</sup> Cfr. HERD 2008: 364-365; MITSUI 2014: 4-5. In FUJITA 2018: 42-43 viene evidenziata la natura almeno inizialmente sincretica di questi brani, che incorporavano elementi occidentali ma anche giapponesi (anche se spesso soprattutto nei testi).

<sup>21</sup> Cfr. MITSUI 2014: 4-5; YANO, HOSOKAWA 2008: 347.

<sup>22</sup> Cfr. MITSUI 2014: 7-8; SEIBT 2018: 158-159; STEVENS 2008: 14-16.

su binari paralleli e tutt'altro che prioritari<sup>23</sup> – si iniziò a prendere più sul serio l'ideale che fin da subito aveva ispirato la riforma dell'istruzione che aveva finito per porre la musica occidentale al centro dell'educazione musicale giapponese: *selezionare* il meglio dei due mondi e proporre una versione autoctona.<sup>24</sup>

*Eklektikos*, “selezionato” (cfr. § 1.2.2). Come si può notare, l'attività letteralmente eclettica di selezionare *alcuni* elementi della tradizione occidentale ritenuti opportuni e utili ai fini locali è presente da ben prima della Seconda guerra mondiale – che invece, come prevedibile, interruppe il processo e portò a un nuovo periodo di isolazionismo con annessa la messa al bando di quasi tutte le forme di musica occidentale, specie se americana, britannica o francese (o autoctona ma suonata con strumenti occidentali non consentiti, come la chitarra, il sassofono e l'ukulele).<sup>25</sup> Con lo sgancio delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki da parte degli Stati Uniti e la conseguente resa, iniziò il periodo di occupazione del Giappone (1945-1952) da parte di questi ultimi, in cui, tra le altre cose, fu scritta (i più maliziosi potrebbero aggiungere “sotto dettatura”) una Costituzione su modello occidentale (e statunitense in particolare), con tanto di rinuncia sempiterna a sostanzialmente qualunque tipo di belligeranza.<sup>26</sup>

#### § 6.1.2 - Giappone e Occidente dopo l'Occupazione

Durante l'Occupazione, gli equilibri si capovolgono rispetto al periodo precedente: a essere bandite sono le forme musicali più nazionaliste e militariste diffuse durante la guerra, mentre la musica occidentale è benvenuta e anzi, si diffonde abbondantemente, divenendo dominante negli anni Cinquanta e Sessanta.<sup>27</sup> Questo vale soprattutto per la *popular music* portata dagli americani (e dalle stazioni radio teoricamente a loro dedicate, ma ricevibili anche ai giapponesi delle zone circostanti, come la Far East Network)<sup>28</sup> in forme cangianti: dal jazz al *boogie-woogie*, passando per il *country and western* – tutti generi di cui (ri)nasciranno declinazioni giapponesi, dapprima attraverso gli emuli che facevano gavetta esibendosi nei locali notturni confinanti con le basi statunitensi,

<sup>23</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 33-35; ŌTOMO 2021: 17; STEVENS 2008: 24. Di solito, come riportato in MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 2; STEVENS 2008: 15, vengono usati i termini *hōgaku* e *yōgaku* per distinguere la musica (*ongaku*) “nazionale” (nel primo caso) e quella occidentale (nel secondo). Lo stesso concetto di *ongaku*, comunque, è plasmato a immagine e somiglianza della “musica” intesa in senso occidentale, concetto assente nella cultura giapponese prima dell'apertura all'Occidente (cfr. SEIBT 2018: 157-158).

<sup>24</sup> Cfr. HERD 2008: 364-365; ŌTOMO 2021: 29-30; YANO, HOSOKAWA 2008: 346.

<sup>25</sup> Cfr. HERD 2008: 371; MITSUI 2014: 8; STEVENS 2008: 38; TAKEMITSU 1989: 199; YANO, HOSOKAWA 2008: 351.

<sup>26</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 127; MITSUI 2020: 85; STEVENS 2008: 38.

<sup>27</sup> Cfr. *Ibid.*; YANO, HOSOKAWA 2008: 351.

<sup>28</sup> Cfr. MITSUI 2014: 8; SEIBT 2018: 159; TAKEMITSU 1989: 200; YANO, HOSOKAWA 2008: 352.

per arrivare poi a diventare veri fenomeni discografici.<sup>29</sup> Questi a volte continuavano a suonare musica in stile occidentale, oppure si convertivano a forme di *kayōkyoku* più spiccatamente giapponesi, portando con sé gli elementi occidentali derivati dalla loro esperienza pregressa.<sup>30</sup>

Questo periodo – che pone di fatto le basi per la situazione presente – è di nuovo caratterizzato da un atteggiamento ambivalente nei confronti dell'Occidente. Per quanto parlando di questi argomenti sia difficile e rischioso generalizzare,<sup>31</sup> le narrazioni storiche tendono ad evidenziare come la situazione post-bellica non si sia risolta né in una plateale imposizione di modelli occidentali (con acritica ricezione degli stessi) da parte delle forze imperialiste statunitensi, né in un loro conflittuale rifiuto ricolmo di disprezzo. Così come ciò che muoveva il Rinnovamento Meiji poteva essere descritto come una sorta di misto tra senso di inferiorità (con correlata idealizzazione del Nuovo Mondo che si stava scoprendo) e nazionalismo xenofobo,<sup>32</sup> anche in questo caso i giapponesi accolsero l'invasore in modo forse più positivo di quanto si potrebbe immaginare. La sconfitta sul campo di battaglia implicava, per la mentalità nipponica dell'epoca, che i giapponesi si erano battuti per ideali sbagliati.<sup>33</sup> Nonostante ciò, si cercarono anche nuovi modi per tenere vivo il sentimento nazionalista, pur prendendo le distanze da quanto accaduto pochi anni prima.<sup>34</sup> Da un lato c'erano la delusione nei confronti degli ideali tradizionali (lo stesso imperatore si era rivelato molto più tristemente umano di quanto previsto) e la volontà (spontanea?) di adottare un modello occidentale che – stavolta sì! – fosse interiorizzato ben al di là delle fattezze esteriori, perché forse alla fine la superiorità occidentale non riguardava solo la tecnologia, ma anche la mentalità.<sup>35</sup> Dall'altra, andava fatto il tentativo di non farsi soggiogare totalmente e anzi, ridare linfa allo studio della cultura tradizionale, inclusa la musica. Questo proposito iniziò ad essere perseguito con particolare vigore soprattutto a partire dagli anni Cinquanta,<sup>36</sup> nello sforzo di trovare una "via giapponese" alla musica occidentale, per esempio cercando di integrare elementi da entrambi i mondi, come si potrà constatare, negli anni seguenti, nella musica di compositori come Tōru Takemitsu e Minoru Miki,

<sup>29</sup> Cfr. STEVENS 2008: 39; YANO, HOSOKAWA 2008: 352.

<sup>30</sup> Cfr. MITSUI 2020: 105-108.

<sup>31</sup> Specie se consideriamo che, stando a quanto riportato in un [documento governativo](#) del 2017, la popolazione giapponese a metà del xx secolo contava già oltre 80 milioni di individui, e che presso l'arcipelago vivono popoli diversi che non tutti sono concordi a uniformare in modo così monolitico (cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 1-2). Tenuto conto di ciò, invito a trattare con cautela le descrizioni delle dinamiche che seguiranno.

<sup>32</sup> Cfr. ŌTOMO 2021: 17. "Xenofobo" anche e soprattutto in senso etimologico, poiché le potenze straniere avevano il mirino puntato sul Giappone in entrambi i casi.

<sup>33</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 127-128.

<sup>34</sup> Cfr. HERD 2008: 371-372.

<sup>35</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 129; HERD 2008: 372.

<sup>36</sup> Cfr. GALLIANO 2002: 132.

per citarne solo due dei più noti.<sup>37</sup> Nel campo della *popular music*, una formula simile sarà seguita dal rilancio dell'*enka* nei decenni successivi: il “suono della tradizione” fatto di scale, melismi, vibrati e strumenti idiomati, con qualche forma di compromesso in direzione delle convenzioni occidentali – una risposta *adult-oriented* (destinata a grande fortuna e longevità) alla sudditanza nei confronti delle influenze occidentali, così centrali per le generazioni più giovani da portare, nei decenni successivi, a puntuali declinazioni autoctone dei principali generi d’Oltreoceano.<sup>38</sup>

Il cambio di priorità nei gusti musicali del popolo giapponese è ben visibile in [Tab. 14](#), dove ho riunito i risultati di tre sondaggi somministrati a un campione di cittadini giapponesi da autori diversi in decenni distanti: anni Trenta, Settanta e Novanta.<sup>39</sup> Al netto delle categorie a volte un po’ fumose, lo scenario è totalmente cambiato nel corso del xx secolo: per quanto lo stile occidentale (sia pure declinato in modo diverso) andasse forte già negli anni Trenta, nel 1999 esso domina indiscusso, anche se attraverso produzione autoctona di musica “nello stile di”. Sono invece praticamente scomparsi i generi classici o tradizionali della musica giapponese, che andavano per la maggiore negli anni Trenta e mantenevano comunque una discreta presenza negli anni Settanta. Il paradosso è che a un giovane giapponese di fine millennio – totalmente a digiuno di educazione inerente all’eredità musicale più antica del suo Paese, nonostante i diversi tentativi di reintegrazione nella cultura comune proposti dai legislatori<sup>40</sup> – probabilmente quella musica suona tanto estranea quanto lo è per un occidentale medio.<sup>41</sup>

---

<sup>37</sup> Cfr. HERD 2008: 375-378; MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 8.

<sup>38</sup> Cfr. MEHL 2024: 2; MITSUI 2020: 145-147; STEVENS 2008: 22; YANO, HOSOKAWA 2008: 355. Dal momento che non è l’obiettivo di questa sezione proporre una storia della *popular music* giapponese, rimando a MITSUI 2014: 10-13; YANO, HOSOKAWA 2008: 352-357 per una panoramica dagli anni Sessanta in poi. Per un maggiore approfondimento dello stesso periodo, invece, sono disponibili MITSUI 2020: 109-171; STEVENS 2008: 41-61.

<sup>39</sup> Si tratta di un lavoro di sintesi basato su quanto riportato in MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 28-31 e che viene sostanzialmente confermato in FUJITA 2018: 141, quando l’autore menziona sondaggi sulle preferenze dei giapponesi che mettono in mostra generi ben lontani dalla tradizione, e che sono tutt’al più ibridazioni di forme occidentali e giapponesi (come l’*enka* e il *J-pop*). Nel mio schema ho sintetizzato i dati accorpendo le categorie e rimuovendo le distinzioni per sesso e fasce d’età, in modo da poter ridurre le tre tabelle originali a una sola.

<sup>40</sup> In FUJITA 2018: 146-147 viene delineato il profilo di un problema che si trascina nel nostro tempo fin dall’epoca della Seconda guerra mondiale.

<sup>41</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 2, 30; REGAN 2023: 337-338; STEVENS 2008: 24. Margaret Mehl (2024: 3-4) descrive una situazione paradossale – ma piuttosto ricorrente stando anche al confronto che propone con quanto scritto dal musicologo giapponese Hiroshi Watanabe: quella del giapponese che ospita gli amici occidentali portandoli a una *performance* di musica tradizionale che gli è solo marginalmente più familiare di quanto non lo sia per gli amici stranieri.

	1932	1971	1999
Generi narrativi classici ( <i>naniwa bushi</i> <sup>a</sup> , <i>biwa</i> <sup>b</sup> , <i>gidayū</i> <sup>c</sup> ) o altre forme di canzone tradizionale <sup>d</sup>	58 <sup>a</sup>	44 <sup>d</sup>	9 <sup>d</sup>
	40 <sup>b</sup>		
	33 <sup>c</sup>		
Musica "classica tradizionale" (giapponese)	/	5	
Generi teatrali classici ( <i>Nagauta</i> <sup>a</sup> , <i>Nō</i> <sup>b</sup> , <i>Kyōgen</i> <sup>b</sup> )	28 <sup>a</sup>	/	/
	15 <sup>b</sup>	/	/
Orchestra/musica sinfonica/classica in stile occidentale	23	15	22
Opera	24	3	/
Jazz	17	12	/
<i>Enka</i> , <i>kayōkyoku</i> o altro tipo di canzone pop giapponese	/	53	26
Pop/rock in stile occidentale (domestico <sup>a</sup> o straniero <sup>b</sup> )	/	20	33 <sup>a</sup>
			29 <sup>b</sup>
"Nuova musica giapponese"	24	/	/
Mescolanza di musica occidentale e giapponese	33	/	/
Bande di fiati	23	/	/
<i>Chanson</i> , musica latina, tango, ecc...	/	30	/
<i>Easy listening</i>	/	/	7

Tab. 14: Sintesi dei tre sondaggi sui gusti musicali (percentuali su scelte multiple) della popolazione giapponese riportati (da ricerche pregresse) in McQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 28-31.

Tuttavia, da questa panoramica non bisogna dedurre che la cultura musicale giapponese odierna sia il semplice frutto della colonizzazione culturale occidentale. Le cose, infatti, stanno in modo un po' più complesso di così, e per comprenderle meglio occorre scavare più in profondità non solo nelle vicende del complesso rapporto tra Giappone e Occidente, ma nel concetto stesso di "Giapponesità".

## § 6.2 - Alla ricerca della "Giapponesità"

### § 6.2.1 - Nihonjinron, essenzialismo e indigenizzazione

Vorrei aprire questo argomento piuttosto articolato con una frase del sociologo Munetsuke Mita che, parlando della *popular music* giapponese del Secondo dopoguerra, si esprime come segue:

Se la scala [giapponese *yonanuki*] è suonata con un piano o un'armonica [strumenti occidentali], il sapore peculiarmente giapponese è subito evidente... e questo è uno dei segreti dietro alla distintiva Giapponesità.<sup>42</sup>

La "Giapponesità", in questo esempio, non risiede tanto nell'uso di una scala tradizionale, quanto più nel fatto di suonarla con uno strumento occidentale. Risiede, in altre parole, in una mescolanza eclettica (in questo caso, forse, più

<sup>42</sup> MITA 1992: 56 (traduzione mia). La citazione è riportata e commentata in STEVENS 2008: 20.

correttamente sincretica) che, con il progredire dell'occidentalizzazione del Giappone e parallelamente della globalizzazione,<sup>43</sup> ha in gran parte soppiantato i prestiti tradizionali considerati in quanto tali, nel significare "identità culturale".<sup>44</sup> A dire il vero, la riflessione nell'ambito del *nihonjinron* – le "teorie sui giapponesi" focalizzate sulla ricerca dell'unicità nipponica essenzializzata, la "Giapponesità" appunto<sup>45</sup> – era ben presente già nel Secondo dopoguerra nipponico, e inizialmente si esprimeva esportando e valorizzando le peculiarità culturali tradizionali del Paese anche agli occhi della comunità internazionale (es. divulgazione del teatro *nō* e *kabuki*).<sup>46</sup> Tutto questo mentre il Giappone diventava «il primo paese non occidentale a essersi modernizzato»,<sup>47</sup> andando a fondare uno dei tanti dualismi che caratterizzano l'idea che abbiamo del Paese del Sol Levante, come luogo che unisce innovazione e tradizione (orientalismo più tecno-orientalismo), spesso portando entrambi gli aspetti ai loro estremi.<sup>48</sup>

Abbiamo però appena visto che molte sono state anche le linee di ibridazione. Linee che non equivalgono affatto al farsi soggiogare dalla cultura occidentale, bensì al prendere in prestito modelli ed elementi dapprima imitando e poi appropriandosi dell'originale (americano in particolare),<sup>49</sup> trovando un compromesso e lasciando una firma anche laddove il rischio era di diventare meri emuli, "copioni", ripetitori (in tutti i sensi) in territorio orientale di quanto presente Oltreoceano – stigma che è stato infatti a lungo legato alla produzione culturale giapponese, anche specificamente musicale.<sup>50</sup> Anzi, per certi aspetti al cuore dell'autenticità nipponica vi sono «ideologie di identità culturale e anche interculturale, posizionate *contro* un punto di vista occidentale dominante». <sup>51</sup> Nel resto del capitolo esploreremo il modo in cui il "sapore" giapponese si è spostato (o espanso) dall'essere riducibile a una specifica configurazione legata alla tradizione al risiedere in un modo di agire fondato sul rimaneggiamento dell'esistente, sia esso autoctono, straniero o Altro interiorizzato. Sebbene in questa tipologia di discorsi si debba sempre fare attenzione a tenere ben presente che l'individuare fili rossi utili a comprendere un fenomeno non può e non

<sup>43</sup> La globalizzazione viene indicata anche in PELLITTERI 2008: 35 come uno dei processi fondamentali nella diffusione della cultura (soprattutto pop) giapponese nel mondo. Ulteriori informazioni a tal proposito saranno fornite a breve.

<sup>44</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 2-3.

<sup>45</sup> A tal riguardo, si vedano per esempio CASARI 2011: 6; LOCATI 2022: 14; MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 2; MIYAKE 2011: 169, 184-186; PELLITTERI 2008: 42.

<sup>46</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 3.

<sup>47</sup> MIYAKE 2011: 178.

<sup>48</sup> Cfr. *ivi*: 178-182.

<sup>49</sup> Cfr. OTMAZGIN 2013: 126. Anche per questo particolare rapporto tra le due realtà in questione, in questa sede saranno proprio Stati Uniti e Giappone i due principali rappresentanti di Occidente e Oriente rispettivamente.

<sup>50</sup> Cfr. SEIBT 2018: 159-160. Si pensi allo stigma intorno alla "cinesata", di analogo segno – per anticipare qualcosa su cui torneremo a breve.

<sup>51</sup> STEVENS 2008: 11 (corsivo e traduzione miei).

deve essere preso come un buon motivo per essenzializzarlo (a maggior ragione se oggetto dell’analisi è la presunta “essenza” di un intero popolo),<sup>52</sup> quanto semmai a confermarne la natura discorsiva (ma non per questo meno pregnante), sono convinto che avere consapevolezza di alcuni dei modi in cui la cultura giapponese è stata da più prospettive descritta possa permetterci di comprendere l’eclettismo musicale giapponese in modo diverso e molto più culturalmente (e sociologicamente) profondo.

Tornando alla citazione iniziale, però, il passaggio logico da svolgere a questo punto è sottile – ed è per questo che ho voluto iniziare il discorso con la frase di Mita. In effetti, in tutto il discorso storico presentato sin qui, ancora manca uno degli ingredienti fondamentali del tipo di eclettismo che mi proponevo di studiare: l’apolidia (cfr. [§ 1.3.2](#)). Si è parlato di prendere scale e vocalizzi orientali per inserirli in canzoni con ritmi e arrangiamenti simil-occidentali, oppure di prendere un determinato genere di matrice occidentale e iniettare in esso qualcosa che potesse autenticarlo come “giapponese”. Eppure, non è questo il punto, né per l’eclettismo di mio interesse né per la “Giapponesità”: è invece la mescolanza stessa, come procedura astratta, ad avere un ruolo centrale. E anzi, proprio perché sono passati oltre trent’anni dall’affermazione di Mita, e ulteriori quaranta rispetto al fenomeno che egli descriveva, oserei dire che non conta neanche più tanto che la mescolanza si verifichi tra un elemento “occidentale” – ormai fortemente integrato nella cultura giapponese, assorbito e indigenizzato<sup>53</sup> – e un elemento “orientale”, che per molti giapponesi suona probabilmente tanto identitario quanto un madrigale rinascimentale fiorentino per un italiano. L’importante è *mescolare*, anche se si tratta di materiale a maggioranza (o unicamente) di radice occidentale, perché tanto tali radici sono offuscate, o comunque non sentite come determinanti. Per descrivere questo tipo di ibrido con concetti forse più familiari, faremmo probabilmente uso dei termini *salad bowl* e *melting pot*: laddove nel primo caso gli elementi di partenza sono ancora ben distinti all’interno di una pur varia insalatona, nel secondo l’integrazione è più profonda, e gli ingredienti si sono compenetrati.<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Come riportato in SEIBT 2018: 170, oggi l’idea di una “essenza giapponese” omogenea risulta obsoleta sia dalla prospettiva interna sia da quella esterna, ed è difficile credere che una qualunque caratteristica individuata come “giapponese” abbia lo stesso valore per l’intera popolazione – per quanto rimanga ovviamente possibile indagare alcune percezioni diffuse e ricorrenze servendosi di analisi sociologiche. Inoltre, come messo evidenza in LOCATI 2022: 14; MIYAKE 2011: 182-188; 2014: 31-37, l’essenzializzazione in questi casi parte spesso da uno sguardo auto-orientalizzante e da una logica differenziale che contrappone Oriente e Occidente di volta in volta per definire l’uno sulla base del negativo dell’altro (temi esplorati anche da Shūhei Hosokawa sulla scorta di Edward Said, cfr. SEIBT 2018: 162). Si tratta di tematiche complesse che travalicano i confini di questo lavoro, ma che vale la pena tenere presenti sullo sfondo.

<sup>53</sup> Cfr. MEHL 2024: 3.

<sup>54</sup> Si tratta di concetti ampiamente in uso in ambito antropologico-sociologico, come testimoniato, per esempio, da quanto riportato in POLLINI, SCIDÀ 2002: 106-107.

### § 6.2.2 - Mukokuseki, takokuseki e neutralità di ritorno

Parlando di assimilazione e mescolanza, in giapponese esistono due termini alternativi a quelli usati in Occidente e poc'anzi citati: il primo è *takokuseki*, un multinazionalismo ottenuto giustapponendo culture diverse senza cancellarne le caratteristiche originali; il secondo è invece *mukokuseki* – da *mu* (“senza”, negazione simile al nostro prefisso “a-”) e *kokuseki* (“nazionalità”),<sup>55</sup> traducibile quindi con “apolidia”, appunto. Il concetto è solitamente associato al *character design* tipico dei personaggi di molti *anime* e *manga*, dotato di tratti somatici che non sono né asiatici (come sarebbe lecito aspettarsi da un prodotto dell’Estremo Oriente) né tipici di qualsivoglia altra realtà etnica. I personaggi in questione mancano di nazionalità deducibile dal loro *design* (anche quando si muovono tra i banchi di scuola circondati da ciliegi in fiore e appellativi tipicamente giapponesi), cancellando così le peculiarità etniche – «sembrano provenire da un mondo irrealista che è un misto di Oriente e Occidente».<sup>56</sup> Kōichi Iwabuchi – forse il più autorevole studioso del Giappone globalizzato e in particolare della sua cultura pop – spiega ulteriormente il concetto come segue:

Il termine *mukokuseki* è ampiamente usato in Giappone in due modi diversi, seppur non reciprocamente esclusivi: per suggerire la mescolanza di elementi dotati di molteplici origini culturali e per implicare la cancellazione di caratteristiche etniche e culturali visibili.<sup>57</sup>

In questo modo i personaggi, ma anche tutti i diversi tipi di prodotti che seguono questa strategia, si caratterizzano per una natura ibrida, né esplicitamente giapponese né visibilmente “colonizzata” dall’Occidente, risultando allo stesso tempo giapponesi e “apolidi” – pertanto riconoscibili (anche “diversi”, se vogliamo) rispetto a un mero rimescolamento delle carte in gioco.<sup>58</sup> Le origini culturali del prodotto, quindi, rimangono in qualche misura visibili, nonostante non si trovino più sulla superficie dello stesso – così come i personaggi di *anime* e *manga* rimangono giapponesi anche se non esibiscono gli stessi lineamenti facciali dei loro disegnatori.<sup>59</sup> Quand’anche è la componente simil-caucasica a sembrare dominante, altri elementi come la gestualità e il contesto culturale tradiscono un’origine diversa. Il *mukokuseki*, del resto, è figlio di un modo di rapportarsi con l’Altro che, come abbiamo già avuto modo di vedere (cfr. § 6.2), caratterizza la cultura giapponese fin dai tempi degli scambi con quella cinese. Esso si relaziona, a maggior ragione, con il motto *wakon yōsai* (lo ricordo: “spirito giapponese, tecnica occidentale”) dietro alla “adozione delle sembianze, ma

<sup>55</sup> Cfr. KATO, BAUER 2021: 119.

<sup>56</sup> Cfr. PELLITTERI, SALVADOR 2014: 200.

<sup>57</sup> IWABUCHI 2002a: 71 (traduzione mia). A tal proposito si veda anche IWABUCHI 2002b: 455-456.

<sup>58</sup> Cfr. KATO, BAUER 2021: 122; OTMAZGIN 2013: 127.

<sup>59</sup> Cfr. KATO, BAUER 2021: 120, 126.

senza ideologia" tipica del Rinnovamento Meiji – che comporta l'atto di selezionare (*eklektikos*) e appropriarsi in modo non pregiudizievole degli elementi desiderati a seconda del bisogno e del gusto, rigettandone altri (dal Cristianesimo, dopo un "periodo di prova" finito male, all'Occidente intero nel periodo dell'isolazionismo).<sup>60</sup>

Per i musicisti giapponesi non si tratta più di usare l'immagine occidentale stereotipata dell'Asia nel proprio sforzo di sfuggire all'egemonia della *popular music* occidentale. Ora si tratta del "Giappone" che prepara un distillato di ingredienti che sono tutti originati dalla cultura pop occidentale, che i musicisti giapponesi hanno interiorizzato in modo da poterci ormai fare ciò che vogliono.<sup>61</sup>

Ed è qui che avviene il fatto peculiare: il Giappone mescola elementi occidentali (e non) in una nuova forma *neutrale* (Shirō Honda parla di *country-neutral quality*)<sup>62</sup> che poi restituisce al mondo, con in aggiunta una fragranza di Giappone moderno.<sup>63</sup> La "Giapponesità", in questo senso, si configura quindi come una sorta di "neutralità di ritorno" che situa la creatività «nell'indigenizzazione, procurandosi modelli e vestigia di culture straniere per poi mescolarle con elementi domestici per creare qualcosa di completamente nuovo e, paradossalmente, in tutto e per tutto giapponese».<sup>64</sup> Ed è proprio questa caratteristica che finisce per essere elevata (anche da certi discorsi ufficiali) a distintiva dell'apprezzamento globale dei prodotti giapponesi.<sup>65</sup> Si tratta di un paradosso, come suggerito da Marco Pellitteri, poiché se da un lato i prodotti *mukokuseki* (con gli *anime* in testa) sono essenzializzati come "puramente giapponesi", dall'altro si configurano come prodotti privati di nazionalità, pertanto difficilmente identificabili come nipponici.<sup>66</sup>

<sup>60</sup> Cfr. *ivi*: 123-125.

<sup>61</sup> SEIBT 2018: 163 (traduzione mia). Nella prima parte della frase, l'autore fa riferimento alla sopracitata dinamica di auto-orientalismo.

<sup>62</sup> Cfr. HONDA 1994: 76.

<sup>63</sup> Cfr. PELLITTERI 2008: 127; PELLITTERI, SALVADOR 2014: 200. Qui viene citato il sociologo Kiyomitsu Yui, secondo cui «[noi giapponesi] abbiamo inventato [tratti somatici] di una nuova specie [...]». In altre parole, dopo pesanti influenze dall'Occidente, le abbiamo *nipponizzate* e poi redistribuite per il mondo» (traduzione, omissioni e modifiche degli autori).

<sup>64</sup> KATO, BAUER 2021: 121 (traduzione mia).

<sup>65</sup> Cfr. IWABUCHI 2002b: 464. Il cambio di rotta a livello di discorsi ufficiali è individuato in LOCATI 2022: 21 a partire dal periodo successivo allo scoppio della bolla economica degli anni Ottanta, che porterà il Giappone, non più all'apice della sua potenza economica, a puntare invece molto di più sull'aspetto culturale. Un'inversione di rotta è individuata anche in PELLITTERI 2008: 59.

<sup>66</sup> Cfr. PELLITTERI 2021: 44. A seguire (44-48), l'autore riflette sul fatto che il *design mukokuseki* possa in realtà essere sostanzialmente un mito (sia pure presente nei discorsi e promosso anche internamente, cose che tengono ferma la rilevanza del concetto in questo contesto), facendo notare che anche molti personaggi di fumetti occidentali non possiedono tratti somatici immediatamente riconducibili a precise popolazioni, ma non sono per questo definiti apolidi, cosa che invece accade con i personaggi giapponesi, che ci aspettiamo esibiscano, appunto, tratti

Bisogna sottolineare, però, che almeno inizialmente questo tipo di procedura veniva utilizzata per realizzare prodotti “culturalmente inodori” (per usare la terminologia di Iwabuchi),<sup>67</sup> utili a far passare inosservate le origini asiatiche di prodotti che avrebbero potuto perdere credibilità sul mercato occidentale per il fatto di essere giapponesi – pensiamo a come, per molto tempo, identificare i prodotti cinesi come tali ha significato, nel linguaggio comune, parlare di prodotti derivativi, spesso di qualità scadente (le “cinesate”), tutt’al più buoni per spendere poco (il “discount culturale” citato da Iwabuchi), e c’è un motivo se i prodotti giapponesi raccontano solitamente una storia diversa da questa. Come sottolineato da Mia Consalvo, del resto, l’“odore culturale” può essere percepito come una cosa negativa e da evitare, perché espone l’alterità e allontana, creando frizioni<sup>68</sup> – e una prova di ciò potrebbe essere il cinema nipponico *live action* che, non potendo dissimulare i propri tratti nipponici, trova in Occidente una distribuzione più tiepida di quella delle controparti animate.<sup>69</sup> Creare prodotti culturalmente inodori, invece, è un’ottima premessa per la forgiatura esemplare di un artefatto “glocale” (che peraltro non di rado si incarna proprio in sembianze musicali)<sup>70</sup> capace di ottenere notevole successo:

[p]rodotti senza “odore culturale” non portano con sé specificamente connotazioni forti del loro Paese d’origine, piuttosto si “mescolano” con usanze locali (“glocalizzazione”); sono tra le merci culturali transnazionali di maggiore successo.<sup>71</sup>

### § 6.2.3 - Globale, locale e globale all’insegna del postmoderno

Laddove il fenomeno della glocalizzazione rappresenta un caso specifico di ibridazione,<sup>72</sup> in cui un elemento esterno (o “globale”) si trova a dialogare con tradizioni e sensibilità del luogo, è possibile individuare nel Giappone una doppia dinamica che si muove in questo senso: da un lato crea varianti locali di forme culturali mutate dall’Occidente; dall’altro crea a sua volta forme facilmente integrabili in contesti culturali diversi, in quanto “culturalmente inodori”.<sup>73</sup>

---

somatici chiaramente giapponesi – e quindi “diversi”. Un discorso simile è sviluppato anche in PELLITTERI 2008: 68, dove viene specificato che sono tuttavia molti anche gli studiosi giapponesi che sono di diverso avviso (oltre a Iwabuchi sono citati Eiji Ōtsuka e Toshiya Ueno).

<sup>67</sup> Cfr. IWABUCHI 2002a: 27. A tal proposito si veda anche LOCATI 2022: 20-21.

<sup>68</sup> Cfr. CONSALVO 2016: 4.

<sup>69</sup> Cfr. LOCATI 2022: 21.

<sup>70</sup> Cfr. ROUDOMETOF 2016: 105.

<sup>71</sup> STEVENS 2008: 3 (traduzione mia).

<sup>72</sup> Cfr. ROUDOMETOF 2016: 14-15 (o anche 4 per una raccolta di definizioni di “glocalizzazione”).

<sup>73</sup> Curiosamente, il concetto di “glocale” deriverebbe proprio dal giapponese *dochakuka*, concetto coniato da uno degli storici CEO di Sony, Akio Morita, per definire le politiche aziendali della stessa compagnia (cfr. *ivi*: 2).

Dunque, il prodotto che emerge da questa procedura trova naturale sbocco nel mercato globale, dove il bersaglio potenziale è molteplice:

1. Un primo bersaglio potrebbe essere proprio il territorio circostante. Iwabuchi – che è particolarmente interessato al ruolo culturalmente egemone assunto dal Giappone in Asia Orientale negli ultimi decenni del secolo scorso – riporta la descrizione della situazione offerta da Sakae Tsunoyama affermando che «il Giappone si è comportato come una “succursale di trasformazione” che rielabora con successo merci occidentali per adattarle ai gusti e alle condizioni materiali dei consumatori dell’Asia». <sup>74</sup> Questa strategia non solo sbocca in prodotti culturali appetibili tanto per i consumatori orientali quanto per le controparti occidentali, <sup>75</sup> ma riesce anche a rompere con l’immagine tradizionalista e reazionaria di un Giappone (pre-bellico) oppressivo e violento, ponendo tutta l’enfasi su una nuova Nazione pacifica e amichevole, moderna e libera <sup>76</sup> – persino all’avanguardia. Ciò non significa che le ex-colonie giapponesi abbiano ritenuto adeguato questo sforzo di tagliare con un passato sanguinario e fatto di imposizioni anche culturali ai territori occupati presso Taiwan, la Corea, la Manciuria e varie zone del Sudest Asiatico, <sup>77</sup> anzi: solo negli anni Settanta-Ottanta i rapporti si sono distesi al punto tale da permettere di nuovo esportazioni edificanti di cultura giapponese in quei luoghi. <sup>78</sup> Il Giappone si è quindi trovato nella particolare posizione di essere al contempo esotizzato (e colonizzato) dall’Occidente ed esotizzatore (e colonizzatore) di altre popolazioni asiatiche, riuscendo da tale limbo a portare a termine diverse imprese culturalmente rilevanti, come la diffusione in Estremo Oriente di prodotti della musica *kurashikku (classical)*, ovviamente di origine occidentale, anche attraverso l’esportazione di strumenti (es. Ibanez, Kawai, Yamaha) e di metodi per l’educazione musicale (es. metodi Suzuki e Yamaha). <sup>79</sup> Puntando invece sul peculiare equilibrio tra novità e familiarità (rispetto ad altre realtà orientali), il J-pop ha sbancato a Hong Kong negli anni

<sup>74</sup> IWABUCHI 2002a: 71 (traduzione mia). Il passaggio a cui lo studioso fa riferimento è contenuto in TSUNOYAMA 1995: 191. Si veda anche PELLITTERI 2008: 53.

<sup>75</sup> Cfr. IWABUCHI 2002a: 94.

<sup>76</sup> Cfr. HONDA 1994: 77-78; OTMAZGIN 2013: 88-91; STEVENS 2008: 25.

<sup>77</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 6-7; OTMAZGIN 2013: 78-79, 88; PELLITTERI 2008: 60-61.

<sup>78</sup> Cfr. OTMAZGIN 2013: 80. Oggi, nonostante l’apice del successo dell’esportazione culturale giapponese in Asia Orientale sia passato da decenni, il Paese del Sol Levante rimane un modello apprezzato e imitato (cfr. *ivi*: 158-159), come si può ben notare anche dall’ascesa di Paesi vicini che stanno prendendo il suo posto come guida della prosperità economica orientale (cfr. § 5.1), per certi versi riprendendone il modello.

<sup>79</sup> Cfr. MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008: 7-8. Tutto ciò è coerente con la narrazione secondo cui «il Giappone avrebbe la funzione e il compito unico di mediare l’Occidente e guidare l’Asia» (LOCATI 2022: 14).

Novanta,<sup>80</sup> ma in generale la cultura pop giapponese ha mantenuto, nei suoi anni di massima fioritura nell'Asia Orientale, un "fascino transnazionale" basato proprio su un compromesso tra globale e locale che spiega come mai essa «profuma e ha il gusto del *dim sum* per le industrie mediatiche e i consumatori di Hong Kong e di Taiwan – e sa di *kimchi* per i Sudcoreani».<sup>81</sup>

2. La "riesportazione" dei prodotti, però, non si limita al mondo orientale, anzi, si dirige anche verso un secondo bersaglio. Proprio grazie all'attenuazione o eliminazione dell'"odore culturale", i prodotti della cultura (pop) giapponese, pur presentando paradossalmente «caratteristiche culturali assolutamente giapponesi»,<sup>82</sup> risultano facilmente esportabili verso quello stesso Occidente a cui hanno attinto a piene mani,<sup>83</sup> che li digerisce agevolmente grazie alla sintonia con valori sociali ed estetici che si identificano come transnazionali.<sup>84</sup> Ritrovata la forza (e la libertà) dopo l'occupazione, il Giappone è infatti diventato avido consumatore di cultura straniera e – nonostante ci sia voluto un po' per comprenderne e sfruttarne appieno il potenziale economico e diplomatico<sup>85</sup> – esportatore di cultura (soprattutto pop) dotata di un significativo impatto pure in Occidente,<sup>86</sup> dovuto anche al fatto di caratterizzarsi paradossalmente come giapponese e apolide al contempo.<sup>87</sup> Ecco che, dopo essersi infiltrata nelle case occidentali neutralizzando il proprio odore, quest'ultimo è pronto finalmente per palesarsi, questa volta sotto forma di "fragranza" peculiare e apprezzata dai sospettosi abitanti di un mondo lontano da quello in cui il prodotto è stato originato.<sup>88</sup>

C'è quindi un fattore strategico-economico da considerare, che si connette sia all'immagine che il Giappone vuole dare di sé (e che sembra tanto apprezzata all'estero), sia alla vendibilità dei prodotti nipponici non solo in Asia, ma anche in Europa e in America, in un periodo storico in cui la postmodernità globalizzata

<sup>80</sup> Cfr. STEVENS 2008: 29.

<sup>81</sup> IWABUCHI 2002a: 120 (traduzione mia).

<sup>82</sup> LOCATI 2022: 21.

<sup>83</sup> Cfr. IWABUCHI 2002a: 26-28; KATO, BAUER 2021: 119.

<sup>84</sup> Cfr. STEVENS 2008: 30.

<sup>85</sup> In OTMAZGIN 2013: 77-79 sono ripercorse le tappe fondamentali dei primi decenni di realizzazione di tale potenziale. Inizialmente, infatti, le politiche economiche giapponesi puntavano molto di più sull'esportazione di automobili e prodotti di elettronica, per poi lanciarsi sul fronte culturale soprattutto a partire dagli anni Settanta-Ottanta, con l'obiettivo primario di nutrire i rapporti soprattutto con gli Stati Uniti e i Paesi asiatici circostanti.

<sup>86</sup> Cfr. *ivi*: 72.

<sup>87</sup> Cfr. IWABUCHI 2002b: 456.

<sup>88</sup> Cfr. IWABUCHI 2002a: 31. In NOVAK 2013: 130, il Giappone viene definito come «sito di differenza generica» (traduzione mia), contrapposto a un modello occidentale "universalizzato" e dato per scontato.

sembra sposarsi particolarmente bene con l'offerta culturale del Giappone. Come scrive Matteo Casari: «[l]a *J-culture* ha dato un volto piacevole, accessibile, non elitario, *cool*, alle istanze del postmoderno – [...] con la sua tendenza al mescolamento, al riciclo, allo straniamento, all'inversione di segno e, soprattutto, alla sperimentazione e al paradosso». <sup>89</sup> Una delle declinazioni musicali di questa tendenza è lo *Shibuya-kei*, fulgido esempio di «postmodernismo globalizzato: ironico, giocoso, sofisticato e super-togo». <sup>90</sup> Un'affermazione di Konishi Yasuharu, a capo di uno dei gruppi di riferimento del genere, i Pizzicato Five, esprime in maniera piuttosto chiaro il percorso di capovolgimento delle prospettive in vigore nel momento apicale del prestigio internazionale della cultura pop nipponica:

Noi giapponesi siamo sempre stati pieni di complessi, perché siamo così piccoli. Pensavamo che non saremmo mai sembrati *cool* come gli europei o gli americani, con una chitarra addosso. Eppure, abbiamo superato il nostro complesso. In passato, seguivamo le mode d'Oltreoceano. Ora sono gli stranieri a seguire le nostre mode. <sup>91</sup>

Sulle medesime frequenze sembra collocarsi anche il fenomeno di cui parla Chris Tonelli in relazione ad alcuni artisti musicali giapponesi e a una strategia di marketing che passa dalla presentazione degli artisti come membri di una generica categoria di "artisti internazionali" all'esibizione esplicita di una specifica identità locale e nazionale. <sup>92</sup> Connesso al tema dell'immagine nazionale, secondo Maria Grajdian in Giappone ci sarebbe un nesso tra l'essere *cool* e il "sincretismo". <sup>93</sup> Mantengo in questo caso il termine in inglese non tanto per l'indecisione su come tradurlo ("togo", come già visto, costituirebbe una scelta per certi aspetti azzeccata), quanto per il fatto che dovrebbe creare un richiamo alla già citata strategia del "Cool Japan" (cfr. § 5.2.2), fulcro di una manifestazione di *soft power* che fa anche affidamento sulla «maggiore indeterminatezza nazionale dei suoi prodotti, [su] una sorta di superficialità o fluidità, che ha fatto parlare anche di prodotti "culturalmente inodori" (*culturally odourless*) e "a-nazionali" (*mukokuseki*)», <sup>94</sup> anche in questo caso una sorta di pasticcio di elementi

<sup>89</sup> CASARI 2011: 6.

<sup>90</sup> Sky Nonhoff in SEIBT 2018: 163 (traduzione mia). Il giudizio riportato emerge al culmine di una descrizione delle caratteristiche musicali del genere, all'insegna dell'eclettismo.

<sup>91</sup> Konishi Yasuharu in *ivi*: 157 (traduzione mia).

<sup>92</sup> Cfr. TONELLI 2015: 284, 288. Per maggiori dettagli sul lavoro dello studioso, cfr. § 7.1.

<sup>93</sup> Cfr. GRAJDIAN 2017: 72. Anche in PELLITTERI 2021: 42 i tratti percepiti come "sincretici" degli *anime* sono descritti come (co-)responsabili del successo "universale" o quantomeno dell'interesse suscitato da tali prodotti a partire almeno dagli anni Settanta.

<sup>94</sup> MIYAKE 2011: 189. In effetti, l'efficacia del *Cool Japan* (anche prima che se ne parlasse in questi termini) è confermata se si pensa che tra il 1992 e il 2002 i profitti derivati da musica, videogiochi (è il periodo d'oro di Nintendo, Sega, Sony), *anime*, fumetti, arte, film e moda giapponesi sono cresciuti del 300% – due trilioni di yen (diciotto miliardi di dollari) per i soli *anime* e prodotti direttamente correlati: più delle esportazioni giapponesi dell'acciaio (cfr. PELLITTERI 2008: 52).

giapponesi con tratti occidentali, esemplificativo della secolare capacità nipponica di recepire, rielaborare, trasformare e integrare nella propria cultura gli elementi stranieri.<sup>95</sup> Secondo l'analisi di Maria Grajdian, la cultura giapponese oscilla tra "plagio addomesticante" e "autenticità ibridizzante", come rappresentazione di un'identità fluida in una società in costante cambiamento e rapida evoluzione<sup>96</sup> – in continuità, si direbbe, con la lettura che, del termine "domesticazione", dà Joseph J. Tobin: un processo *attivo* (a differenza di processi subiti come modernizzazione o occidentalizzazione) moralmente *neutro* (diversamente da imitazione e parassitismo) e *demistificante* (privo cioè di connotazioni esotiche, strane o "unicamente giapponesi"), che porta con sé una familiarizzazione mutogena di quanto viene importato e, quindi, fatto proprio.<sup>97</sup> Secondo Grajdian, l'ibridazione può a volte anche essere dettata da un attrito tra l'afflato verso la tradizione e la cogenza dei fattori economici, come nel caso della compositrice per audiovisivi (soprattutto *anime*) Yōko Kanno, la cui musica è spesso caratterizzata da un certo eclettismo (soprattutto orizzontale):

Come dichiarato durante un'intervista nel 2006, piuttosto che esserci una scelta consapevole in direzione dell'eclettismo, si tratta di un'attitudine compositiva che riflette il dilemma emotivo di ogni compositore del Giappone tardo-moderno, che si affida da un lato alla propria eredità culturale, sforzandosi dall'altro di ottenere riconoscimento internazionale per motivi economici.<sup>98</sup>

Il fattore economico-strategico torna, sia pure in veste diversa, nella riflessione proposta da un altro studioso di musica giapponese post-bellica: Kunio Hara. Interrogato circa i tratti più distintivi della musica per *anime*, Hara ha menzionato l'eclettismo, spiegandolo come un «riflesso della posizione economica del Giappone nel periodo post-bellico, ma anche della curiosità che molta gente ha nei confronti del mondo là fuori», di cui molti elementi sono sintetizzati «in un modo che ha senso per la cultura locale».<sup>99</sup> Se il primo aspetto può essere messo in continuità con quanto appena visto e con quello che Iwabuchi definisce "ibridismo strategico", collocato al cuore della cultura giapponese

---

<sup>95</sup> Cfr. *ivi*: 57.

<sup>96</sup> Cfr. GRAJDIAN 2017: 53-54. I termini originali sono *domesticating plagiarism* e *hybridizing authenticity*.

<sup>97</sup> Cfr. TOBIN 1992: 4. A tal proposito, Shūhei Hosokawa (riportato in SEIBT 2018: 166) segnala che, secondo l'importante cantautore ed ex-Happy End Eiichi Ōtaki, il rock giapponese ha ottenuto il proprio sapore idiosincratico andando non semplicemente a costituirsi come copia inautentica della controparte occidentale, bensì fondandosi su una immagine specificamente giapponese dell'Occidente – attuando, cioè, un processo di domesticazione trasfigurante e quindi, si potrebbe aggiungere, una sorta di ri-autenticazione.

<sup>98</sup> GRAJDIAN 2016: 196 (traduzione mia).

<sup>99</sup> HARA 2020 (traduzione mia).

contemporanea,<sup>100</sup> l’aspetto relativo alla “curiosità” (e le sue conseguenze) è descritto in modo vivido in un ricordo di prima mano di Tōru Takemitsu.

Un giorno, uno degli ufficiali militari [giapponesi, durante la guerra, con musica occidentale bandita] portò alcuni di noi nel retro della caserma, dove teneva un giradischi e alcuni dischi. [...] Uno dei primi dischi che mise su era la *chanson* francese ‘Parlez-moi de l’amour’. Per me, sentire quella musica fu un enorme shock. Ero stordito, e per la prima volta mi resi improvvisamente conto della splendida qualità della musica occidentale. [...] Questa esperienza mi diede un’enorme energia. Davvero, l’energia esplose dentro di me, ed è interessante notare che, a quel tempo, l’oggetto della mia attenzione non fosse giapponese, bensì occidentale. Subito dopo la guerra [...] ascoltavo costantemente musica americana da Radio Armed Forces. Mi recavo anche molto, molto frequentemente alla biblioteca delle divisioni del governo di Occupazione USA dedicate all’Informazione Civile e all’Educazione. Anche lì cercavo musica americana. [...] Fui introdotto in un mondo sconosciuto, e gradualmente iniziai a sviluppare un senso del mio stesso gusto musicale. A me, dopo aver assaggiato le esperienze amare e miserevoli degli anni della guerra, questa musica sembrava piena di speranza.<sup>101</sup>

Come detto, l’atteggiamento culturale giapponese contemporaneo ben si innesta nella più generale situazione postmoderna.<sup>102</sup> Molti giapponesi, secondo Iwabuchi, «ritengono che la capacità di assorbimento e indigenizzazione di culture straniere sia squisitamente giapponese»<sup>103</sup> e che «l’ibridismo giapponese punt[i] a costruire discorsivamente l’immagine di un’entità culturale, il “Giappone”, che assorbe le culture straniere senza compromettere il suo nucleo nazionale/culturale».<sup>104</sup> Heita Kawakatsu arriva al punto di definire il suo Paese come «un museo vivente e grande laboratorio in cui le civiltà mondiali coesistono».<sup>105</sup> L’immagine utilizzata ricorda quella della biblioteca/museo a cui l’autore postmoderno attinge come un bibliotecario/curatore, per rimescolare il già fatto nel momento in cui creare il nuovo non è più possibile (cfr. § 1.2.2).<sup>106</sup> Gli impasti simulacrali, configuratisi come *blank parody* e svuotati di senso profondo, possiedono un sentore di *mukokuseki* e di perdita delle radici in favore

<sup>100</sup> IWABUCHI 2002a: 53-54. Secondo Pellitteri (PELLITTERI 2021: 42), però, almeno nell’ambito *animanga*, più che di “strategia” si può spesso parlare semplicemente di pratiche visuali cristallizzate fin dagli albori della circolazione di tali categorie di prodotti mediali (vedi anche sopra).

<sup>101</sup> TAKEMITSU 1989: 199-200 (traduzione mia). Un simile racconto si trova, da parte del compositore Michiaki Watanabe, in WAJIMA, PELLITTERI 2024: 811.

<sup>102</sup> In YUI 2008: xvi vengono attribuiti in particolare a *manga* e *anime* i tratti della postmodernità e della glocalizzazione. La situazione è illustrata in modo molto chiaro poco dopo (xvii) attraverso un diagramma con locale/globale sull’asse x e tradizionale/postmoderno sull’asse delle y: *anime* e *manga* si trovano tra locale e globale, nel pieno del quadrante postmoderno.

<sup>103</sup> IWABUCHI 2002a: 58 (traduzione mia).

<sup>104</sup> *ivi*: 53 (traduzione mia).

<sup>105</sup> *ivi*: 66 (traduzione mia). La citazione è tratta da una parafrasi che Iwabuchi propone di quanto scritto in KAWAKATSU 1995: 81-82.

<sup>106</sup> Cfr. JAMESON 1998.

di un libero rimescolamento di sembianze, che parla una lingua innocente e spontanea, “naturale e neutrale” (cfr. § 1.3.2). Un altro aspetto postmoderno del posizionamento culturale del Giappone è la rivalutazione, da parte delle politiche governative, della cultura pop e in particolare di quella destinata a un pubblico perlopiù giovanile, precedentemente bistrattata: «non solo cultura tradizionale “alta” come l’arte floreale *ikebana* o la poesia *haiku* – ma anche *anime*, musica J-pop e cucina in stile giapponese hanno iniziato a essere viste come generi culturali legittimi e degni di essere esportati». <sup>107</sup>

A tal riguardo, infine, non bisogna dimenticare che il Giappone è un Paese vasto, col doppio degli abitanti dell’Italia e con una rilevante differenza tra le città principali e gli ambienti toccati dalla modernizzazione in maniera meno decisa. Bisogna quindi chiedersi: «“Giapponesità” sì... ma di quale Giappone?». In questo senso si spiegano tanto la permanenza di un’esportazione di prodotti più tradizionalmente autoctoni a fianco di quelli figli della globalizzazione, <sup>108</sup> quanto la caratterizzazione della “Giapponesità” – in senso forse più nazionalista e sicuramente più tradizionalista – in stretta continuità con il luogo da cui i prodotti culturali traggono la loro linfa, il più possibile lontano dalle iper-occidentalizzate Tōkyō e Ōsaka. <sup>109</sup> Del resto, osservare gli scambi e le risemantizzazioni della globalizzazione significa tenere conto del fatto che tali fenomeni traggono origine da «rapporti tra il subnazionale (o locale), il nazionale e il sovranazionale (o globale)». <sup>110</sup> Per questo, di nuovo, ci viene in aiuto il concetto di “glocalizzazione”, che già nel pensiero del pioniere Roland Robertson riformula la globalizzazione includendovi l’idea di una particolarizzazione dell’universalismo e di una universalizzazione del particolarismo, o di una interpenetrazione di globale e locale, giacché il globale è come un concetto astratto che si concretizza in forme concrete che sono locali. <sup>111</sup> Esiste un processo di reciproca rifrazione in cui stimoli esterni sono assorbiti, elaborati e restituiti al palco globale, così come anche un processo di revisione prismatica di tali stimoli, che vanno a iniettare prospettive

<sup>107</sup> OTMAZGIN 2013: 80 (traduzione mia).

<sup>108</sup> Cfr. STEVENS 2008: 12.

<sup>109</sup> Cfr. *ivi*: 24-25.

<sup>110</sup> ROUDOMETOF 2016: 32 (traduzione mia). Quest’idea ben si sposa con quella di *anime* e *manga* come ibrido tra dimensioni infranazionali e sovranazionali, in quanto forma locale di produzione culturale (nelle tematiche, nelle estetiche...) diffusa però ampiamente a livello internazionale (cfr. PELLITTERI 2008: 44-45).

<sup>111</sup> Cfr. ROUDOMETOF 2016: 47-48. Non bisogna infatti necessariamente leggere la globalizzazione come una forma dispotica di universalizzazione del capitalismo transnazionale, che è semmai insita in concetti più specifici come la “McDonaldizzazione” proposta da George Ritzer o nell’imperialismo culturale (per approfondimenti su questi spunti rimando a *ivi*: 5, 49, 52-53). Una simile posizione si trova già in una delle opere fondative del pensiero sulla globalizzazione, quando Arjun Appadurai (1996: 32) critica letture ingenuie dell’omogenizzazione culturale in quanto americanizzazione, sottolineando come «almeno tanto rapidamente quanto le forze provenienti da varie metropoli sono portate in nuove società, esse tendono ad essere indigenizzate in un modo o nell’altro» (traduzione mia).

globali in una molteplicità di scenari locali, per cui «il locale non è annientato, assorbito o distrutto dalla globalizzazione, ma piuttosto ne impatta l'esito finale; opera in simbiosi con la globalizzazione e agisce sullo stato finale o il risultato». <sup>112</sup>

Baluardo dell'Occidente in Oriente (geograficamente) e baluardo dell'Oriente in Occidente (culturalmente), il Giappone è il candidato ideale a diventare forgia di una cultura duale al punto da assumere talora tratti schizofrenici. Ne deriva il dilemma irrisolto dell'«appartenenza sempre incongrua [del Giappone] sia all'«Occidente» sia all'«Oriente», alla base inoltre delle formulazioni più canoniche dell'identità giapponese in epoca moderna» <sup>113</sup> – un problema che può essere vissuto con il retrogusto drammatico della crisi identitaria, ma anche come segno di ricchezza, appunto: come marchio identitario da valorizzare. Si tratta di una «promozione più ottimistica, di un'identità invece *ibrida*, come sintesi del meglio dell'«Occidente» e dell'«Oriente» per giustificarne il ruolo di guida in Asia o nel mondo». <sup>114</sup> A tal proposito, vorrei concludere questo approfondimento menzionando nuovamente il nome di Haruomi Hosono, che abbiamo già incontrato nella veste di produttore del primo disco di *video game music*. Lo stesso membro della Yellow Magic Orchestra ha messo in contrapposizione «la musica giapponese «tradizionale», come la *gagaku* in quanto esplicitamente e linearmente influenzata dalla Cina» e «la musica pop giapponese [...] definita in una maniera più appropriatamente postmoderna». <sup>115</sup> Quest'ultima arriva in Giappone seguendo una traiettoria assai meno lineare, dopo aver attraversato il globo terracqueo accumulando influenze come una palla di neve rotolante, in attesa dell'ultimo «tocco» che, presumibilmente, chiuderà il cerchio:

Il Giappone è insulare tanto quanto è continentale. È ambiguo... i prototipi dei *kayōkyoku* giapponesi potrebbero avere qualcosa a che fare con la Corea, come mostrato dagli *enka*... mentre l'altro ceppo arriva dal continente occidentale. Durante il suo percorso attraverso la Cina e la Via della Seta, alla musica è conferita una melodia europea, mescolata a un po' di «cineserie» francesi. Questa musica è portata da Colombo sul continente americano, e infine in Giappone [...]. Il sapore del continente [eurasiatico] attraversato dalla Via della Seta, la sofisticata eleganza parigina, la passione spagnola, l'energia africana, il gusto marino dei Caraibi, sono tutti cucinati insieme in uno stufato. Poi questo stufato viene portato in America, il

<sup>112</sup> ROUDOMETOF 2016: 65 (traduzione mia). Si veda a questo proposito (in un contesto di ricerca focalizzato sul caso specifico degli *anime*) anche HERNÁNDEZ-PÉREZ 2019: 10.

<sup>113</sup> MIYAKE 2011: 176.

<sup>114</sup> MIYAKE 2014: 36.

<sup>115</sup> STEVENS 2008: 34 (traduzione mia). L'estratto che segue poco sotto è inserito e commentato subito dopo nella medesima fonte (34-36), citato dalla fonte primaria che seguirà anche in questa sede.

continente inclusivo e onnicomprensivo, dove sono aggiunte le ultime spezie. E poi, mi chiedo: «cosa accadrebbe se aggiungessi una spezia in più?». <sup>116</sup>

Quella spezia, forse, più che essere una ricorsiva aggiunta di tradizione orientale, è proprio quella neutralità di ritorno, quell'inodore che diviene fragrante, quel *mukokuseki* divenuto identitario, che *seleziona* l'occidentale con fare curioso e "funzionale", mantenendo spirito giapponese (di nuovo: *wakon yōsai*) pur nell'assimilazione, nell'indigenizzazione, nella produzione di una cultura locale. Che sia proprio questa la cifra della tanto agognata "Giapponesità"?

---

<sup>116</sup> Haruomi Hosono in HOSOKAWA 1999: 121, 123 (traduzione mia).

## CAPITOLO 7: MUSICA MUKOKUSEKI E MEDIA MIX

Le basi culturali e industriali finora analizzate hanno ovviamente delle ricadute sui prodotti mediali giapponesi, inclusi i videogiochi e le loro musiche. In questo capitolo esploreremo alcune delle manifestazioni più importanti di eclettismo verticale (e non solo) apolide, soprattutto all'interno del *media mix*, per mettere a fuoco le forme di eclettismo nipponico nelle loro peculiarità – ma anche per iniziare a trovare alcuni punti di contatto con quello occidentale. Partendo quindi, nella prima parte del capitolo (cfr. § 7.1), dalla *popular music* e soprattutto dalla musica per audiovisivi (*anime in primis*), arriveremo a toccare la produzione videoludica giapponese, anch'essa saldamente integrata nel *media mix* e quindi terreno solido da cui portare avanti la riflessione sull'idea di una musica *mukokuseki* – apolide nel suo eclettismo. In particolare, nella seconda parte del capitolo (cfr. § 7.2), saranno offerti due studi specifici utili a riflettere su questioni emerse nelle pagine precedenti. In primo luogo, presenterò i risultati di un'ampia disamina delle colonne sonore di una selezione di titoli rilevanti nell'ambito di due generi videoludici molto popolari in Giappone, incentrata sulla presenza di casi di eclettismo e su strategie ricorrenti nel suo utilizzo. In secondo luogo, l'attenzione sarà spostata sul tema delle sinergie interne al *media mix*, gettando uno sguardo sulla condivisione di *affordance* tecnologiche e maestranze all'interno di tale peculiare realtà creativo-industriale.

### § 7.1 - Eclettismo apolide nel panorama mediale giapponese

#### § 7.1.1 - Uno sguardo alla *popyurā ongaku*

Secondo Tōru Mitsui, uno dei più palpabili risultati dell'apertura del Giappone all'Occidente è stato, a livello musicale, l'inizio di una storia di ibridazioni transnazionali tutta interna all'ambito della *popular music*.<sup>1</sup> Del resto, lo stesso concetto di *popyurā ongaku* è doppiamente derivato dall'Occidente, poiché se la prima parola è direttamente un prestito (nella sua resa in *katakana*) dall'inglese, la seconda parola è sì giapponese, ma è nata come corrispettivo per il concetto occidentale di "musica" al momento dell'apertura del Giappone a quel mondo.<sup>2</sup> Come prevedibile, dunque, molte forme di *popyurā ongaku* si sono rifatte pedissequamente ai modelli occidentali, forme di «musica occidentale *made in Japan*»<sup>3</sup> al punto da venire accusate di scarsa autenticità, financo di assenza di

<sup>1</sup> Cfr. MITSUI 2014: 3.

<sup>2</sup> Cfr. SEIBT 2018: 157. *Ongaku* si differenzia da almeno altri due termini simili: *gagaku*, ovvero la musica di corte tradizionale giapponese; e *hogaku*, musica tradizionale giapponese intesa in senso più generale, che può includere anche tipologie musicali più moderne.

<sup>3</sup> Espressione usata in riferimento al J-pop in MONTY 2010: 123.

identità propria.<sup>4</sup> Un po' come il *design mukokuseki* può essere visto come sintomo di una strategia di mascheramento del proprio “odore culturale”, i generi della *popular music* giapponese si sono spesso affacciati sullo scenario globale cercando ora di accentuare e ora di dissimulare la propria provenienza. Chris Tonelli<sup>5</sup> ha studiato alcuni casi di identità cangianti nel contesto del pop nipponico, di cui forse il più rilevante è quello di Hikaru Utada (figura che tornerà anche più avanti, cfr. § 11.1): popstar da record in patria, ha oscillato tra i due paradigmi strategici (internazionalizzazione ed enfaticizzazione delle proprie origini) per tentare di lanciare la propria carriera internazionale nei suoi album pubblicati come “Utada” in lingua inglese. Così facendo, la cantautrice si è inizialmente posizionata lungo la scia del “Cool Japan”, grazie ad alcuni singoli che, nei primi anni Duemila, enfatizzavano le origini dell’artista – diversamente da quanto era stato fatto nel decennio precedente con artisti come Mari Hamada, emblema di una strategia di internazionalizzazione ripreso anche per Utada solo a fine decennio, a “Gross National Cool” ormai significativamente sgonfiato.

In realtà sono state diverse, nel corso della storia, le forme di incontro tra modelli occidentali e sensibilità giapponese nella *popular music*, e con equilibri assai variabili tra le componenti orientali e occidentali: per esempio, mi sembra facile percepire un più spiccato gusto giapponese nelle canzoni *enka* di Hibari Misora o Chiyoko Shimakura (es. ‘Kawa no nagare no yō ni’<sub>SY</sub> o ‘Jinsei iro iro’<sub>SY</sub>) che nella *fusion* nipponica di T-Square o Casiopea (es. ‘TRUTH’<sub>SY</sub> o ‘Midnight Rendezvous’<sub>SY</sub>) – a sua volta più idiomatica rispetto, per esempio, al rock progressivo di Far East Family Band e Kenso (es. ‘Kokoro’<sub>SY</sub> o ‘Sei naru yume I’<sub>SY</sub>), in massima parte assimilabile ai modelli europei. Alcuni tipi di *popyurā ongaku* si sono anche sviluppati in modo in gran parte indipendente da modelli occidentali: è il caso della *nyū myūjikkū* (*new music*), corrente simil-folk capitanata dagli Happy End (o Happī Endo, es. ‘Kaze wo atsumete’<sub>SY</sub>), fucina di musicisti destinati a grandi successi anche in solitaria, come Eiichi Ohtaki, Shigeru Suzuki e il già più volte citato Haroumi Hosono.<sup>6</sup> Si sta però sempre parlando di forme di ibridazione tra stili culturalmente radicati in realtà geograficamente distanti; forme di sincretismo che non portano con sé necessariamente eclettismo timbrico, tantomeno nella sua declinazione verticale apolide.

Tuttavia, si può sostenere che ciò avvenga in diversi filoni della *popyurā ongaku*: per esempio, il cosiddetto *visual kei* (“stile visivo”) – musicalmente tendente a una sorta di punk/metal influenzato dal *glam rock* nella sua teatralità preta di costumi e trucco – originato dagli X-Japan e sviluppato da gruppi come Dir en grey, The Gazette, Gackt e i Malice Mizer (es. ‘Miserable’<sub>SY</sub> o ‘Filth in the

<sup>4</sup> Cfr. SEIBT 2018: 159-60.

<sup>5</sup> Cfr. TONELLI 2015: 297-301.

<sup>6</sup> Cfr. SEIBT 2018: 162.

Beauty' SY), per quanto sia di per sé difficilmente definibile come un vero e proprio genere, ha frequentemente proposto musica dalla prevalente area generica elettrica in cui alla fluidificazione dell'identità (di genere e non),<sup>7</sup> ha spesso fatto da contraltare l'utilizzo di elementi musicali ben distanti da quelli che ci si potrebbe aspettare in un simile contesto. Anche il cosiddetto *Shibuya kei* ("stile di Shibuya", dal nome dell'omonimo quartiere di Tōkyō), intriso di sensibilità postmoderna, viene descritto come un'espressione dell'interiorizzazione, da parte di artisti giapponesi come Pizzicato Five, Kahimi Karie o Cornelius (es. 'Sweet Soul Revue' SY, 'Dis-moi quelque chose avant de dormir' SY o 'Drop' SY), di un *corpus* di musica occidentale con cui si sentono poi liberi di fare ciò che vogliono, dando vita a una sorta di "paesaggio sonoro transnazionale".<sup>8</sup> Si tratta di una descrizione piuttosto aderente a quella che potrei fornire del tipo di eclettismo verticale apolide che si sente in tanta musica per videogiochi giapponese, con la differenza che nello *Shibuya kei* questo eclettismo è di solito autosonico anziché allosonico.

Un discorso più complesso – ma anche più pertinente, dato il suo legame più stretto col *media mix* – è quello relativo al cosiddetto J-pop. Il termine, nato alla fine degli anni Ottanta in un contesto radiofonico locale<sup>9</sup> e contenente quel prefisso "J" che Carolyn Stevens ritiene identificare «la versione giapponese di qualcosa che va di moda»,<sup>10</sup> è stato utilizzato come un'etichetta per definire il pop giapponese (molto del quale originato proprio dal sottobosco dello *Shibuya kei*) perlopiù a partire dalla seconda metà degli anni Novanta – anni in cui emergono artisti di grande successo come la già citata Hikaru Utada, ma anche Ayumi Hamasaki e Ringo Sheena (es. 'First Love' SY o 'Honnō' SY).<sup>11</sup> Il J-pop è parte di quel processo di «prendere in prestito, mimare, ibridare la musica pop e rock americana [per poi] indigenizzarla in una forma propria»<sup>12</sup> che caratterizza molta *poppyurā ongaku*, ma secondo Mitsui ormai il processo di assimilazione e ibridazione è talmente sviluppato che gli stessi giapponesi hanno da tempo tendenzialmente smesso di concepirlo alla stregua di una traiettoria occidentalizzante.<sup>13</sup> Piuttosto, il termine viene oggi utilizzato spesso con la funzione di distinguere certi tipi di *popular music* giapponese da altri – come l'*enka*, maggiormente venato di elementi tradizionali (come i vocalizzi melismatici tipici) che ammiccano soprattutto a un pubblico più attempato.<sup>14</sup>

<sup>7</sup> Cfr. JOHNSON 2020; MCLEOD 2013: 310, 321-322; MITSUI 2020: 188.

<sup>8</sup> Cfr. *ivi*: 186-187; SEIBT 2018: 163.

<sup>9</sup> Cfr. MITSUI 2020: 186.

<sup>10</sup> STEVENS 2008: 16 (traduzione mia).

<sup>11</sup> Cfr. MITSUI 2020: 187.

<sup>12</sup> OTMAZGIN 2013: 135 (traduzione mia).

<sup>13</sup> Cfr. MITSUI 2020: 189.

<sup>14</sup> Cfr. KOIZUMI 2010: 69; MITSUI 2020: 188; STEVENS 2008: 16; YANO, HOSOKAWA 2008: 356.

Il fatto è che con l'etichetta "J-pop" si va a indicare un calderone di esempi musicali che, pur avendo spesso in comune alcune caratteristiche idiosincratice come il già citato *Ōdō Shinkō*,<sup>15</sup> risultano tra loro poco coerenti a livello stilistico, dato che «[i]l J-pop è in realtà costituito da molti stili, dal pop-folk più melodico a musica *dance* funkeggiante e *techno-pop* influenzato dal rap»,<sup>16</sup> e alla fine ciò che è maggiormente identificativo del J-pop sta nel suo "contenitore".<sup>17</sup> Per esempio, tratti idiomatici del J-pop sono la centralità della figura dell'*idol* (*ai-doru*), a cui è richiesto un talento sfaccettato, che si spinge ben oltre le semplici abilità canore (in giapponese ma anche un minimo in inglese, dote che supporta assai l'apertura a un mercato internazionale, anche solo asiatico) e spesso travalica anche i confini del mondo della musica.<sup>18</sup> Questo aspetto già prelude all'aspetto forse più importante per questo discorso, ovvero le strategie promozionali, che includono anche l'integrazione nel *media mix* di molta musica J-pop, la cui popolarità è in gran parte determinata (anche e soprattutto all'estero)<sup>19</sup> dall'inclusione in altri media, specialmente *anime*.<sup>20</sup> Nonostante la massima parte del mercato del J-pop rimanga collocato in patria,<sup>21</sup> infatti, svariati artisti sono riusciti a fare breccia nel mercato globale, e non di rado grazie alle sinergie industriali che vedono discografia e audiovisivi in prima linea nella promozione reciproca. A seconda dei casi, il carattere giapponese di questi prodotti può essere attenuato (o reso transnazionale, a volte attraverso mimesi monostilistica, e in altre occasioni proprio attraverso un linguaggio eclettico) oppure accentuato a uso e consumo delle aspettative internazionali (e del tipo di prodotto).<sup>22</sup>

È proprio da queste ultime osservazioni che si diramano le due piste che vorrei percorrere in chiusura di questo breve sguardo su un campo fondamentale del panorama musicale nipponico contemporaneo. La prima va ad affiancare a tale importanza anche una sostanziale imponderabilità entro i confini di questo lavoro. Non è infatti possibile approfondire molto più di quanto fatto finora l'ambito del J-pop (né, tantomeno, quello della *poppyurā ongaku* più in generale) in questa sede. Ciò è motivato non solo da motivi di spazio e di scarsa aderenza

<sup>15</sup> Cfr. NAZARÉ 2023: 29-34. L'*Ōdō Shinkō* o "progressione della via regale" è un giro di accordi frequentissimo nel J-pop, che solitamente assume la forma IV<sup>M7</sup>-V<sup>7</sup>-iii<sup>7</sup>-vi.

<sup>16</sup> STEVENS 2008: 16 (traduzione mia). In FUJITA 2018: 141, il J-pop viene definito come un *corpus* di «canzoni pop giapponesi che sono costruite in una varietà di stili musicali» (traduzione mia).

<sup>17</sup> Secondo quanto emerso dalla ricerca etnografica descritta in MŌRI 2014: 219, ciò è tanto più vero se si vanno a sondare i motivi dell'interesse per il J-pop da parte degli stranieri, che fanno riferimento a "contenitori" ancora più ampi rispetto al funzionamento del "genere" e hanno altresì a che fare con un più generico interesse per la cultura giapponese (foss'anche qualcosa di relativamente distante dalla musica, come la lingua, la moda o le attrazioni turistiche).

<sup>18</sup> Cfr. OTMAZGIN 2013: 135.

<sup>19</sup> Cfr. MŌRI 2014: 217-218; STEVENS 2008: 34.

<sup>20</sup> Cfr. JURKIEWICZ 2019: 43; OTMAZGIN 2013: 136.

<sup>21</sup> Cfr. MITSUI 2020: 188; MŌRI 2014: 211; STEVENS 2008: 29.

<sup>22</sup> Cfr. *ivi*: 30.

dell'argomento all'ambito videoludico (con le dovute eccezioni), ma anche dalla già menzionata scarsa classificabilità in termini di genere musicale. Se questo già può parzialmente confermare la presenza di un approccio (almeno orizzontalmente) eclettico, va anche ad allargare il campo a dismisura, facendo coincidere il panorama del J-pop con una grossa fetta della *popular music* giapponese, sulla quale è ancora più difficile di quanto non lo sia in altri campi affermare qualcosa di trasversale alle sue istanze più specifiche. Certo, ascoltando anche solo un brano come 'Idol' [s\\_y](#) del duo Yoasobi – uno dei pezzi J-pop di maggior successo degli ultimi anni, non a caso usato come sigla dell'*anime* televisivo *Oshi no ko* (*My Star*, 2023-in corso) – appare piuttosto chiaro che l'eclettismo (anche timbrico) è un elemento di non secondaria importanza,<sup>23</sup> ma ciò che importa maggiormente in questa sede, di quel poco di generico a livello musicale che si può dire su un campo così vasto, è che ci troviamo davanti a un sito di ibridazione e indigenizzazione, di incontro e scontro tra Occidente e Giappone – tutti elementi che sono centrali anche per il repertorio studiato in questa sede. Se esistono somiglianze tra questo repertorio e quello al centro del nostro percorso, pertanto, sono probabilmente da ricondurre a un retroterra comune più che a influenze dirette dell'uno sull'altro.

La seconda pista, che si estende invece direttamente entro il territorio della prossima sezione, riguarda la almeno parzialmente comune natura di J-pop e *anime* – nonché altri prodotti della cultura pop nipponica, che condividono non solo l'ovvio retroterra culturale condiviso, ma anche l'appartenenza a mondi industriali sinergici e a strategie stabilite anche a livelli più alti – come il già citato Cool Japan. Il punto di contatto più palese tra *anime* e J-pop è rappresentato dalle cosiddette *anison* (crasi di *anime* e *song*), ovvero canzoni contenute negli *anime* (in particolare le sigle di apertura e chiusura)<sup>24</sup> e talvolta, per estensione, anche nei videogiochi oppure in paratesti come i già citati *image album* (cfr. [§ 5.2.2](#)), in cui *idol* doppiatori/cantanti (ecco di nuovo i loro molteplici talenti), più propriamente detti *seiyū*, si cimentano in canzoni originali che approfondiscono le storie dei personaggi animati da loro interpretati.<sup>25</sup> Anche in questo caso, definire impianti stilistici ricorrenti diventa difficile; infatti, le *anison* «[possono ricordare] canzoni per l'infanzia, mentre altre suonano più rock o J-pop, oppure come *enka* o musica classica»,<sup>26</sup> dato che «nelle *anison* puoi fare di tutto, puoi cantare tutti i tipi di musica, che sia rock, *enka* o qualunque altra cosa. Non c'è

<sup>23</sup> Proprio questo aspetto è approfondito in MANABE 2025.

<sup>24</sup> Cfr. KITABA, DREXLER 2024: 47.

<sup>25</sup> Cfr. YAMASAKI 2010: 210-213.

<sup>26</sup> Ad essere citato, qui, è il cantante di *anison* Hironobu Kageyama, riportato in KITABA, DREXLER 2024: 47 (traduzione mia).

un genere. È questo ciò che preferisco». <sup>27</sup> Per quanto dagli anni Novanta il J-pop sia diventato predominante nella categoria, <sup>28</sup> la varietà dell'*anison* rende difficile generalizzare affermazioni circa l'ecllettismo della stessa – eccetto per la tautologica e poco significativa osservazione sull'ecllettismo orizzontale che deriva dalla sua stessa natura cangiante. Esso si configura quindi come un terreno forse ancora più scosceso di quello del J-pop, e tuttavia anche come il trampolino ideale per deviare il discorso verso un repertorio più vicino a quello videoludico, dal momento che tali canzoni sono considerate a tutti gli effetti parte delle colonne sonore degli *anime* e anzi, ne costituiscono spesso la porzione più nota al pubblico.

### § 7.1.2 - Uno sguardo alla musica per anime

Aki Yamasaki riconosce tre tipi di musica classificabile come *animation music*. Si tratta delle *theme song* (appunto, sigle di apertura e chiusura), delle *character song* (ovvero quelle che finiscono in genere negli *image album*) e infine la vera e propria colonna sonora (*soundtrack music*) che accompagna le scene dell'*anime*. <sup>29</sup> L'integrazione dei *franchise* nel *media mix* prevede che queste tipologie di musica contribuiscano al totale delle pubblicazioni. L'esempio di *Cowboy Bebop* (1998-1999) studiato da Yamasaki mostra come tra aprile 1998 e gennaio 2003 siano stati pubblicati più di trenta prodotti tra serie o lungometraggi animate/i, DVD, CD (cinque esemplari segnalati), videogiochi, romanzi, *manga* e *fanbook*, per una media di un prodotto ogni due mesi per cinque anni. <sup>30</sup> Per quanto tutte queste tipologie di brani siano quindi pertinenti a questo affondo sulla musica del *media mix*, due di tre ci riportano sostanzialmente ai discorsi appena affrontati su J-pop e simili, ed è quindi soffermandoci sulla *soundtrack music* che il discorso può procedere in direzioni inedite.

<sup>27</sup> Mitsuko Horie in PELLITTERI, WAJIMA 2024: 841 (traduzione mia). A riprova ulteriore di questa varietà di genere, in NAZARÉ 2023: 85 viene osservata una continuità tra stili musicali delle *anison* e *target* dei vari *anime* in cui sono inserite (per esempio il J-pop, ammesso che possa essere ricondotto a uno stile specifico, figura soprattutto in sigle di apertura di *anime shōjo* o *josei*, ovvero indirizzati a un pubblico prevalentemente femminile). Anche Kyōko Koizumi (2010: 69-70) riconosce alle sigle *anime* un carattere ecllettico, descrivendo dinamiche di fusione di elementi musicali giapponesi e occidentali nelle canzoni inserite nei film di Miyazaki. Per quanto l'autrice parli di elementi relativi non necessariamente alle rispettive tradizioni folk, la trattazione che ne offre si avvicina più che altro a descrivere quel fenomeno che qui preferisco definire "sincretismo", più che ecllettismo (cfr. § 1.2).

<sup>28</sup> Cfr. PELLITTERI 2024b: 193.

<sup>29</sup> Cfr. YAMASAKI 2010: 210.

<sup>30</sup> Cfr. *ivi*: 219. In realtà, però, l'organizzazione delle uscite è diversa, con alcuni periodi molto intensi (es. aprile e ottobre 1998, aprile 1999 e luglio 2001 vedono la pubblicazione di prodotti appartenenti a tra le quattro e le sei delle categorie menzionate) e altri più rilassati o proprio privi di uscite.

Come per il caso della *popular music*, la musica per *anime* si basa su un sistema che ibrida elementi occidentali e giapponesi, per ragioni che si mescolano storicamente anche con la storia della musica per film nipponica, a sua volta radicata in pratiche di accompagnamento del teatro *kabuki*.<sup>31</sup> In una forma di graduale integrazione dei linguaggi occidentali negli schemi dell'accompagnamento cinematografico derivati da quelli teatrali (*gekiban*),<sup>32</sup> i compositori nipponici hanno mimeticamente<sup>33</sup> abbracciato stilemi diversificati per dare forma a composizioni che, in modo particolarmente rigido soprattutto nella musica per *anime*, hanno assunto un carattere funzionale,<sup>34</sup> che permette la ripetizione di formule (e anche composizioni intere) col fine di creare coerenza, ricorrenze e riconoscibilità.<sup>35</sup> Di nuovo torna, in questo approccio, l'idea di un serbatoio di stili, idee, colori di cui appropriarsi per rimescolarli in un contesto nuovo al servizio delle esigenze drammaturgiche, eventualmente anche ibridandoli con le forme (e talora i contenuti) del passato locale.

Nel suo studio sulle musiche di *Lupin III (Rupan Sansei, 1977-1980)*, Kentaro Imada – che non considera le *character song*, trattandosi di paratesti – individua le tipologie dei “temi” di apertura/chiusura, “stacchi” musicali utili ai cambi di scena e musica che accompagna le azioni, per poi soffermarsi anche sui temi dedicati ai personaggi, che ricorrono in varie vesti.<sup>36</sup> Similmente a come il compositore di musica per *anime* attinge a vari stili occidentali (e non) per comporre la propria musica – differenziata in modo anche radicale per rispondere a funzioni diverse, si potrebbe pensare – il “selezionatore musicale” (*senkyōkuka*) si occupa di scegliere i pezzi da utilizzare a partire da un serbatoio rifornito e organizzato funzionalmente dal compositore, per poi adattarli alle esigenze del prodotto, un po' come farebbe un *music editor*.<sup>37</sup> Ecco spiegato anche il motivo per cui la sincronizzazione tra immagini e musica è tendenzialmente meno stretta nei prodotti animati nipponici di quanto non lo sia in quelli occidentali (cfr. § 5.2.2): anche quando l'accompagnamento è pensato per una scena specifica, di norma il compositore può basarsi tutt'al più su degli schizzi e un'idea generale dell'azione su schermo e dell'atmosfera da dare,<sup>38</sup> in maniera oltretutto simile a quanto avviene nella musica per videogiochi (cfr. § 2.3.2).

<sup>31</sup> A tal proposito, si vedano BINNS 2017; IMADA 2010.

<sup>32</sup> Cfr. BELLANO 2024: 240; IMADA 2010: 179-180.

<sup>33</sup> Marco Pellitteri (2024b: 193) parla proprio di “mimetismo” come una tipologia di eclettismo riconducibile al linguaggio dei compositori di musica per *anime* (in questa occasione, lo studioso si riferisce in particolare ai *mecha anime* degli anni Settanta).

<sup>34</sup> Cfr. IMADA 2010: 181.

<sup>35</sup> Cfr. BELLANO 2024: 240.

<sup>36</sup> Cfr. IMADA 2010: 181-182.

<sup>37</sup> Cfr. *ivi*: 184. Tracce di questo processo sono rinvenibili anche in WAJIMA, PELLITTERI 2024: 816.

<sup>38</sup> Cfr. IMADA 2010: 182-183.

Naturalmente, parlando di colonne sonore, un altro ponte che si potrebbe costruire è quello con la musica per film prodotta in Giappone – la quale purtroppo non gode di una letteratura particolarmente approfondita, quantomeno in Occidente e al di fuori dei nomi più canonizzati del cinema giapponese del xx secolo (e di una manciata di casi più recenti). Non potrò certamente soffermarmi a lungo, ma ritengo che prima di passare oltre sia opportuno gettare uno sguardo anche in questa direzione. Tralasciando i *tokusatsu* (film in *live action* focalizzati sugli effetti speciali, come quelli sui *kaijū*), che sono un po' un mondo a parte, più facilmente integrabile nel *media mix* e quindi più direttamente assimilabile a quanto si vedrà sugli *anime*, nella musica del cinema giapponese degli ultimi decenni non è difficile trovare esempi di eclettismo (verticale e orizzontale, apolide e non), tanto in lavori di compositori molto noti, come Ryūichi Sakamoto (es. *Furyo* o *Senjō no Meri Kurisumasu*, dir. Nagisa Ōshima, 1983) e Jō Hisaishi (soprattutto nel suo sodalizio con Takeshi Kitano, es. *Il silenzio sul mare* o *Anu natsu, ichiban shizuka na umi*, 1991),<sup>39</sup> quanto anche in quelli di nomi di minor rilievo internazionale ma altrettanto presenti sulla scena, come Kenji Kawai (es. *Ring* o *Ringu*, dir. Hideo Nakata, 1998) e Kōji Endō, compositore feticcio del prolifico Takashi Miike (es. *Dead or Alive* o *Deddo oa araibu: Hanzaisha*, 1999).<sup>40</sup> Lo stesso si potrebbe per certi versi dire anche di alcune musiche di Chu Ishikawa che si sentono in certi film di Shin'ya Tsukamoto (quelli meno carichi di musica sperimentale, difficilmente incasellabile nel tipo di panoramica in corso), autore con cui ha collaborato in maniera pressoché esclusiva.

Ciò che accomuna sostanzialmente tutti gli esempi citati, altrimenti molto eterogenei per la maggior parte degli aspetti, è il periodo di produzione, collocato in piena epoca di esplosione del digitale e quindi delle metodologie di lavoro orientate alla DAW descritte in precedenza (cfr. § 2.2) – il che ci riporta alla relazione tra *affordance* tecnologico-compositive ed eclettismo, collocata al cuore della prima parte di questo lavoro. In effetti, molta della musica che è possibile udire in questi e molti altri film dell'epoca – che rappresentano comunque le punte di diamante dell'industria cinematografica nipponica – è un'impronta sonora marcatamente digitale (o che mescola questa col suo opposto), che probabilmente in Occidente sarebbe stata sentita come marcatamente “di serie B”. La situazione è infatti diversa in musica di compositori di epoche precedenti, ovviamente esclusi dal discorso sul digitale e in cui era semmai il sincretismo

<sup>39</sup> «Hisaishi è più eclettico di Miyazaki, nelle sue esplorazioni stilistiche. Lo stesso nome di Hisaishi è un segno di questo eclettismo. [...] Quando lavora con Miyazaki, però, Hisaishi abbraccia un idioma musicale particolarmente coerente, con alcuni tratti specifici che non appaiono quasi per niente nel suo lavoro per altri registi (come Takeshi Kitano)» (BELLANO 2024: 254, traduzione mia).

<sup>40</sup> Alcuni esempi musicali tratti dai film menzionati: 'Merry Christmas Mr. Lawrence'<sup>s.y.</sup>, 'Silent Love - Main Theme'<sup>s.y.</sup>, 'A Dissonance Split'<sup>y1 y2</sup>. La musica di Endō risulta praticamente irreperibile, pertanto rimando a questo [video compilativo](#) dedicato al film citato.

nipponico-occidentale a dettare la linea (es. Tōru Takemitsu in *Ran*, dir. Akira Kurosawa, 1985), ma in parte anche in quella di epoche più vicine al presente. Per esempio, i film di Hirokazu Kore-eda, Ryūsuke Hamaguchi e Sion Sono presentano approcci molto diversificati – anche per via della vasta gamma di collaboratori diversi di cui i tre registi si sono avvalsi, nonostante alcune ricorrenze, per esempio, delle collaborazioni di Eiko Ishibashi con Hamaguchi da un lato e di Tomohide Harada con Sono dall’altro – ma in generale abbastanza propensi a uniformarsi, se non ai linguaggi del cinema d’Oltreoceano, alle sue prassi produttive ai suoi standard qualitativi crononormativi (cfr. [§ 4.2](#)).

Una simile parabola (ma con un risultato finale un po’ diverso, come vedremo) si presenta anche nel campo dell’animazione, con una tendenza all’uso di soluzioni digitali (o, più che altro, manifestamente tali) soprattutto negli anni Novanta e nel decennio successivo, ed estetiche diverse nei periodi circostanti – per quanto siano anch’esse inseribili in una linea di sviluppo unitaria per diversi aspetti, non ultimo l’eclettismo. Infatti, se già nelle musiche per molti film giapponesi si può osservare il fenomeno di nostro interesse, ciò è quanto mai vero nelle colonne sonore degli *anime*, che tendono a essere stilisticamente piuttosto eterogenee e stratificate.<sup>41</sup> Sulla base di questa osservazione preliminare, vorrei qui proporre una cronologia tripartita dell’eclettismo nella musica per *anime*, con l’obiettivo di approfondire il discorso in separata sede ma di porre intanto le basi per una contestualizzazione delle forme nipponiche di eclettismo ludomusicale nell’ambito di altri prodotti ascrivibili al *media mix*.<sup>42</sup> Questa panoramica mi permetterà anche di introdurre alcune figure che si ripresenteranno più avanti in diverse occasioni, approfondendo casi di studio singoli, come Yūgo Kanno, Kenji Kawai e Hiroyuki Sawano.

Il primo periodo va collocato negli anni Settanta-Ottanta, e riguarda compositori di grande rilievo come Michiaki Watanabe e Shunsuke Kikuchi, responsabili delle musiche di serie animate di notevole successo, come *Mazinga Z (Majingā Zetto)*, 1972-1974), *Jeeg robot d’acciaio (Kōtetsu Jiigu)*, 1975-1976), *UFO Robot Goldrake (Yūfō Robo Gurendaizā)*, 1975-1977), *Dragon Ball Z* (1989-1996), ma anche altri relativamente meno noti, come Kentarō Haneda e Yūji Ōno, responsabili rispettivamente delle musiche di *Fortezza superdimensionale Macross (Chōjikū yōsai Makurosu)*, 1982-1983) e *Lupin III (Rupan Sansei)*, 1977-1980). Una configurazione stilistica molto diffusa in questo periodo vede, infatti, la

<sup>41</sup> Cfr. GRAJDIAN 2017: 53-54; JURKIEWICZ 2019: 40; PELLITTERI 2024b: 192. Per Pellitteri (*ivi*: 205), questo fatto va messo in parallelo ad aspetti ibridi presenti anche dal punto di vista visivo e narrativo.

<sup>42</sup> In accompagnamento a questa disamina, rimando a una *playlist* da me curata su Spotify, in cui raccolgo esempi di musica per *anime* caratterizzata da eclettismo verticale apolide (o comunque rilevante al fine della mia ricerca), man mano che la incontro nella mia esperienza da ascoltatore: [Eclectic JAM](#).

stratificazione di elementi orchestrali (non particolarmente rigogliosi) e una sezione ritmica di carattere jazz o rock.<sup>43</sup> È probabile che questa tendenza vada attribuita anzitutto appunto a Michiaki Watanabe, la cui influenza nel mondo della musica *anime* è tale da aver portato alla diffusione di un termine specifico per definire il suo stile: lo *Chūmei-bushi*.<sup>44</sup> Non troppo sorprendentemente, a questo punto, anche questo stile si basa sulla fusione tra elementi stranieri e locali in un linguaggio coerente che unisce orchestra “all’occidentale” e scale tradizionali giapponesi, ma anche sulla presenza assai frequente di una sezione ritmica caratterizzata da «forti pulsazioni rock e *disco*, con orchestrazioni sfavillanti che enfatizzano timpani e ottoni». <sup>45</sup> Spesso il compositore si è servito anche di sintetizzatori analogici per ampliare ulteriormente la *palette* timbrica,<sup>46</sup> ma in effetti molta enfasi è messa da Watanabe proprio sull’aspetto ritmico: interpellato circa il ruolo del ritmo rock nella sua musica a trazione prevalentemente orchestrale, Watanabe risponde che si tratta di un elemento caratterizzante il suo stile almeno quanto l’uso che ha spesso fatto della scala *nirokunuki*,<sup>47</sup> perché «se il ritmo non è giusto, allora [il pezzo] non suona bene». <sup>48</sup> Un campionario di brani tratti dal già citato *Mazinga Z* può essere ascoltato in ‘*Majingā Z Shōmetsu Sakusen*’<sub>YND</sub>, sorta di *suite* inserita nel disco *Dynamic Pro Films Eternal Edition File No. 1 & 2: Mazinga Z* (2002).<sup>49</sup>

Si potrebbe sostenere che da questo tipo di approccio si siano esplorate le possibilità di declinazione dell’eclettismo stilistico in direzioni che sono state poi studiate, per esempio, in relazione alla rappresentazione di un passato

<sup>43</sup> In PELLITTERI 2024b: 193 viene descritta un’ossessione citazionista nei confronti del jazz, del blues e delle atmosfere sonore hollywoodiane, che sarebbe presente nella musica per *anime* a partire dagli anni Settanta. Gli elementi sarebbero poi rimescolati, aggiungendo anche “spezie” autoctone (cfr. anche GRAJDIAN 2017: 53). Questa immagine ricorrente si collega anche con la già menzionata lettura proposta da Shūhei Hosokawa riguardo alla *popular music* giapponese e citata in SEIBT 2018: 166, secondo la quale le “emulazioni” giapponesi degli stili occidentali non andrebbero considerate inautentiche, poiché basate su un’immagine giapponese della musica occidentale, la cui peculiarità risiede proprio nel suo essere ivi situata e “distorta” di conseguenza.

<sup>44</sup> Cfr. WAJIMA 2024: 138. Il termine consta della lettura cinese (Chūmei) dei caratteri che compongono il nome proprio di Watanabe (Michiaki), unita al termine “bushi”, che può riferirsi tanto a una melodia caratteristica, quanto a un genere o allo stile di un artista.

<sup>45</sup> Cfr. *ivi*: 139.

<sup>46</sup> Cfr. TAVASSI 2024: 929.

<sup>47</sup> Si tratta, essenzialmente, della scala pentatonica minore.

<sup>48</sup> Michiaki Watanabe in WAJIMA, PELLITTERI 2024: 818 (traduzione mia). Secondo Yūsuke Wajima, che dialoga col compositore nella fonte citata, sarebbe proprio la combinazione tra il ritmo rock occidentale e le melodie giapponesi a essere diventata tipica dello stile di Watanabe e, alla lunga, la scelta stilistica più diffusa nel panorama *anime* degli anni Settanta.

<sup>49</sup> Le musiche di Watanabe, così come tante altre di quell’epoca, soffrono oggi di una distribuzione a dir poco problematica e sarà per questo possibile solo occasionalmente rimandare a fonti di ascolto molteplici in queste pagine (tantomeno di tipo ufficiale e stabile).

immaginario e fantastico (in cortocircuito col presente e i suoi stili musicali) da un lato,<sup>50</sup> e della fantascienza di stampo *mecha* dall'altro.<sup>51</sup> Nell'ambito di quest'ultimo approfondimento, Marco Pellitteri ha descritto l'organico tipico della musica del repertorio di suo interesse come incentrato su ottoni e archi da un lato, chitarre (elettriche), basso e batteria dall'altro; l'organico orchestrale risulta in effetti spesso ridotto, e più che una complessa ricchezza dell'arrangiamento si cerca l'ecllettismo.<sup>52</sup> Seguaci più o meno convinti di questa prospettiva estetica sono i compositori sopra menzionati, di cui il più famoso è forse Shunsuke Kikuchi, responsabile della musica di uno degli *anime* più noti in assoluto: *Dragon Ball* (1986-1989, seguito a ruota dall'ancora più nota e longeva serie *Z*, già citata). Nei lavori di Kikuchi è possibile ascoltare una resa ancora più solida e definita del *sound* ecllettico degli *anime* dell'epoca, destinata a fare scuola. L'approccio risulta evidente in pezzi come 'Shi o yobu Seru gēmu'<sup>Y1 Y2</sup>, 'Prologue & Subtitle II'<sup>Y1 Y2</sup>, oppure 'Gekitotsu!! 100-oku pawa no senshi-tachi'<sup>Y1 Y2</sup>. Secondo Yūsuke Wajima, la principale differenza tra i due principali compositori di quest'epoca va ricercata nel fatto che Watanabe avrebbe sviluppato il proprio stile in maniera consapevole e basata su precise preoccupazioni teoriche, mentre Kikuchi avrebbe più che altro impersonato il ruolo di una sorta di artigiano prono all'utilizzo di un insieme ecllettico di stili.<sup>53</sup>

Divenuta quasi manieristica, questa via *anime* all'integrazione di pop e orchestra ha trovato un'espressione se possibile ancora più variopinta nelle musiche di Kentarō Haneda che, per esempio, nel già citato *Macross* «mescola strumenti pop e orchestrali, adottando la musica *disco* della prima ora e il *progressive rock* tipici del pop giapponese dell'epoca».<sup>54</sup> Esempi di questo stile sono, per esempio, 'Dog Fighter'<sup>Y1 Y2</sup>, 'Passion'<sup>Y1 Y2</sup>, o anche la più dimessa 'Akogare'<sup>Y ND</sup>. Infine, se Kikuchi può essere visto come il continuatore del lato più rock di Watanabe, Yūji Ōno espande invece tale linguaggio in direzione più marcatamente jazz, proponendo così un pacchetto timbrico più vicino a modelli precostituiti, ma

<sup>50</sup> Cfr. JOCOY 2024. Nel passaggio-chiave del saggio (169), l'autrice si chiede quale sia il suono del passato negli *anime* dell'epoca, rispondendosi che «[a]bbastanza curiosamente, esso suona spesso come il presente in cui il passato viene immaginato o inventato. Non si tratta di sonorità passate, ma piuttosto di narrazioni *cool* che sanno di pop e jazz, fantasie rock, oppure monumentali miti orchestrali costruiti a partire dalle necessità contemporanee che le colonne sonore cercano di soddisfare» (traduzione mia). Questa collisione ecllettica tra passato e presente viene collegata anche a una percepita "Giapponesità" che si appella al pubblico globale (149).

<sup>51</sup> Cfr. PELLITTERI 2024b.

<sup>52</sup> Cfr. *ivi*: 191. Più avanti (192), Pellitteri definisce l'ecllettismo (ritenuto un termine più cogente di "ibridismo") come la tendenza a mescolare e unire diversi stili e generi, ma anche – si potrebbe sintetizzare – rimescolare *topoi* prestabiliti (cfr. anche 204-205), per esempio accostando certi tipi di musica a immagini e generi narrativi che normalmente richiederebbero trattamenti diversi.

<sup>53</sup> Cfr. WAJIMA 2024: 138.

<sup>54</sup> HARRIS ET AL. 2024: 677 (traduzione mia). Sulle influenze prog anche in ambito videoludico, cfr. [§ 8.2.1.](#)

non meno eclettico – come nel celebre tema di Lupin III (‘Rupan Sansei no tēma’<sub>śy</sub>) o in ‘Ai no tēma’<sub>śy</sub>. Data la rilevanza di questo passaggio per una formula eclettica destinata a così grande diffusione (anche al di fuori degli *anime*), vale la pena soffermarsi ulteriormente su ciò che Watanabe ricorda circa l’integrazione del rock nelle sue musiche:

Anche le scale pentatoniche e il rock mi sono familiari, in qualche misura. Mio figlio suona la batteria, e a casa [...] aveva un sacco di musica rock, e durante i pasti l’ascoltava ogni giorno. [...] Quando facevo musica per film [...] il rock non era ancora entrato in scena [in Giappone]. Ma il rock con un ritmo pesante è adatto ai film d’azione, così l’ho utilizzato. Ho anche implementato la teoria jazz, ad esempio per creare un senso di tensione attraverso la dissonanza. La musica senza ritmo non è molto memorabile. [...] È stato quindi per gli *anime* che ho avuto modo di scrivere diverse tipologie di musica. Nei vecchi film d’azione americani le colonne sonore non erano così incentrate sul ritmo, ma erano simili alla musica classica. Jerry Goldsmith [...], per esempio. Penso che fosse fantastico, ma non ho mai pensato di studiare i suoi metodi.<sup>55</sup>

In uno dei passaggi tagliati da questa citazione, Watanabe menzionava anche l’importanza di poter contare sul sopracitato *senkyōkuka* per la sincronizzazione di musiche non pensate primariamente per adattarsi a scene specifiche. Per quanto il suo discorso non sia molto esplicito, egli sembra far conseguire da ciò la possibilità di concentrarsi sulla scrittura di tanti brani, anche molto diversi tra loro (eclettismo quantomeno orizzontale), proprio per creare serbatoi i più variegati possibile, in cui i selezionatori musicali possano poi trovare proprio i brani di cui hanno bisogno e che finiscono per montare negli *anime*. Si tratta di un’attività che sembra quasi avere più cose in comune con la scrittura di musica incidentale (o *library music*) per situazioni, in cui anche la l’ampiezza dello spettro stilistico ha un senso pragmatico specifico, e permette di rispondere a esigenze drammaturgiche per molti aspetti imprevedibili. Inoltre, la prospettiva funzionalistica di cui sopra, che prevede tra le altre cose una certa enfasi data ai temi dei personaggi, porta facilmente i compositori a lavorare su idee melodiche che saranno poi usate in modo ricorrente e che possono quindi giovare di arrangiamenti sempre diversi. È quindi facile comprendere il potenziale di espandere la *palette* timbrica oltre i confini del singolo genere, ai fini di caratterizzare le singole variazioni in modi sempre diversi.<sup>56</sup> È forse alla base di queste pratiche – che pure, per certi versi, non distano molto dall’approccio leitmotivico in voga nella prassi hollywoodiana, ma si sviluppano in modo più autonomo

<sup>55</sup> WAJIMA, PELLITTERI 2024: 816 (traduzione mia).

<sup>56</sup> A titolo di esempio, condivido una [playlist di YouTube](#) contenenti brani tratti dalla saga di Majin Buu di *Dragon Ball Z*, che presenta una continua rielaborazione dell’arrangiamento di un tema specifico attraverso una notevole quantità di brani ivi inclusi.

rispetto all'immagine – potrebbe trovarsi alla base di ciò che Shōta Nakama individua come cifra stilistica della musica giapponese per videogiochi:

Penso che la principale differenza tra la musica per videogiochi giapponese e quella occidentale stia nel fatto che la prima è guidata dalla melodia più di quanto non lo sia quest'ultima; inoltre, la musica per videogiochi occidentale tende ad essere musica di sottofondo più hollywoodiana (specialmente al giorno d'oggi).<sup>57</sup>

Risulta poi possibile compiere un importante passo verso una più ampia contestualizzazione di queste tendenze, andando ad approfondire le influenze di Watanabe e del suo collega Kikuchi. Partendo da quest'ultimo, risulta significativo il peso che egli ha dato, in un'intervista, all'influenza di Ennio Morricone; chiamato a rapporto sui nomi di Wagner e Beethoven, egli liquida in fretta i classici, in favore della musica per film, e in particolare di quella del compositore romano, lodandone soprattutto aspetti relativi all'arrangiamento.<sup>58</sup> Il nome di Morricone torna anche nella già citata intervista a Watanabe, che si spinge ad affermare che la musica di Morricone per i film Western di Sergio Leone gli aveva subito trasmesso una sensibilità affine a quella giapponese.<sup>59</sup> Questi riferimenti sono rilevanti non tanto per aver riconosciuto un peso a Morricone in sé, quanto per suggerire la possibile esistenza di qualche rapporto di continuità tra la musica per *anime* e alcune forme occidentali di musica per audiovisivi, magari anch'esse caratterizzate da un certo eclettismo. Pellitteri, in effetti, riconosce una tendenza, nella musica di Kikuchi e Watanabe, verso un eclettismo che «oltre a insistere sulle strategie di citazione, omaggio, ispirazione e calco, è un continuo esercizio di sincretismo nell'area del postmodernismo».<sup>60</sup> Tra le fonti che egli individua, non mancano Ennio Morricone e le musiche degli Spaghetti Western (o, come si diceva in Giappone, "Macaroni Western"). Non solo, ma più avanti vengono descritti anche alcuni rapporti (perlopiù citazionisti, ma l'enfasi può facilmente essere spostata sull'aspetto relativo al prestito stilistico) con altri compositori italiani dell'epoca, attivi nell'ambito del *peplum* e non solo: Francesco De Masi, Carlo Innocenzi, Angelo Francesco Lavagnino, Teo Uselli e Piero Piccioni.<sup>61</sup> Anche in questo caso, non sono necessariamente rilevanti i nomi dei compositori, che tra l'altro sono contingentemente solo italiani. Tuttavia, i riferimenti a Spaghetti Western da un lato e *peplum* dall'altro apre le porte a un confronto con i manierismi in voga nel periodo in questione (e forse anche

<sup>57</sup> Shōta Nakama in COLLINS, GREENING 2016: § 54 (traduzione mia).

<sup>58</sup> Cfr. Shunsuke Kikuchi in PELLITTERI 2024a: 794.

<sup>59</sup> Cfr. Michiaki Watanabe in WAJIMA, PELLITTERI 2024: 808-809. Il compositore menziona (nelle stesse pagine) anche Nino Rota e Lalo Schifrin tra le sue influenze dirette, ed esprime interesse anche per la musica di Hans Zimmer, non tanto per le composizioni in quanto tali, quanto più (significativamente) per la sua integrazione (eclettica) di ritmi elettronici gestiti dal computer.

<sup>60</sup> PELLITTERI 2024b: 204 (traduzione mia).

<sup>61</sup> Cfr. *ivi*: 218-219.

un poco prima) in tanto cinema di genere occidentale. Proprio per la sua natura di confronto con la realtà occidentale, però, sarà più opportuno rimandare l'approfondimento di questo aspetto a una sede separata (cfr. [§ 8.2.1](#)).

Tornando alla ricognizione cronologica dedicata all'ecllettismo in ambito *anime*, individuo uno spartiacque in un'opera la cui rilevanza in tanti campi è già stata osservata: *Akira* (dir. Katsuhiro Ōtomo, 1988).<sup>62</sup> La musica dell'opera in questione – realizzata dal collettivo Geinō Yamashirogumi guidato da Shōji Yamashiro – ha attirato l'attenzione degli studiosi per via del suo particolare linguaggio capace di mescolare diversi tipi di musica tradizionale (soprattutto orientale) e qualche interpolazione elettronica con l'obiettivo di «sfuggire all'occidentalizzazione».<sup>63</sup> Completamente inaspettata nel contesto di una (Neo-)Tōkyō futuristica, tale musica è, in questo riepilogo storiograficamente guidato dall'ecllettismo, il simbolo di una fuga dal manierismo dell'epoca precedente, verso nuovi linguaggi ecllettici che sarebbero stati sviluppati gradualmente nei decenni successivi, nelle direzioni più disparate – complici anche le nuove tecnologie e il già citato sdoganamento del *workflow* in DAW. In questo periodo centrale si manifesta un primo avvicinamento della musica per *anime* a quella per videogiochi, per via dell'adesione piuttosto comune all'estetica del *mockup* (anche in assenza di vincoli tecnici) e della condivisione di maestranze (cfr. [§ 7.2.3](#)). Nonostante l'*anison* esistesse già da prima, questi sono anche gli anni in cui inizia ad essere inclusa con una certa costanza musica J-pop negli *anime* giacché, come abbiamo visto nella precedente sezione, è in questo stesso periodo che la categoria inizia ad affermarsi.

Ecco, allora, che in molti *anime* di rilievo trasmessi e/o pubblicati tra gli anni Novanta e Duemila si possono udire soluzioni ecllettiche molto diversificate, che rispecchiano anche le diverse formazioni (meno accademicamente orientate rispetto alla precedente generazione)<sup>64</sup> dei compositori. Certamente risulta molto più presente la componente elettronica (forse un'altra conseguenza della svolta digitale), fondamentale in queste nuove declinazioni ma piuttosto marginale nell'epoca precedente. Una selezione di compositori significativi dovrebbe certamente includere, per la rilevanza dei loro lavori, Yōko Kanno e Kenji Kawai,

---

<sup>62</sup> Il film animato è considerato (per esempio in HAGUCHI 2014: 174 o nell'introduzione di LE BLANC, ODELL 2014) un'opera dotata di un'ambizione senza precedenti, nonché uno dei primi lavori di questo tipo ad avere avuto una distribuzione dignitosa nei cinema occidentali, riuscendo così a mostrare al pubblico internazionale il potenziale di un film animato non pensato primariamente per bambini e famiglie.

<sup>63</sup> HAGUCHI 2014: 181 (traduzione mia). In *ivi*: 374 viene definita "fusione etnica hi-tech" o anche "techno-gamelan rock".

<sup>64</sup> Secondo le biografie contenute in TAVASSI 2024, infatti, Watanabe avrebbe studiato composizione classica (con Dan Ikuma e Saburo Moroi) e poi teoria e arrangiamento jazz (con Sadao Watanabe), mentre Kikuchi si sarebbe diplomato in composizione (con Chūji Kinoshita) alla Tōkyō Nihon University College of Art.

ma anche Shirō Sagisu.<sup>65</sup> La prima artista – autodidatta poi specializzatasi in composizione pop<sup>66</sup> – è infatti nota soprattutto per aver composto le musiche di *Cowboy Bebop* (1998-1999), già da più parti adocchiate per il loro eclettismo.<sup>67</sup> In effetti, tale colonna sonora (così come anche altre della stessa autrice) si caratterizzano perlopiù per un eclettismo di tipo orizzontale e sincretico, e pertanto sarebbe più sensato citare, per l’approccio seguito in queste pagine, musiche come quelle cantate dalla stessa Kanno sotto lo pseudonimo ricorrente di Gabriela Robin per *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2002-2003), in cui troviamo brani come ‘Cyberbird’<sup>SY</sup> e ‘Torukia’<sup>SY</sup>.

Kenji Kawai, dal canto suo, è a sua volta collegato al *franchise* di Ghost in the Shell, avendo composto le musiche per il lungometraggio originale del 1995 (anch’esse intrise di sincretismo e note, in particolare, per l’inclusione di canti in stile tradizionale bulgaro), ma è con esempi tratti da altre colonne sonore che si può mettere meglio a fuoco il suo eclettismo verticale apolide. È il caso di ‘Kanashii Syukumei’<sup>SY</sup> da *Kurogane Communication* (1998-1999) e soprattutto di lavori più maturi, come evidente dagli ultimi minuti di ‘Final Mission - Quantum Burst’<sup>SY</sup> dal film animato *Mobile Suit Gundam 00 (Gekijōban Kidō Senshi Gandamu Daburu Ō, dir. Seiji Mizushima, 2010)* oppure da brani come ‘JITSU-RYOKU HA ELITE’<sup>SY</sup> da *World Trigger* (2014-2022) e ‘Tousou’<sup>SY</sup> da *My Home Hero* (2023). Chitarrista autodidatta con formazione accademica troncata dopo pochi mesi, poi reinventatosi musicista fusion e infine tastierista ritiratosi nel proprio *home studio*,<sup>68</sup> è proprio Kawai a incarnare al meglio la tendenza – quasi da “novello Vangelis” – a creare simulacri digitali di strumenti acustici (e soprattutto dell’orchestra, si presume anche per motivi di costo) attraverso la sintesi sonora; simulacri che, a maggior ragione una volta divenuti reali, vanno a mescolarsi ecletticamente agli altri elementi.<sup>69</sup>

Infine, l’ex-tastierista dei T-Square Shirō Sagisu va menzionato almeno per aver firmato le colonne sonore di *Bleach* (2004-2012) e del secondo adattamento animato di *Berserk* (2016-2017), nonché tutte le musiche del longevo *franchise* scaturito dalla serie animata *Neon Genesis Evangelion (Shinseiki Evangelion, 1995-1996)*. La sua musica appare in un primo momento piuttosto polarizzata, lontana dagli ibridi digitali di Kawai e simili, proponendo da un lato musica chiaramente sintetizzata e dall’altro musica incisa seguendo uno stile che ricorda

<sup>65</sup> Altri nomi forse meno rilevanti, ma altrettanto rappresentativi, faranno la loro comparsa più avanti, parlando di sinergie tra *anime* e videogiochi (cfr. § 7.2.3).

<sup>66</sup> Cfr. TAVASSI 2024: 914.

<sup>67</sup> Cfr. GRAJDIAN 2016: 198-204; HARRIS ET AL. 2024: 459. In TAVASSI 2024: 914 si legge: «Nella sua opera si può riconoscere una grande cultura musicale, che le permette di spaziare tra un genere e l’altro con grande facilità; dal pop al jazz, passando per l’orchestrazione classica e persino la *world music*» (traduzione mia).

<sup>68</sup> Cfr. *ivi*: 915.

<sup>69</sup> Cfr. *ivi*: 889.

piuttosto da vicino quello dell'epoca precedente, come si può udire, per esempio, in 'Thanatos'<sub>SY</sub> e in 'NERV'<sub>SY</sub>, entrambe dalla serie originale di *Neon Genesis Evangelion*. Più recentemente, invece, il compositore ha abbracciato uno stile più massicciamente eclettico, che si spinge ben oltre quella dei classici *mecha anime* degli anni Settanta-Ottanta (di cui *Evangelion* rappresenta una radicale decostruzione), proponendo stratificazioni più ardite – come udibile in 'Gods Gift =3EM31='<sub>SY</sub> o in 'this is the dream'<sub>SY</sub>, entrambi tratti dalla tetralogia cinematografica d'animazione *Rebuild of Evangelion* (2007-2021), che ha reinterpretato la serie originale del 1995 sotto la supervisione del suo autore Hideaki Anno, assiduo collaboratore di Sagisu.

Questo tipo di approccio e la sua qualità produttiva ci conducono dritti alla contemporaneità, in cui l'estetica del *mockup* non viene necessariamente superata, ma raggiunge se non altro lo *status* di ciò che definirei *mockup 2.0*, ovvero una situazione musicale in cui i simulacri costituiti da campioni e/o sintesi sonora sono divenuti talmente credibili da risultare quasi sovrapponibili a un'ideale versione registrata tradizionalmente del brano – che nel prodotto finale può esserci oppure no. Si ricade forse in un nuovo manierismo, tuttavia molto distante da quello degli anni Ottanta, di cui semmai sono ripresi gli elevati valori produttivi e l'idea eclettica di fondo, ma portando in scena combinazioni timbrico-stilistiche ancora più varie e imprevedibili, figlie tanto delle esplorazioni jazz-rock del primo periodo quanto di quelle elettronico-etniche del secondo. Ormai la tavolozza pare essere sbloccata nella sua interezza, e sono molti i compositori che hanno deciso di trarne vantaggio. Dei tanti che si potrebbero menzionare, vorrei soffermarmi per qualche riga su Hiroyuki Sawano e Yūki Kajiura – che ritengo essere tra gli artisti più rappresentativi dell'eclettismo verticale apolide contemporaneo – dedicando anche un minimo di spazio a nomi ritenuti rilevanti per la varietà stilistica, come Yūgo Kanno e Taku Iwasaki.<sup>70</sup>

Hiroyuki Sawano è uno dei più prolifici e richiesti compositori dell'attuale scenario dell'animazione giapponese, complice anche lo straordinario successo della serie nota in Italia come *L'attacco dei giganti* (*Shingeki no kyōjin*, 2013-2023), per la quale ha realizzato la musica in autonomia fino alla terza stagione (2018), per poi essere coadiuvato da Kōta Yamamoto nelle tre parti dell'ultima stagione (2020-2023). Influenzato tanto da Jō Hisaishi e Yōko Kanno, quanto da Hans Zimmer,<sup>71</sup> la sua musica non poteva che essere fortemente eclettica, anche e soprattutto verticalmente, con frequente integrazione di tutte e tre le aree generiche in arrangiamenti spesso massicci e altamente stratificati.

<sup>70</sup> Come riportato in CANO PÉREZ 2024: 33: «[n]egli *anime* contemporanei, alcuni compositori, come Yūgo Kannō [sic] o Taku Iwasaki, si servono di molti stili musicali, come l'*heavy metal* o l'*hip hop*» (traduzione mia).

<sup>71</sup> Cfr. TAVASSI 2024: 924.

Emblematico è il brano ‘Symphonicsuite (Aot) Part2-1st: Attack on Titan (Wmid)’<sup>SY</sup>, che, con buona pace del titolo, di sinfonico ha solo una delle svariate anime stilistiche, che accolgono un po’ di tutto dalla batteria di sapore metal al basso “slappato” reminiscente del *funk*, passando per gli immancabili *pattern* elettronici e i massicci accordi di chitarra elettrica, in un arrangiamento del ricorrente “tema principale” della serie (‘Attack on Titan’<sup>SY</sup>, appunto), non trascurabilmente eclettico già nella sua forma originale. Molte sono anche le canzoni inserite negli *anime* musicati da Sawano, anche al di fuori della categoria dell’*anison* tradizionale posizionato in apertura o in chiusura degli episodi (o dei film). Questi brani vengono spesso usati come musica di sottofondo per momenti particolarmente rilevanti, non necessariamente prendendo il sopravvento su altri elementi del prodotto audiovisivo, ma fornendo comunque ulteriori possibilità di promozione cross-mediale (e non a caso, rientrano nella categoria la quasi interezza dei brani più noti di Sawano). ‘Voices of the Chord’<sup>SY</sup>, da *86 - Eighty-Six* (2021-2022), in effetti, non è stilisticamente distante dal resto della colonna sonora (in questo caso possiamo udire *pattern* elettronici uniti a vellutate orchestrazioni), ma l’aggiunta della voce la trasforma in un attimo in una canzone pop che rivela la sottigliezza della linea di demarcazione tra il campo dell’audiovisivo e della discografia – reso ancora più precario, forse, dall’attività di produttore musicale J-pop intrapresa nell’ultimo decennio dallo stesso Sawano.<sup>72</sup>

Non è forse un caso che anche Yūki Kajiura si diletta con la produzione musicale, in particolar modo per ciò che riguarda i brani della cantante Saeko Chiba e del gruppo vocale femminile Kalafina, quest’ultimo impiegato in molti brani della compositrice ma anche dotato di una discografia propria. Da tastierista nata in Germania con alle spalle attività in diversi gruppi musicali,<sup>73</sup> le contaminazioni occidentali e *popular* fluiscono facilmente nel suo repertorio, che nonostante abbia iniziato a prendere forma con un certo vigore quando Kajiura era ormai prossima all’avvio del proprio quinto decennio di vita, può ad oggi contare su titoli di grande rilevanza, come *Noir* (2001), *Puella Magi Madoka Magica (Mahō Shōjo Madoka Magica, 2011)*, *Sword Art Online* (2012-2020), *Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba, 2019-in corso; con Gō Shiina)* e diverse serie legate ai *franchise* di Fate e .hack// (tra l’altro dotate entrambe di radici videoludiche). Tipicamente, la musica di Kajiura mescola orchestrazioni anche massicce a una sezione ritmica che può spaziare dall’elettronica di stampo quasi *techno* alla formazione rock (o includere elementi di entrambe le cose). Particolarmente caratteristica è l’inclusione frequente di voci femminili al confine tra tradizione bulgara (già ampiamente sfruttata nell’ambito *anime*) e filippina, di solito

<sup>72</sup> Cfr. *ivi*: 924.

<sup>73</sup> Cfr. *ivi*: 913.

prestate dalle già menzionate Kalafina.<sup>74</sup> Sintesi di gran parte di questi elementi, nella loro declinazione più tendente al rock, è il brano ‘luminous sword’<sup>SY</sup> da *Sword Art Online* (2012-2020), mentre l’elettronica si sente con maggiore enfasi in ‘a song of storm and fire’<sup>SY</sup> da *Tsubasa Chronicle* (2005-2006). Non sorprende, quindi, trovare esempi stilisticamente simili anche in pezzi tratti da *Puella Magi Madoka Magica* (2011), forse il suo lavoro più famoso – ‘Venari strigas’<sup>SY</sup> è sicuramente tra questi.

Gli ultimi due nomi su cui vorrei soffermarmi sono accomunati dall’aver lavorato entrambi alla serie animata di *Le bizzarre avventure di JoJo* (*Jojo no kimyō na bōken*, 2012-2022), che conta ad oggi cinque stagioni e quasi duecento episodi. La prima stagione, musicata da Taku Iwasaki, contiene già brani parecchio eclettici, come ‘Avalon’<sup>SY</sup>. Il compositore, del resto, si era già distinto per importanti slanci di eclettismo almeno in *Sfondamento dei cieli Gurren Lagann* (*Tengen toppa Guren Ragan*, 2007), e in particolare nella canzone ‘Libera Me from Hell’<sup>Y1 Y2</sup>, singolare fusione di hip hop e opera lirica. L’imponente operazione di trasposizione tardiva dell’ormai attempato *manga* de *Le bizzarre avventure di JoJo* in forma animata si è poi avvalsa della musica di Yūgo Kanno, che ha realizzato gran parte dei brani più famosi, primo tra tutti ‘il vento d’oro’<sup>SY</sup>. Il suo eclettismo verticale apolide si può tuttavia udire più platealmente in azione in altri lavori, come ‘PSYCHO-PASS’<sup>SY</sup>, dall’omonima serie animata del 2012-2013, oppure ‘Reconquista’<sup>SY</sup> da *Gundam Reconquista in G* (*Gandamu G no Rekongisuta*, 2014-2015).

Come si sarà notato, molti degli esempi citati contengono parti vocali che non solo rendono i brani più facilmente sfruttabili al di fuori del contesto *anime* vero e proprio, ma testimoniano un’epoca di forte diffusione degli (e quindi investimenti sugli) *anime*, nonostante il declino dell’economia giapponese e della dottrina del Cool Japan – o forse proprio per questo, nel tentativo di riacquisire la forza e il prestigio di un tempo. Anche l’*anison* accoglie al suo interno ormai praticamente di tutto: che si tratti di più tradizionali *opening* o *ending songs* oppure di musica di sottofondo cantata, che siano realizzati dagli stessi compositori della musica poi presente negli episodi oppure da musicisti esterni, la caratterizzazione stilistica è molto varia e spesso verticalmente eclettica. A tal riguardo, vorrei chiudere con un confronto tra due *opening* di altrettante miniserie animate interne alla stessa stagione, ovvero *Monogatari Series: Second Season* (2013-2014).<sup>75</sup> La sigla di apertura di *Onimonogatari* (quinto arco narrativo della stagione), composta dal bassista del gruppo musicale Clammbon (noto

<sup>74</sup> Cfr. JOCY 2024: 161-162.

<sup>75</sup> Il *franchise* di *Monogatari*, basato sulle *light novel* scritte da Nisio Isin, è composto da una costellazione di brevi serie e lungometraggi animati. Le serie sono raccolte in stagioni, e la *Second Season* si distingue per l’alta frammentazione (sei serie da quattro-sei episodi l’una), cosa che l’ha spesso portata ad essere trattata come una realtà unitaria.

come “Mito”) e intitolata ‘white lies’<sup>SY</sup>, è molto distante da quel J-pop che abbiamo precedentemente individuato come tendenza maggioritaria nell’ambito, e presenta una cangiante miscela di elementi stilistici tratti dal rock (talora virato verso il metal), dalla musica a base di orchestra, “etnica” ed elettronica. La sigla del successivo arco, *Koimonogatari*, intitolata ‘Kogarashi Sentiment’<sup>SY</sup> è invece realizzata dal compositore principale della serie, ovvero Satoru Kōsaki, e suona come un brano *synthpop* che, anche dal punto di vista produttivo, rimanda chiaramente agli anni Ottanta-Novanta (così come lo stile di disegno nella sigla stessa è alterato in tale direzione), e sovrappone ai manierismi “ottantiani” sezioni orchestrali più e meno cariche.

Infine, significativo ai fini del lavoro di confronto tra Oriente e Occidente che ci aspetta, è notare che alcuni *anime* (anche) contemporanei si emancipano totalmente (o quasi) dalle logiche eclettiche finora descritte, aderendo a un monostilismo spesso improntato al sinfonismo puro. È il caso di *Violet Evergarden* (2018), *Frieren (Sōsō no Furiren, 2023-in corso)*, *Made in Abyss* (2017-2022) e il lungometraggio *Steamboy* (dir. Katsuhiro Ōtomo, 2004). Quest’ultimo, con musiche interamente sinfoniche realizzate dal compositore statunitense Steve Jablonsky, mostra un cambio netto nell’estetica musicale prediletta in precedenza da Ōtomo, regista noto per il sopracitato *Akira* e quindi associabile a soluzioni musicali piuttosto singolari. Le prime due serie citate poc’anzi, invece, sono musicate da Evan Call, anch’egli americano e anch’egli votato al sinfonismo, tutt’al più aumentato con qualche accordo di chitarra o qualche *pattern* elettronico di stampo iperorchestrato (cfr. ‘Zoltraak’<sup>SY</sup> o ‘Journey of a Lifetime - Frieren Main Theme’<sup>SY</sup>). Non statunitense, bensì australiano, è invece Kevin Penkin, compositore delle musiche di *Made in Abyss*, non integralmente sinfoniche, ma prevalentemente tali: alcune tracce si allontanano monostilisticamente dal sinfonismo (es. ‘The First Layer’<sup>SY</sup>), mentre altre lo “aumentano” con qualche suono “fuori posto”, che va a fungere da “livello d’innovazione” nel senso di Lavengood<sup>76</sup> (es. ‘Made in Abyss’<sup>SY</sup>). Naturalmente si sarà notato che tutti i compositori menzionati in questo capoverso sono occidentali. Non serve scadere nell’essenzialismo per collocare queste scelte in schemi precisi, che possono banalmente essere di tipo pragmatico – ma non per questo meno pregnanti, anzi! Da un lato si delinea una effettiva differenziazione negli *expertise*, nelle sensibilità e nelle tendenze orientali e occidentali, accettate e alimentate (consapevolmente o meno) anche dalla stessa industria. Dall’altro lato, però, occorre non farsi abbagliare dalle facili schematizzazioni. Infatti, un terzo tipo (pur non maggioritario) di sinfonismo presente in *Made in Abyss* (es. ‘Hanezeve Caradhina’<sup>SY</sup>) non è diverso da quello intriso di elettronica già commentato in precedenza parlando di compositori giapponesi, e ciò è ancora più evidente se ci spostiamo

<sup>76</sup> Cfr. LAVENGOOD 2020.

verso altre serie musicate da Penkin, come *The Rising of the Shield Hero* (Tate no *yūsha no nariagari*, 2019-in corso) – si ascolti, per esempio la [titletrack<sub>S.Y.</sub>](#). Specularmente, le musiche di Penkin per *Il monologo della speciale* (Kusuriya no *hitorigoto*, 2023-in corso) sono sì sostanzialmente sinfoniche, ma lo sono in massima parte anche le musiche composte, per la stessa serie *anime*, dai colleghi Satoru Kōsaki e Alisa Okehazama – che invece occidentali non sono!

## § 7.2 - JRPG e *visual novel* nel *media mix*

### § 7.2.1 - Generi “tipicamente giapponesi”?

Cercando di collegare molti dei punti affrontati finora alla produzione videoludica,<sup>77</sup> vorrei ora provare a sondare l’idea che possa esistere una controparte musicale dell’estetica *mukokuseki* tipica del *character design* di molti *manga* e *anime* (cfr. § 6.2). L’idea di una neutralità – divenuta poi “Giapponesità” di ritorno – ottenuta attraverso l’unione di diverse declinazioni dell’alterità in un impasto la cui identità è così composita da venire neutralizzata, si può applicare ipoteticamente anche agli esempi musicali eclettici che abbiamo incontrato sin qui. Il *media mix*, caratterizzato dal suo peculiare approccio all’adattamento transmediale – anzi, polimediale (cfr. § 5.2.2) – si candida di diritto come luogo privilegiato per osservare le relazioni tra *character design*, generi videoludici, eclettismo musicale e asserzione di identità nazional-culturale. In effetti, molti prodotti videoludici nativi del *media mix* esibiscono personaggi dai tratti *mukokuseki* e condividono con il mondo *animanga* molti tratti non solo estetici, ma anche narrativi... e musicali. Ciò è particolarmente vero nel caso di prodotti appartenenti a quei generi videoludici che sono caratterizzati come “giapponesi” per provenienza o per popolarità – ovvero perché sono storicamente radicati nell’ambito industriale nipponico o particolarmente popolari in Giappone – e che, non di rado, vanno a enfatizzare la propria “Giapponesità” attraverso riferimenti ad altri media e il ricorso a *topoi* su più livelli.

Il primo genere su cui vorrei soffermarmi è quello dei (già più volte citati) JRPG – appunto, *Japanese Role-Playing Games* o giochi di ruolo alla giapponese. Come il nome (nella sua declinazione italiana) lascia intendere, la provenienza nazionale effettiva di questo genere di videogiochi non è dirimente,<sup>78</sup> in quanto possono esistere JRPG realizzati fuori dal Giappone che si qualificano comunque

---

<sup>77</sup> Come nel caso degli *anime*, rimando a una *playlist* in costante aggiornamento da me curata su Spotify, in cui inserisco tracce che rientrano nei criteri dell’eclettismo verticale apolide (o che comunque hanno una qualche rilevanza nella mia ricerca intorno all’eclettismo ludomusicale, in questo caso esclusivamente nipponico) man mano che mi imbatto in esse e/o che diventano disponibili in *streaming*: [Eclectic JVGM](#).

<sup>78</sup> Cfr. MALLINDINE 2016: 81.

come tali – due casi recenti che hanno avuto una certa risonanza mediatica sono *Sea of Stars* (2023) e *Clair Obscur: Expedition 33* (2025), prodotti rispettivamente in Canada e in Francia (cfr. § 12.2.1). Tuttavia, l'origine del genere e la provenienza dei prodotti più importanti per la storia dello stesso ci riconducono senza ombra di dubbio al Giappone. Nati (come molte altre cose in questo ambito) nei primi anni Ottanta ed esplosi a metà del decennio in particolare con *Dragon Quest* (1986), i JRPG si configurano come declinazione locale di un genere per il resto radicato in Occidente e ispirato a giochi di ruolo da tavolo come *Dungeons and Dragons* (1974)<sup>79</sup> – oggi detto WRPG (*Western Role-Playing Game*) – anche se pare che la duplice etichetta che distingue tra Occidentale e Giapponese sia in realtà molto più tarda.<sup>80</sup> All'inizio era semmai più pronunciata una distinzione basata sul fatto che i JRPG si sono caratterizzati, nella loro epoca d'oro (che potremmo collocare tra la metà degli anni Ottanta e la metà degli anni Duemila), da una diffusione focalizzata sulle *console* casalinghe anziché sui PC, piattaforma entro cui le controparti occidentali (non a caso dette anche CRPG, *Computer Role-Playing Games*), complice il collasso dell'industria videoludica americana e la decadenza dei principali produttori occidentali di *hardware* videoludico, erano perlopiù confinate.<sup>81</sup>

Per quanto fin da subito i titoli più significativi della declinazione giapponese dei giochi di ruolo digitali abbiano trovato asilo presso le distribuzioni Occidentali – tipicamente con qualche anno di ritardo,<sup>82</sup> come testimoniato dai classici *Dragon Quest* (1986, 1989 in USA col titolo *Dragon Warrior*) e *Final Fantasy* (1987, 1990 in USA) – è con la pubblicazione di *Final Fantasy VII* (1997) per PlayStation che il genere è diventato un vero e proprio fenomeno globale, araldo di Giapponesità in Occidente e perfetto *testimonial* del Cool Japan, sorta di controparte videoludica di *manga* e *anime*. Forti del successo dei due *franchise* di Dragon Quest e Final Fantasy, le relative compagnie Enix e Square hanno giocato un ruolo importante nella definizione dei canoni del genere e si sono infine fuse in Square Enix, che ritroveremo a più riprese nei prossimi capitoli, in quanto colosso nipponico tutt'oggi responsabile di molte uscite importanti per quello che è in fondo uno dei generi videoludici giapponesi per eccellenza.<sup>83</sup> Inoltre, Square Enix è ad oggi uno dei *publisher* più attenti allo sfruttamento commerciale (e quindi alla distribuzione e alla tutela) del patrimonio musicale dei propri prodotti, come testimonia l'esistenza di un'etichetta discografica apposita (Square Enix Music) dotata di un catalogo ricchissimo di *soundtrack album* e

<sup>79</sup> Cfr. HUTCHINSON, PELLETIER-GAGNON 2022: 4.

<sup>80</sup> Cfr. HUTCHINSON 2019: 105.

<sup>81</sup> Cfr. MALLINDINE 2016: 87-89. Questa distinzione sorvola sul fatto che, nei primi e seminali casi datati inizio anni Ottanta, anche i giochi di ruolo giapponesi (in questo caso intesi in senso letterale) si sono sviluppati su PC, come segnalato in HUTCHINSON, PELLETIER-GAGNON 2022: 4-5.

<sup>82</sup> Cfr. MALLINDINE 2016: 88.

<sup>83</sup> Cfr. CONSALVO 2016: 98.

arrangiamenti di ogni tipo, in costante aggiornamento e spesso rinvenibili anche sui principali servizi di *streaming*.<sup>84</sup>

A parte alcune peculiarità ludiche ad oggi difficilmente generalizzabili (come i combattimenti casuali a turni),<sup>85</sup> i JRPG hanno fatto della linearità narrativa e del rapporto stretto con altri media nipponici il proprio marchio di fabbrica.<sup>86</sup> Dal primo aspetto discendono, per esempio, la minore enfasi posta sulle scelte individuali del giocatore (centrali, invece, nella variante occidentale), che raramente influenzano in modo significativo lo svolgersi della trama e sono comunque in generale più rare; e l'attenzione per lo sviluppo dei personaggi, compreso il protagonista, che nei videogiochi di ruolo occidentali è spesso muto per facilitare l'immedesimazione del giocatore (noi *siamo* il protagonista). A partire da questi aspetti, il ludomusicologo statunitense William Gibbons ha messo a fuoco alcune caratteristiche musicali ricorrenti dei JRPG, confrontando le convenzioni musicali dei videogiochi di ruolo giapponesi con quelle più frequenti nelle controparti occidentali.<sup>87</sup> Gibbons include l'ecllettismo stilistico tra le caratteristiche delle colonne sonore dei JRPG (almeno per quanto riguarda il Nuovo Millennio), contrapponendole a quelle dei WRPG, in cui è più frequente sentire musica che si rifà ai modelli sinfonici hollywoodiani propri dei *blockbuster* a tema *fantasy*.<sup>88</sup> Secondo lo studioso, la varietà stilistica nella musica dei JRPG (apparentemente da intendere primariamente come ecllettismo orizzontale) fa da contraltare musicale ad analoghe caratteristiche presenti lato *gameplay* («che offre ai giocatori distrazioni dalla narrazione centrale nella forma di minigiochi [...] come simulazioni di corse automobilistiche, gioco d'azzardo virtuale, collezione di carte, addestramento di mostri, e via dicendo») e stile narrativo («rapidi cambiamenti di tono, da umorismo a cuor leggero a riflessione filosofica e austerità melodrammatica»).<sup>89</sup> Anche la tendenza dei videogiochi di ruolo occidentali a curarsi maggiormente del dinamismo (in senso ludico) dei brani

<sup>84</sup> In luglio 2025 risultano su VGMdb oltre 530 dischi associati all'etichetta.

<sup>85</sup> Trattasi di una meccanica di *gameplay* in cui la normale esplorazione delle aree di gioco è interrotta periodicamente in punti casuali per trasportare il giocatore in una dimensione ludica caratterizzata da regole del tutto differenti, entro cui si svolge il combattimento (nel caso specifico, a turni) contro avversari tipici dell'area in questione.

<sup>86</sup> Cfr. HUTCHINSON 2019: 105. Tra gli aspetti che sono stati a lungo visti come caratterizzanti i JRPG in opposizione ai WRPG, in HUTCHINSON, PELLETIER-GAGNON 2022: 4 vengono menzionati: tematiche, estetica visiva, accessibilità (di solito si tratta di videogiochi non particolarmente complessi), *affordance* tecnologiche, ecologia mediale (appunto, il loro essere situati nel *media mix*), origine nazionale e sviluppo narrativo. Anche nella breve introduzione al genere fornita in SUMMERS 2024: 91 si fa riferimento a «storie pianificate con attenzione e un ampio *cast* di personaggi» (traduzione mia), oltre alla dinamica fondamentale di *gameplay* in cui i personaggi si rinforzano combattendo e quindi salendo di livello, e potendo così battersi contro nemici sempre più potenti.

<sup>87</sup> Cfr. GIBBONS 2017.

<sup>88</sup> Cfr. *ivi*: 416-417.

<sup>89</sup> Citazioni e relative posizioni sono tratte da *ivi*: 417 (traduzioni mie).

viene messa in parallelo con la differente enfasi dedicata alla personalizzazione dell'esperienza videoludica, dal momento che più spesso i JRPG offrono un'esperienza tendenzialmente "preconfezionata" e il giocatore ha poche possibilità di definire il corso seguito dall'avventura, mentre i WRPG fondano molto della loro ragion d'essere proprio su questo aspetto.<sup>90</sup>

Alla luce di quanto abbiamo visto finora, ritengo che si possa affermare che entrambe queste osservazioni, per quanto pertinenti e tutt'altro che scontate, non solo non prendono in considerazione le peculiarità culturali analizzate in precedenza (cfr. § 6.2), ma soprattutto non contestualizzano i prodotti giapponesi nel proprio ambito produttivo con lo stesso acume dimostrato nei controesempi occidentali. Sostengo infatti che l'accostamento del sinfonismo dei WRPG ai modelli hollywoodiani sia un passo nella direzione giusta, che non trova però un reale corrispettivo nel parallelismo tra JRPG e il loro contesto produttivo di appartenenza. Quando viene affermato che i giochi di ruolo alla giapponese possiedono legami con gli *anime*, in effetti, non è più l'eclettismo ad essere tematizzato, bensì la comune tendenza a includere brani J-pop al proprio interno (cfr. § 7.1.1) e ad assoldare maestranze comuni (cfr. § 7.2.3).<sup>91</sup> Lo stesso tipo di approccio si può constatare anche nell'osservazione (meno rilevante in questo contesto) circa la diversa attenzione dedicata al dinamismo, messo in parallelo a caratteristiche formali del *gameplay* ma non, per esempio, con la scarsa tendenza al *mickey-mousing* (o comunque *underscoring* puntuale) già presente nell'animazione giapponese.<sup>92</sup> Come si può facilmente notare, il discorso di Gibbons si ricollega con moltissimi dei punti cruciali affrontati in queste pagine – e si tratta infatti dell'unico contributo ludomusicologico, insieme a un altro dello stesso autore,<sup>93</sup> ad aver anticipato in modo esplicito i temi della mia ricerca. Tuttavia, ritengo che le principali intuizioni in esso contenute vadano ulteriormente sviluppate e contestualizzate, tornando sull'argomento da più punti di vista (come sto cercando di fare in queste pagine).

Al secondo aspetto caratteristico dei JRPG menzionato poco sopra (il rapporto stretto con altri media nipponici), invece, possono essere imputati la presenza di *topoi* narrativi tipici dei *manga* di tipo *shōnen* (ovvero indirizzati principalmente a un pubblico maschile giovane) e, appunto, il *design mukokuseki*.<sup>94</sup> Partendo da quest'ultimo, è di nuovo Gibbons ad aver associato per primo il concetto di *mukokuseki* alla musica per videogiochi giapponese. Discutendo alcuni casi singolari di localizzazione ludomusicale, e nello specifico proprio una situazione relativa a una serie JRPG (*Tales of*), Gibbons segnala la presenza di un

<sup>90</sup> Cfr. *ivi*: 420-422.

<sup>91</sup> Cfr. *ivi*: 417-418.

<sup>92</sup> Cfr. GRAJDIAN 2017: 55; IMADA 2010: 182-185; JURKIEWICZ 2019: 39; MILES 2002: 221.

<sup>93</sup> Si tratta di GIBBONS 2021, su cui torneremo tra pochissimo.

<sup>94</sup> Cfr. *ivi*: 370; HUTCHINSON 2019: 105.

duplice processo di localizzazione in atto in particolare in *Tales of Zestiria*: da un lato, coerentemente con altri esponenti della serie, l'edizione occidentale del prodotto contiene la *theme song* che si può ascoltare all'avvio del gioco nella sola versione strumentale; dall'altro, diversamente dagli episodi precedenti, il brano abbandona i canoni J-pop per abbracciare l'alternativa più "culturalmente neutra" (ovvero occidentale) di un brano hard rock.<sup>95</sup> Gibbons legge questa scelta riservata al brano in questione – che non è altro che una versione abbreviata della canzone 'White Light'<sup>SY</sup> del gruppo giapponese Superfly, e non un brano del compositore del gioco Motoi Sakuraba, come sembra a tratti suggerire l'autore – alla luce del concetto di *mukokuseki* (in linea col *character design* che permea il videogioco), interpretato come cancellazione di tratti nazionali identificativi, senza particolare riferimento all'ecclettismo come fattore che sta dietro alla neutralizzazione – e infatti il brano in questione non è tematizzato in quanto ecclettico (benché a tratti lo sia, timbricamente parlando), ma in quanto "occidentalizzato".<sup>96</sup> Una simile lettura dell'apolidia nipponica si trova per esempio anche in scritti di Rachael Hutchinson, dove allo stile-*anime* viene contrapposto uno stile *mukokuseki* privo di odore culturale, fatto di personaggi biondi con gli occhi azzurri (e quindi rappresentanti poco credibili della Giapponesità).<sup>97</sup> Tuttavia, entrambe le descrizioni dimenticano che l'addomesticamento culturale tipico del Giappone fin dai tempi del Rinnovamento Meiji si fonda sull'indigenizzazione e la selezione ecclettica di singoli elementi da integrare in un nuovo sistema. Per dirla con Hiloko Kato e René Bauer, egualmente scettici circa l'utilizzo meramente "neutralizzante" del termine *mukokuseki*:

la via giapponese alla creatività sta nell'indigenizzazione, nel prendere schemi e tracce da culture straniere e mescolarle con elementi domestici per creare qualcosa di completamente nuovo e, paradossalmente, giapponese in tutto e per tutto.<sup>98</sup>

Del resto, lo stesso Iwabuchi – che ha sostanzialmente introdotto l'argomento in ambito umanistico – fa riferimento a due modi *non reciprocamente esclusivi* in cui il termine *mukokuseki* è usato in Giappone: la commistione di elementi dotati di origini culturali divergenti e la cancellazione delle caratteristiche culturali ed etniche.<sup>99</sup> Le due declinazioni possono essere fuse, come suggerito in precedenza (cfr. § 6.2) nell'idea di una commistione neutralizzante, che è infatti non distante da ciò che fa 'White Light', che Gibbons descrive come puramente hard rock, ma che in realtà accompagna le immagini *mukokuseki* sì con gli strati di un arrangiamento certamente molto connotato in direzione rock (area

---

<sup>95</sup> Cfr. GIBBONS 2021: 369-370.

<sup>96</sup> Cfr. *ivi*: 370-371.

<sup>97</sup> Cfr. HUTCHINSON 2019: 105.

<sup>98</sup> Cfr. KATO, BAUER 2021: 121.

<sup>99</sup> Cfr. IWABUCHI 2002a: 71.

generica elettrica)... ma anche con sontuose orchestrazioni (area generica acustica) che non sono proprio tipiche dello stile domestico, e che tuttavia non sorprendono nel contesto di un brano che, forse, vuole fare tutt'altro che suonare acriticamente occidentalizzato (pur ammiccando certamente anche a un pubblico occidentale).

Per quanto concerne, infine, i *topoi* narrativi recuperati dal mondo *animanga*, come già detto, i JRPG sono effettivamente ricchi di rimandi agli stilemi narrativi soprattutto di tipo *shōnen*. Non avrebbe senso, in questa sede, passare in rassegna tutte le possibili varianti di tale armamentario narrativo in relazione ai vari tipi di JRPG, ma basti a titolo d'esempio menzionare un luogo comune tipico (rilevante perché lo ritroveremo anche più avanti, cfr. § 11.2): il *god-slayer trope*, già analizzato da Thomas Yee.<sup>100</sup> Lo studioso statunitense ha approfondito le convenzioni musicali associate a questa specifica situazione ricorrente, che porta spesso i protagonisti dei JRPG a confrontarsi con un nemico finale dalle fattezze divine e che, a mio avviso, deriva piuttosto chiaramente da situazioni narrative già viste numerose volte in *anime* e *manga shōnen*, e in particolare *battle shōnen*. Così come in questi ultimi è spesso possibile assistere a lunghe battaglie contro forme via via sempre più potenti del più pericoloso tra tutti i nemici (si pensi alle numerose forme degli antagonisti di *Dragon Ball*, e alle numerose puntate di combattimenti necessarie per passare da una all'altra), nei JRPG non è raro trovare segmenti conclusivi dell'avventura videoludica composti da scontri multifase in cui l'antagonista, se non è già dotato di natura divina, la acquisisce o la perfeziona per l'occasione. Nella tabella fornita da Yee nel suo studio più recente,<sup>101</sup> contenente informazioni sugli scontri conclusivi di quasi quaranta videogiochi che contengono il *god-slayer trope*, più di metà sono JRPG – e comunque un'altra decina sono giapponesi.<sup>102</sup> Circa la metà di questi, inoltre, sempre secondo la tabella di Yee, presenta una stratificazione di *topoi* musicali riconducibili al sacro e al rock.

Quest'ultimo aspetto, rilevante ai fini del discorso sull'ecllettismo, mi permette di introdurre l'esempio con cui desidero chiudere la parte di questa sezione dedicata ai JRPG. Il *god-slayer trope*, radicato nel mondo *animanga* e associato con ancora maggiore veemenza ai videogiochi di ruolo alla giapponese, è diventato a sua volta un tropo caratterizzato dal punto di vista sia narrativo sia musicale. Alla fine del gioco d'avventura investigativa *Lost Judgment* (2021) – che pure non presenta caratteristiche *mukokuseki* nell'estetica, essendo anzi un caso relativamente raro di videogioco giapponese in cui i protagonisti sembrano (e

<sup>100</sup> Cfr. YEE 2020; 2024b: 195-242.

<sup>101</sup> Cfr. *ivi*: 204-207.

<sup>102</sup> Quasi metà della rimanente decina di esempi occidentali sono in realtà tratti dal medesimo *franchise*, ovvero *God of War*, che è interamente fondato sulla caccia a divinità di Pantheon dell'antichità greca e di quella norrena.

sono) in tutto e per tutto giapponesi – l'ex-avvocato reinventatosi detective Takayuki Yagami si trova faccia a faccia con la sua nemesi: l'ex-insegnante Jin Kuwana. Inizia un duello a colpi di arti marziali tra i container di un magazzino, accompagnato da una regia sopra le righe e dal brano 'Unwavering Belief'<sup>Y1 Y2</sup>, fulgido esempio di eclettismo verticale che stratifica con disinvoltura elementi tratti da tutte e tre le aree generiche.<sup>103</sup> Mi sembra un tentativo piuttosto evidente – e grottesco nella sua riuscita – di richiamare quell'epicità "eccessiva" che è possibile riscontrare in situazioni analoghe all'interno di JRPG, con la differenza che anziché trovarsi al cospetto di un dio, tipicamente in qualche dimensione metafisica, in questo caso ci si ritrova a fare a cazzotti col signor Kuwana in un deposito. Come indicato da Dyer nella sua analisi del *pastiche* in quanto imitazione esplicita in relazione al genere, riprese parodiche di questo tipo sono un importante contributo alla solidificazione delle convenzioni di genere (oltre a essere una testimonianza della loro esistenza): affinché si possa copiare qualcosa, questo deve esistere, e ogni volta che lo si copia lo si aiuta a venire al mondo con un po' di fermezza in più.<sup>104</sup> Sulla scorta di questa situazione sintomatica (e molte altre menzionabili), in queste pagine sonderemo l'idea di una musica *mukokuseki* di questo tipo associata ai JRPG in quanto prodotto tipicamente giapponese e caratterizzato come tale.

Ma l'analisi non si fermerà a questo. C'è infatti un secondo genere su cui vorrei soffermarmi per ragioni simili, anche se a differenza dei JRPG esso è molto meno noto in Occidente ed è quindi anche meno studiato<sup>105</sup> (a livello di *game studies*, ma a maggior ragione da una prospettiva ludomusicologica). Si tratta delle *visual novel*, genere di videogioco tipicamente pubblicato su PC, e fin dagli anni Novanta molto popolare in Giappone.<sup>106</sup> Per anni esportate solo saltuariamente,<sup>107</sup> oggi non solo *visual novel* come *The House in Fata Morgana* (2012) e *Steins;Gate* (2009) sono abbastanza note anche in Occidente; ma assistiamo anche non troppo di rado alla produzione di titoli autoctoni – come *Doki Doki Literature Club* (2017) e *Slay the Princess* (2023), rispettivamente di produzione statunitense e canadese. La particolarità del genere in questione risiede (come suggerito dal nome) nell'enfasi sulla narrazione al punto da mettere in secondo piano (per certi versi) l'aspetto interattivo, ma in modo esteticamente molto diverso da come fanno i titoli a vocazione "cinematografica" del *mainstream* videoludico legato alla "promessa cinematografica", sempre impegnati nel

---

<sup>103</sup> Un ulteriore approfondimento di questo brano sarà fornito in [§ 8.2.2.](#)

<sup>104</sup> Cfr. DYER 2007: 119, 128.

<sup>105</sup> Cfr. CAMINGUE, CARSTENSDOTTIR, MELCER 2021: 4.

<sup>106</sup> Cfr. *ivi*: 1, 4.

<sup>107</sup> Cfr. CONSALVO 2016: 70.

trovare lo *sweet spot* all'interno della dicotomia tra cinematografico e interattivo.<sup>108</sup>

Di cinematografico, infatti, nelle *visual novel* c'è ben poco, in quanto il modello è semmai quello del romanzo e, tutt'al più, del fumetto. Tipicamente, i videogiochi riconducibili a questo genere sono composti, a livello visivo, da notevoli quantità di testo (provvisto di doppiaggio o meno) supportato da sagome bidimensionali di personaggi (non animate, almeno non in senso convenzionale) su sfondi disegnati che rappresentano le *location* del caso.<sup>109</sup> Il giocatore è chiamato, di tanto in tanto, a fare delle scelte che hanno solitamente una ricaduta sullo sviluppo della trama e – in alcuni giochi, come *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009)<sup>110</sup> – a risolvere *puzzle* o impegnarsi in altri inserti di *gameplay* che richiedono un intervento di tipo più diretto. Come risultato di ciò, le *visual novel* possiedono di solito finali multipli (e diverse strade per arrivarci), raggiungendo gli estremi di titoli come *428: Shibuya Scramble* (2008), dotato di ben ottantacinque finali diversi. In videogiochi strutturati in questo modo si assiste per certi versi a una sorta di ritorno a equilibri estetici pre-*audio streaming*, poiché la musica ricopre un ruolo di grande peso nella drammaturgia generale, e a sovrastarla ci sono normalmente solo dei dialoghi (quando doppiati), la cui velocità di scorrimento è tra l'altro controllabile dal giocatore, e solo in occasioni particolari gli effetti sonori prendono il sopravvento; pertanto si assiste a un generale alleggerimento la densità del paesaggio sonoro (cfr. § 4.2.3). Qualunque pausa tra una linea di dialogo registrata e l'altra porta in genere a una messa in primissimo piano della musica, che può quindi essere messa a fuoco in modo piuttosto nitido e si trova nella posizione ideale per catturare l'attenzione del giocatore ed imprimersi poi nella sua memoria.

La ragione principale della presenza delle *visual novel* in questo capitolo, tuttavia, è il fatto che si tratta di un genere tutt'oggi "tipicamente giapponese" per vari motivi.<sup>111</sup> Non solo esso copre una percentuale importante dei movimenti del mercato videoludico nipponico,<sup>112</sup> ma si integra direttamente nel nucleo del *media mix* facendo riferimento frequente al *design* dei *manga*,<sup>113</sup> ma anche intrecciandosi strettamente con il mercato degli *anime*, che ospita non di rado versioni animate delle *visual novel*. Come vedremo nel prossimo paragrafo, il grado di mutamento musicale può variare moltissimo nel processo di

<sup>108</sup> Cfr. GARNER 2024.

<sup>109</sup> Cfr. CAMINGUE, CARSTENSDOTTIR, MELCER 2021: 11. Una descrizione ancora più efficace è fornita in GALBRAITH 2021: 77, dove l'autore, pur parlando di una specifica declinazione (*hentai*, quindi con risvolti erotici se non pornografici) del genere, ne descrive le principali caratteristiche in otto punti. Quasi tutte sono comunque state inserite in queste righe a più riprese.

<sup>110</sup> Ampio spazio a questo titolo è dedicato in CONSALVO 2016: 69-74.

<sup>111</sup> Cfr. *ivi*: 74.

<sup>112</sup> In *ivi*: 70 si parla addirittura del 25%.

<sup>113</sup> Cfr. CAMINGUE, CARSTENSDOTTIR, MELCER 2021: 7-8.

trasposizione, ma è chiaro che il legame tra il mondo della musica per *anime* e quella della musica per *visual novel* è molto stretto. Similmente stretto è il rapporto tra questo tipo di videogioco e i cosiddetti *girl games* o *hentai games*. Questa declinazione della *visual novel* è importante non tanto per la sua massa, quanto per ragioni genealogiche, in quanto lo stesso genere sembra essersi originato da videogiochi con meccaniche simili (fatti circolare già nei primi anni Ottanta), il cui fulcro era però relazionarsi con ragazze virtuali, con anche possibili risvolti pornografici.<sup>114</sup> Tutt'oggi, *visual novel* di questo tipo sono collocate in una nicchia di mercato non irrilevante in Giappone, con regole parzialmente differenti da quelle vigenti in altre zone della medesima industria e, sicuramente, situata entro una sfera ben diversa da quella dei JRPG e altri videogiochi giapponesi a più ampia diffusione,<sup>115</sup> per quanto risulti sempre più facile trovare videogiochi simili anche su piattaforme occidentali o tradotti per vie officiose. Questo, insieme al panico morale che tali prodotti sono soliti suscitare in Occidente,<sup>116</sup> fanno delle *visual novel* erotiche un prodotto associato al Giappone e al Giappone soltanto – quasi a volerne prendere le distanze. Naturalmente non tutte le *visual novel* sono da ricondurre a tale tipologia, ma ne derivano e continuano a situarsi in zone più moderate dello stesso retroterra *otaku* – oltre a contenere spesso e volentieri situazioni finalizzate a far interagire il giocatore con i personaggi femminili candidati a entrare nell'alveo delle sue *waifu* preferite.<sup>117</sup>

Poste per certi versi a metà strada tra i JRPG, popolari in tutto il mondo, e le *hentai novel*, quasi segregate in Giappone, le *visual novel* si rivolgono primariamente al mercato interno, pur tenendo aperta la porta ai visitatori esterni (specialmente quando anche le incarnazioni animate entrano in scena). In questo modo, l'utilizzo di tratti eclettici nelle musiche ad esse destinate assume potenzialmente una sfumatura diversa da quelle che potremmo trovare nella musica dei JRPG. Infatti, considerata la diversità di *target* (seppur non radicale), le *visual novel* diventano un promettente terreno su cui verificare quanto l'eclettismo sia frutto di un processo di auto-esotizzazione per ammiccare a un pubblico occidentale e quanto invece sia un tratto riscontrabile anche in prodotti non primariamente pensati per funzionare nel mercato internazionale. Detto altrimenti, eventuali usi diversi dell'eclettismo nei due repertori potrebbero parlarci di

---

<sup>114</sup> Cfr. CONSALVO 2016: 70.

<sup>115</sup> Cfr. GALBRAITH 2021: 76.

<sup>116</sup> Cfr. *ivi*: 75.

<sup>117</sup> Il termine *waifu* (dall'inglese *wife*, moglie; l'equivalente maschile è *husband*) è usato nella subcultura *otaku* per indicare un personaggio di estrazione *animanga* (o videoludica) per il quale è auspicato che lo spettatore/lettore (o il giocatore) provi particolare affetto e/o attrazione.

altrettante strategie che i videogiochi giapponesi utilizzano per parlare al mondo da un lato, e parlare agli utenti anzitutto locali, dall'altro.

In conclusione a questo paragrafo, vorrei chiudere il cerchio tornando all'idea iniziale di una musica *mukokuseki* in relazione al *design* omonimo e fornendo alcune considerazioni aggiuntive. Per quanto stuzzicante possa essere l'idea di un parallelismo totale tra i due elementi, infatti, va detto che sono più che altro l'ecclettismo da un lato e la percepita "Giapponesità" dall'altro a dover essere messi in relazione in questo contesto. Infatti, benché possa essere superfluo dirlo, non tutti i videogiochi (o *anime*) che presentano personaggi disegnati in stile *mukokuseki* contengono musica eclettica, e viceversa. Per esempio, i giochi picchiaduro della serie *Guilty Gear* sono noti per le loro musiche tendenti al metal (pur con qualche eccezione, perlopiù monostilistica), nonostante i personaggi siano disegnati pienamente in stile *anime*; e, al contrario, i giochi del *franchise* di *Devil May Cry* hanno spesso contenuto brani eclettici, ma presentano un *design* non inequivocabilmente *mukokuseki*. E che dire di quei titoli, come il già citato *Lost Judgment*, che pur contenendo musica eclettica abbandonano gli omaggi all'animazione per proporre un *design* realistico, che quindi non è *mukokuseki* ma mimeticamente asiatico? Certamente, è possibile che esista una relazione tra ecclettismo e *design mukokuseki*, forse capace anche di facilitare l'avvento di una cosa al presentarsi dell'altra, ma nessun rapporto necessario è riscontrabile, e in queste pagine la musica *mukokuseki* può essere considerata alla stregua di musica verticalmente apolide che può servirsi anche del concetto di *mukokuseki* per, da un lato, radicarsi nel profondo retroterra culturale che abbiamo esplorato in precedenza e, dall'altro, fare riferimento a elementi visivi tipici di molti prodotti a cui è sovente associata.

Inoltre, a rendere impraticabile la via semplice del parallelismo uno a uno c'è anche il fatto che, come abbiamo visto a più riprese, lo stesso concetto di *mukokuseki* è per certi versi ambiguo e interpretato anche in modi parzialmente diversi dagli studiosi (nonché criticato o rigettato *in toto* da alcuni), pertanto anche definire quali siano i canoni di un siffatto *design* e quali i recinti entro cui esso debba muoversi per poter rimanere etichettato come *mukokuseki*, risulta un compito piuttosto difficile. In alcuni casi, poi, sono le stesse fattezze grafiche dei videogiochi a complicare ulteriormente tale compito – e ciò è vero soprattutto per le generazioni di *console* fino alla quarta, che presentava i personaggi dei propri giochi attraverso *sprite* bidimensionali assai poco definiti rispetto a ciò che la grafica tridimensionale avrebbe saputo presto fornire. In alcuni casi, questo ha dato adito a situazioni paradossali, come quella che vede come protagonisti i primi capitoli della serie JRPG *Phantasy Star*. Confrontando le copertine delle edizioni giapponese e americana, infatti, si può notare una tendenza delle prime a disegnare con uno stile *anime* gli stessi personaggi che sulle copertine

occidentali sono resi con un'estetica che pare provenire da un ibrido tra Star Trek, Dune e Dungeon and Dragons illustrato da Frank Frazetta in copertina a una *space opera* letteraria degli anni Ottanta. Questo e altro, prima che palesare la propria provenienza geografica potesse aspirare a diventare *cool*.

### § 7.2.2 - Eclettismo in un (duplice) canone statistico

Affinché si possa affermare qualcosa che sia dotato di un minimo di trasversalità sui due generi menzionati, occorre selezionare un campione quantomeno significativo dei titoli più rilevanti e/o rappresentativi tra i JRPG, da un lato, e le *visual novel*, dall'altro. Solo una volta fatto ciò sarà possibile attuare una duplice analisi dei *corpora* per rilevare il ruolo dell'eclettismo negli stessi. Non potendo essere io a decidere questi canoni, ho realizzato una duplice meta-classifica dei "migliori" dieci videogiochi appartenenti a ognuno dei due generi, ricavata "statisticamente" da discorsi di critica e pubblico reperibili in rete. Per costruire un campione di analisi quanto più rappresentativo possibile ho cercato pagine web contenenti classifiche dei migliori JRPG o *visual novel* proposte da fan o giornalisti. A tale scopo, ho utilizzato tre dei più usati motori di ricerca (Bing, Google e Yahoo) per poi focalizzarmi su dieci articoli o *post* di blog (per genere) in inglese, francese, italiano e spagnolo presenti nelle prime cinque pagine di risultati, cercando di evitare il più possibile elenchi legati a una sola piattaforma o a un periodo ristretto. Ho quindi iniziato a raccogliere i titoli dei giochi citati, costruendo una tabella in cui ho preso nota di ogni singola occorrenza di ciascun titolo, arrivando così a formulare due liste contenenti rispettivamente centotrenta JRPG e settanta *visual novel*, classificate in base alla frequenza della loro presenza nelle diverse classifiche. Oltre a queste ultime, ho deciso di affidarmi anche ai risultati di sondaggi trovati su Reddit (uno per genere, con circa duecento risposte per ognuno di essi) e infine a una lista generata da Chat GPT (una specie di "meta-canone" del senso comune?) a partire da una richiesta molto semplice circa i migliori venti esponenti di entrambi i generi.<sup>118</sup> Una volta ordinati tutti i risultati, ho deciso di concentrarmi sui primi dieci classificati di ogni genere; vale a dire che ho considerato i giochi che sono stati citati tra le sette e le dodici volte nel caso dei JRPG (su un totale di tredici fonti) e tra le sei e le dodici volte nel caso delle *visual novel* (su un totale di tredici fonti). Inoltre, mi sono limitato a inserire nelle liste finali soltanto un esponente per ogni *franchise* menzionato, nello specifico quello dotato di un punteggio più alto. Il risultato finale è riassunto in [Tab. 15](#) (per i JRPG) e in [Tab. 16](#) (per le *visual novel*).

---

<sup>118</sup> Le tabelle complete (inclusive delle fonti specifiche in cui ogni titolo viene menzionato) sono consultabili [qui](#).

Titolo	Pt.	Anno	Compositore/i
<i>Chrono Trigger</i>	12	1995	Yasunori Mitsuda, Nobuo Uematsu, Noriko Matsueda
<i>Xenogears</i>	12	1998	Yasunori Mitsuda
<i>Final Fantasy VII</i>	10	1997	Nobuo Uematsu
<i>Persona 3</i>	10	2006	Shōji Meguro
<i>Suikoden II</i>	8	1998	Miki Higashino, Keikō Fukami
<i>Vagrant Story</i>	7	2000	Hitoshi Sakimoto
<i>Shin Megami Tensei III: Nocturne</i>	7	2003	Shōji Meguro, Ken'ichi Tsuchiya, Toshiko Tasaki
<i>Dragon Quest VIII</i>	7	2004	Kōichi Sugiyama
<i>The Legend of Heroes: Trails in the Sky</i>	7	2004	Hayato Sonoda, Wataru Ishibashi, Takahide Murayama, Maiko Hattori, Yukihiro Jindō
<i>Shadow Hearts: Covenant</i>	7	2004	Yoshitaka Hirota, Yasunori Mitsuda, Kenji Ito, Tomoko Kobayashi, Ryō Fukuda

Tab. 15: Top 10 dei migliori JRPG secondo il canone statistico.

Titolo	Pt.	Anno	Compositore/i
<i>Steins;Gate</i>	12	2009	Takeshi Abō
<i>The House in Fata Morgana</i>	11	2012	Mellok'n, Gao, Takaki Moriya, Yūsuke Tsutsumi, Rizuna Aikawa
<i>Clannad</i>	10	2004	Jun Maeda, Shinji Orito, Magome Togoshi
<i>Zero Escape: 999 - Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors</i>	9	2009	Shinji Hosoe
<i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i>	9	2010	Masafumi Takada, Satoshi Iwase
<i>Phoenix Wright: Ace Attorney</i>	8	2001	Masakazu Sugimori
<i>Higurashi When They Cry</i>	7	2002	Vari artisti <i>dōjin</i> (es. AIDIA, dai, DJ NETA-RAW, Kōji Kusanagi, pre-holder, zts...)
<i>The Song of Saya</i>	7	2003	Toshimichi Isoe, Yō Ōyama, Yoshihiro Kawagoe, Shintarō Jinbō
<i>Fate/Stay Night</i>	6	2004	Keita Haga, James Harris (Daisuke Nagata)
<i>Hatoful Boyfriend</i>	6	2011	Library music (Akinoruto, Kevin MacLeod, Rengoku Teien, TAM Music Factory...)

Tab. 16: Top 10 delle migliori visual novel secondo il canone statistico.

Prima di procedere con l'analisi vera e propria, vanno fatte alcune specificazioni sul modo in cui i duecento titoli raccolti (contando gli esponenti di entrambi i generi) sono stati filtrati:

1. Sono stati rimossi tutti i giochi inclusi nelle liste ma che, in base alle mie conoscenze, non potevano sensatamente essere classificati come JRPG né *visual novel*. Per esempio, pur essendo dotato di meccaniche RPG ed essendo giapponese, *Dark Souls* non soddisfa praticamente nessuno dei canoni del genere, e lo stesso vale, a maggior ragione, per i videogiochi della serie *Monster Hunter* (nonostante siano talvolta comparsi esempi di entrambi i tipi nelle classifiche setacciate). Pur avendo diversi elementi in comune con i JRPG più canonici, anche i giochi della serie

Pokémon non sono stati calcolati, e lo stesso vale per i singoli esponenti di quei *franchise* che non sono normalmente legati al genere (es. *Super Mario RPG*).

2. Nelle liste con più di cinquanta menzioni (che comunque non sono molte) mi sono fermato a contare i titoli fino al cinquantesimo. D'altronde, si tratta di costruire un campionario con i migliori o più rappresentativi giochi dei due generi considerati, non un repertorio di gemme nascoste. Al contrario, ho accorpato i risultati di classifiche che ho valutato come complementari (a maggior ragione se realizzate dallo stesso autore) sulla base di criteri come il periodo considerato o la piattaforma.<sup>119</sup>
3. Ho limitato l'arco temporale della ricerca al periodo 1995-2015 per entrambi i generi. Ciò è stato fatto non tanto per restringere il campo cercando al contempo di includere nel lasso di tempo le epoche più storicamente rilevanti di entrambi i generi, ma anche per concentrarsi su un periodo in cui fosse possibile osservare anche i mutamenti legati alle *affordance* tecnologiche in rapida evoluzione. Per quanto il discorso sulla dimensione diacronica si sia a questo punto essenzialmente concluso, infatti, non dobbiamo dimenticare l'impatto che le tecnologie ludomusicali possono avere sui linguaggi compositivi adottati, e il periodo selezionato permette di includere ancora casi di sintesi *on-board* fino ad arrivare a musica completamente preregistrata. In realtà, come si vede dalle tabelle, in nessuno dei due casi l'intero spettro dei vent'anni è stato occupato da menzioni rilevanti, andando di fatto a configurare un canone del periodo 1995-2006 nel caso dei JRPG e 2001-2012 nel caso delle *visual novel* (curiosamente, si tratta di undici anni in entrambi i casi).
4. Alcuni punti sono stati reindirizzati o ignorati per diverse ragioni. Per esempio, i punti dati a edizioni *remastered* o *remake* (nonostante si tratti di una casistica non molto frequente) sono stati attribuiti ai giochi originali, a meno che non si trattasse di riedizioni di giochi pubblicati precedentemente al periodo preso in analisi (es. le edizioni "complete" dei primi due *Lunar*, pubblicati originariamente nel 1992 e nel 1994, non sono state contate pur essendo datate rispettivamente 1996 e 1998). Indicazioni non puntuali (es. *Ace Attorney Trilogy*, *visual novel* dello Studio Key, oppure un generico *Trails in the Sky*, che costituisce in realtà una

---

<sup>119</sup> Nella tabella con i risultati completi, questi casi vengono indicati dalle sigle con doppio numero. Per esempio, 1.1, 1.2 e 1.3 sono tre classifiche diverse che però vengono considerate come una fonte unica per via della loro complementarità.

sotto-trilogia) hanno dato origine a interpretazioni variabili in termini di punteggio.

Una volta costruito il duplice canone, ho svolto l'analisi dei *corpora*, contenenti un totale di un migliaio di composizioni,<sup>120</sup> a partire dai *soundtrack album* dei venti videogiochi in questione – pur consapevole dei limiti di questa scelta, obbligata dal numero di ore smodato (si parla di diverse centinaia) che avrebbe richiesto agire altrimenti e quindi giocarsi interamente i titoli. Se questo non ha costituito particolare problema nel caso dei JRPG (a conferma non solo del maggior successo generale, ma anche distribuzione più capillare anche di prodotti derivati), lo stesso non si può sempre dire delle *visual novel*, specialmente per quanto riguarda quei prodotti che si sono serviti di *library music* o comunque musica preesistente – entrambe scelte non contemplate dall'altro genere. Nei casi più problematici (*Higurashi*, *Hatoful Boyfriend* e, per certi versi, *Fate/Stay Night*) ho dovuto cercare di ricostruire la colonna sonora da fonti diverse, giungendo a risultati non necessariamente paragonabili in tutto e per tutto a quelli degli altri esponenti analizzati. Le tabelle da me utilizzate per l'analisi hanno messo a sistema titolo dei brani, videogioco di riferimento, compositore dei singoli pezzi, uno spazio per annotazioni e commenti liberi e una sezione fatta di caselle da selezionare o meno a seconda dei diversi tipi di osservazioni da fare sull'arrangiamento più o meno eclettico, a partire da un livello zero costituito da un generico sinfonismo (vedi [Tab. 17](#)).<sup>121</sup> Questi dati sono poi stati analizzati ricorrendo al *software* Tableau, in grado di fornire percentuali relative alle diverse combinazioni di caselle selezionate e costruire grafici di diverso tipo a partire dai calcoli effettuati.

---

<sup>120</sup> Per l'esattezza si tratta di 621 brani per i JRPG e 422 per le *visual novel*. Non sono state contate tracce come *bonus track*, riarrangiamenti o remix palesemente non pensati per l'inclusione nel gioco, nonché effetti sonori e di interfaccia talvolta inclusi.

<sup>121</sup> Le tabelle compilate sono consultabili nella loro forma completa qui: [JRPG](#) | [Visual Novel](#). La prima tabella contiene alcune ripetizioni per motivi di peso specifico che verranno trattati più avanti.

Casella	Spiegazione
/	Nessuna casella selezionata. Il brano si adegua agli standard sinfonici.
I	Arrangiamento Inconsueto. Nonostante il sinfonismo, sono incluse scelte inconsuete a livello di arrangiamento (di norma non esterne all'area generica acustica).
O	Eclettismo <b>O</b> rizzontale. Esempi monostilistici che esulano dal sinfonismo.
V	Eclettismo <b>V</b> erticale. Stratificazione stilistica su due aree generiche.
V+	Eclettismo <b>V</b> erticale (+). Stratificazione stilistica su tre aree generiche.
B	Brano di <b>B</b> attaglia. Il pezzo è usato per battaglie nei JRPG (rilevante per la ricorrenza).

Tab. 17: Spiegazione delle caselle utilizzate per l'analisi del corpus relativo a JRPG e Visual Novel. I colori fanno riferimento alla rappresentazione delle categorie nei grafici.

Poste tutte le premesse, possiamo procedere con i risultati, partendo da quelli relativi ai JRPG. Se la già citata osservazione di Gibbons sulla varietà stilistica superiore ai WRPG,<sup>122</sup> infatti, lascia presagire una certa presenza di eclettismo orizzontale, lo stesso non vale necessariamente per istanze di eclettismo verticale, più in linea con un'estetica di ispirazione *mukokuseki*. Effettivamente, l'analisi condotta sul campione di oltre seicento pezzi rivela una situazione molto variegata (cfr. Fig. 16). Alcuni dei titoli presi in considerazione presentano una colonna sonora a dominante sinfonica, non diversamente da quanto accadrebbe tipicamente nei WRPG – ed è infatti per dare risalto a questo tipo di confronto che il monostilismo acustico-sinfonico (in cui sono incluse anche altre forme del canone eurocolto che non passano necessariamente per l'orchestra piena) è stato preso come punto di partenza. È il caso di *Dragon Quest VIII: L'odissea del re maledetto* (*Doragon Kuesuto VIII: Sora to umi to daichi to norowareshi himegimi*, 2004),<sup>123</sup> *Suikoden II* (*Gensō Suikoden II*, 1998), *Vagrant Story* (2000) e *Xenogears* (1998). In altri videogiochi, invece, la componente sinfonica (almeno nella sua forma più purista) è ridotta a quantità più modeste, talvolta addirittura minime. In questo senso spiccano in particolar modo i due giochi musicati da Shōji Meguro, ovvero *Persona 3* (2006) e *Shin Megami Tensei III: Nocturne* (2003),<sup>124</sup> ma anche *The Legend of Heroes: Trails in the Sky* (*Eiyū densetsu VI: Sora no kiseki*, 2004) e *Shadow Hearts: Covenant* (*Shadow Hearts II*, 2004), che, in generale, preferiscono alternative al sinfonismo di stampo occidentale. I casi più equilibrati sono rappresentati da *Chrono Trigger* (1995) e *Final Fantasy VII* (1997), significativamente collocati rispettivamente al primo e al terzo posto della classifica. Tuttavia, l'eclettismo verticale è presente in tutti gli esempi e – cosa forse ancora più significativa – declinato in modi di volta in volta piuttosto differenti, così come quello orizzontale.

<sup>122</sup> Cfr. GIBBONS 2017.

<sup>123</sup> "Il cielo, il mare, la terra e la principessa maledetta".

<sup>124</sup> Il gioco è stato a lungo noto in Europa anche come *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call*.

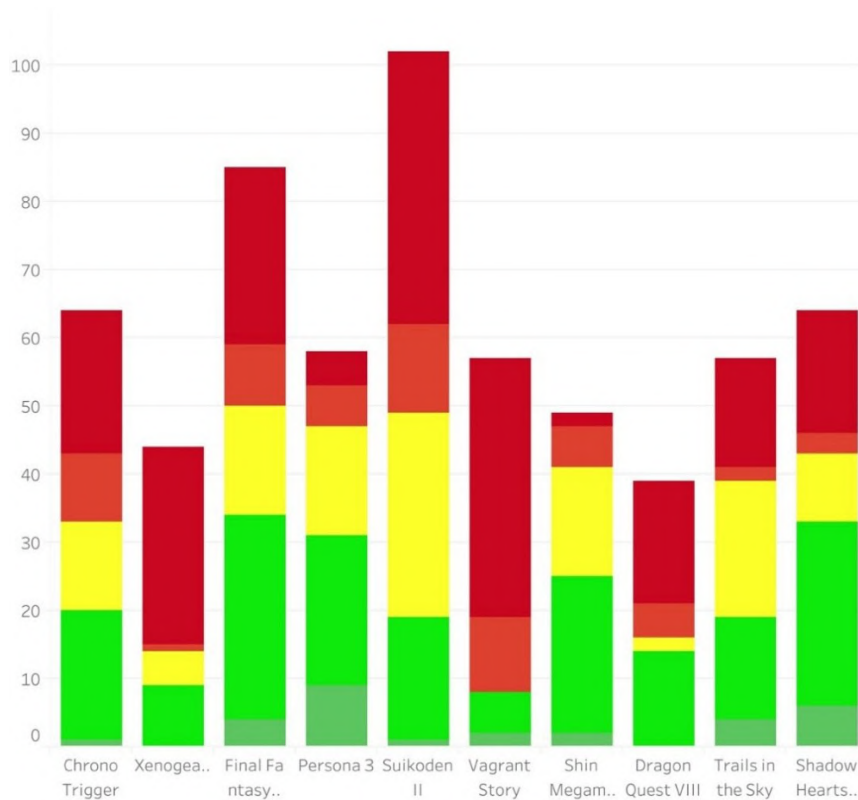


Fig. 16: Distribuzione dei tipi di eclettismo (e non) all'interno del campione di JRPG. La legenda dei colori si trova nella tabella precedente.

Questa misurazione, tuttavia, non tiene conto di alcune distorsioni introdotte dall'elezione del *soundtrack album* a testo di riferimento, che tuttavia possono essere in parte compensate. Come segnalato in precedenza (cfr. § IV.1), un problema che può presentarsi mediante l'album della colonna sonora e che può avere un certo peso in un'analisi come questa è l'incapacità di rendere conto della ricorrenza di alcuni brani. Questo è un problema che nel cinema, per esempio, è molto più raro, mentre per le serie TV può già presentarsi con maggiore frequenza. Quel che c'è di buono è che, parlando di alcuni specifici generi di videogiochi, si possono comunque pesare diversamente alcuni brani la cui natura ricorrente è resa in qualche modo esplicita, per esempio attraverso la loro qualifica funzionale. Con i JRPG la procedura è particolarmente agevole, perché buona parte di questi (e, nello specifico, la totalità di quelli rappresentati nella lista) seguono la convenzione di genere secondo la quale i combattimenti, anche quando non incontrati casualmente (es. *Chrono Trigger*), si svolgono comunque in un'arena in qualche misura separata dalla mappa esplorata, e seguono regole di gioco differenti. Per questi momenti di confronto con i nemici, di solito, viene usata una *battle track* ricorrente che il più delle volte rimane la stessa per tutto il gioco. Essendo i combattimenti un momento cardine del *gameplay* dei JRPG, essi sono piuttosto frequenti ed è quindi una scommessa piuttosto sicura ritenere che i brani atti ad accompagnare tali momenti ludici siano di gran lunga i più frequentemente ascoltati dal giocatore. Aumentando il peso

delle tracce di battaglia (standard) di ogni gioco da 1 a 10, allora, è possibile avere una rappresentazione forse più accurata dell'intensità dell'esperienza musicalmente eclettica da una prospettiva estetica (cfr. [Fig. 17](#)).

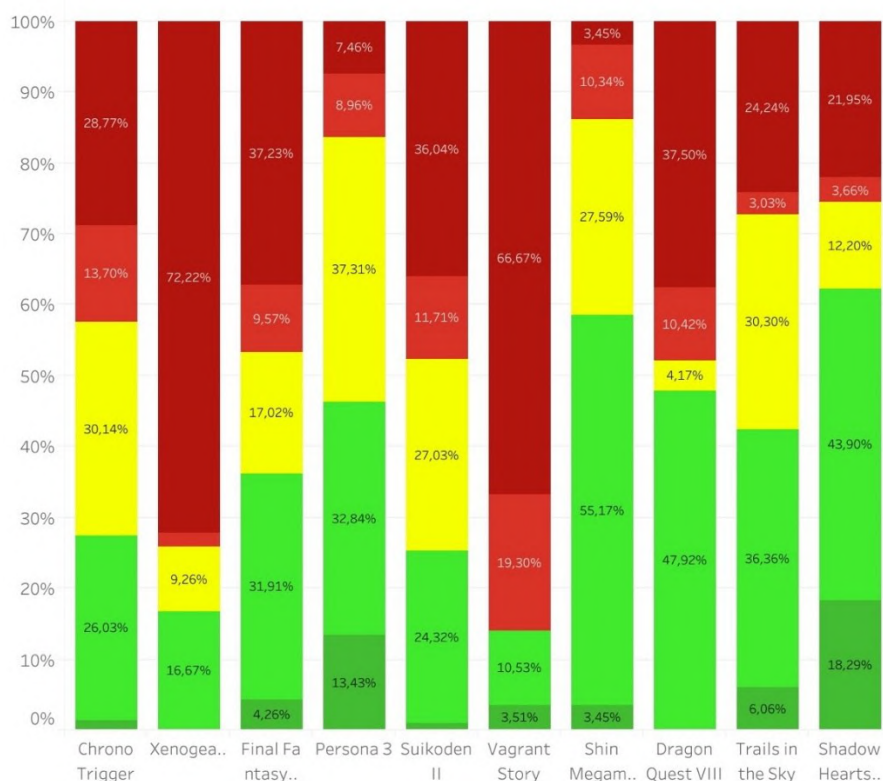


Fig. 17: Percentuali pesate dei tipi di eclettismo (e non) all'interno del campione di JRPG.

La parziale ridefinizione del campo in sfavore del modello sinfonico è dovuta al fatto che, in effetti, solo in una netta minoranza di casi si registra un approccio integralmente sinfonico al momento-cardine del JRPG, ossia la battaglia. Per l'esattezza, si tratta dei casi di *Xenogears* e di *Final Fantasy VII* – entrambi titoli, è significativo segnalarlo, usciti in piena febbre da realizzazione della promessa cinematografica (rispettivamente 1998 e 1997), così come allo stesso periodo risalgono altre colonne sonore che rimangono fortemente sinfoniche anche dopo il ricalcolo (anche più dello stesso *Final Fantasy VII*): *Suikoden II* (1998) e *Vagrant Story* (2000). Per il resto, le proposte combinatorie presenti nelle *battle track* assumono forme cangianti di titolo in titolo (sintetizzate in [Tab. 18](#)), ma il ruolo del sinfonismo puro (sia pure, è bene ricordarlo, spesso palesemente sintetico anche in esempi non particolarmente antichi) viene in ogni caso molto ridimensionato, fino ad attestarsi su uno striminzito 15% nei casi dei sopracitati titoli con musiche di Meguro.

Gioco	Compositore	Descrizione breve
<i>Chrono Trigger</i>	Y. Mitsuda	Monostilismo rock
<i>Xenogears</i>	Y. Mitsuda	Monostilismo sinfonico
<i>Final Fantasy VII</i>	N. Uematsu	Monostilismo sinfonico

<i>Persona 3</i>	S. Meguro	Monostilismo rock/metal
<i>Suikoden II</i>	M. Higashino	Percussioni simil-hip hop con qualche incursione etnica su tessuto orchestrale
<i>Vagrant Story</i>	/	Non applicabile: la musica di battaglia cambia di zona in zona
<i>Shin Megami Tensei III</i>	S. Meguro	Rock/metal fortemente tinto di elettronica con interpolazioni quasi hip hop
<i>Dragon Quest VIII</i>	K. Sugiyama	Orchestra con sezione ritmica rock
<i>Trails in the Sky</i>	W. Ishibashi	Jazz/fusion con elementi orchestrali
<i>Shadow Hearts: Covenant</i>	Y. Hirota	Due varianti ("Europa" e "Giappone"), la prima con triplice area generica, la seconda leggermente meno spinta

Fig. 18: Composizione stilistica delle tracce di battaglia standard del campione di JRPG.

L'ecclettismo verticale è insomma piuttosto presente nei brani di battaglia standard del campione, al punto che si potrebbe pensare che uno stile di questo tipo sia in qualche misura atteso dai giocatori di JRPG. In questo senso, ho ritenuto potenzialmente interessante ascoltare i brani contenuti in *RPG Maker* (o *Ārupijī Tsukūru*), un programma (o meglio, una serie di programmi) sviluppato dalla giapponese Ascii per Enterbrain e pensato per permettere a utenti non necessariamente dotati di competenze informatiche approfondite di realizzare il proprio (J)RPG attraverso un'interfaccia relativamente intuitiva e diverse semplificazioni. Tra gli aiuti forniti dagli sviluppatori, c'è una libreria di musiche originali liberamente utilizzabili dagli utenti nei propri giochi in caso non ne avessero di proprie, e che si presume punti a rispettare le aspettative negli aspiranti creatori di videogiochi. Ebbene, le musiche di battaglia fornite con *RPG Maker 2000* (1999) sono in gran parte verticalmente ecclettiche: delle tre varianti per battaglie normali, due uniscono orchestra e formazione rock, mentre la terza è puramente elettrica. Delle quattro musiche per battaglie *boss* disponibili,<sup>125</sup> invece, la prima è di nuovo totalmente rock, mentre la seconda è integralmente orchestrale e le altre due mescolano i due mondi sonori. Si tratta di un modello ricorrente nei classici dell'epoca 16-bit,<sup>126</sup> rappresentati nel mio campione soltanto da *Chrono Trigger* (che infatti presenta una musica di battaglia fedele a tale formula) e che prevede l'utilizzo di una sezione rock<sup>127</sup> unita ad alcuni strumenti orchestrali, fornendo un risultato a metà strada tra il rock progressivo e la musica ecclettica degli *anime* degli anni Settanta-Ottanta. Curiosamente (o forse no, considerato quanto visto nella prima parte di questo lavoro), il pacchetto musicale nella sua versione totalmente rivista in occasione della pubblicazione di *RPG Maker XP* (2004) risulta essere quasi totalmente sinfonico.

<sup>125</sup> Fornisco questa informazione in più, ricordando però che nei calcoli di cui sopra non ho considerato le musiche per le battaglie contro i *boss* diversamente da un qualunque altro brano della colonna sonora.

<sup>126</sup> Si veda anche l'esempio tratto da *Final Fantasy IV* menzionato in § 4.2.

<sup>127</sup> Il basso elettrico, in particolare, è una presenza che ho ritrovato in contesti inattesi varie volte anche nella mia esplorazione del campione, forse anche per motivi dettati dalle *affordance*.

Nonostante ciò, l'ecllettismo verticale dei brani di battaglia del campione tocca raramente più di due aree generiche contemporanee. In questo senso, diventa interessante guardare alle musiche delle battaglie finali dei singoli giochi, che più di frequente lavorano di stratificazione (anche più radicale), presumibilmente per potenziarne l'impatto – in linea con l'esempio parodico di 'Unwavering Belief' di cui sopra. Spesso, le battaglie finali constano di più fasi con musiche diverse, e non è detto che l'ultima fase sia sempre quella più ecllettica, ma non è raro trovare una triplice area generica in almeno uno dei momenti conclusivi; accade, per esempio, in *Chrono Trigger*, *Final Fantasy VII* e *Shadow Hearts: Covenant*. Se si amplia la prospettiva, gran parte dei brani caratterizzanti tale momento fondamentale sono almeno verticalmente ecllettici su due aree. In realtà, ci si può spingere a sostenere che l'ecllettismo verticale rappresenti l'approccio prevalente in almeno due casi (*Shin Megami Tensei III* e *Shadow Hearts: Covenant*), così come in casi quali i giochi musicati da Meguro e *Trails in the Sky* ha poco senso considerare il sinfonismo come lo stile domestico, giacché gli esempi monostilistici di altro tipo prevalgono (anche se una percentuale maggiore di tale valore potrebbe anche indicare un alto tasso di ecllettismo orizzontale e quindi una frammentazione degli stili). La composizione della parte gialla dei grafici, infatti, è forse la più variopinta e cangiante di titolo in titolo. Per esempio, in *Suikoden II* e *Trails in the Sky* gran parte della musica non sinfonica è riconducibile all'ambito folk/popolare, mentre in *Shin Megami Tensei III* prevale l'elettronica, in *Persona 3* l'hip hop e in *Chrono Trigger* il rock.

In realtà, il rapporto tra tale sezione e quella relativa all'ecllettismo verticale non è da trascurare. Si può infatti dire che più che parlare di una musica *mukokuseki*, l'impressione che è possibile trarre dall'ascolto delle colonne sonore in esame è piuttosto che ci siano *delle* musiche *mukokuseki*, al plurale. La presenza di una dose consistente di musica che si muove in direzione hip hop in *Persona 3*, per esempio, va a influenzare le combinazioni stilistiche che si sentono nei casi di ecllettismo verticale, facendo sì che spesso l'hip hop rimanga uno degli elementi del pasticcio, ibridato con ora il rock, ora l'orchestra, ora entrambe le cose (e altre ancora). Sembra di poter scorgere, in questo senso, una logica di stratificazione (cfr. [§ 8.2.2](#)) per cui gli stili non si mescolano necessariamente in modo caleidoscopico e imprevedibile, ma rimangono in qualche misura coerenti a un piano estetico a volte più solido, altre volte più vago, ma comunque capace di dettare una linea su cui poi si innestano elementi aggiuntivi, andando a creare situazioni variopinte. La varietà di cui parla Gibbons, allora, non solo è orizzontale, ma si sviluppa anche verticalmente nell'arrangiamento, e di nuovo orizzontalmente nei diversi modi in cui la verticalità muta tra un esempio e l'altro, fornendo un campionario tridimensionale di accostamenti stilistici.

Un caso particolare e molto significativo – che non a caso ho tenuto per ultimo, quasi ignorandolo finora – è quello di *Dragon Quest VIII*. Esso si ricollega, infatti, a diverse questioni toccate tra queste righe e anche in precedenza. Come già sappiamo, *Dragon Quest* è una saga storicamente fondamentale per i JRPG (nonché per la musica videoludica e in particolare per la sua vita *oltre* il videogioco, tra disco e sala da concerto),<sup>128</sup> ed è in questa sede rilevante aggiungere che essa è importante anche per il collegamento che ha stabilito con il mondo *anime*, grazie al coinvolgimento di un nome di spicco come Akira Toriyama (creatore di *Dragon Ball*) al *character design* della serie. Tale collegamento assume un significato particolare nel momento in cui ci si rende conto del tipo di eclettismo messo in atto con grande frequenza in *Dragon Quest VIII* – e in questo caso è possibile parlare al singolare perché, accanto al puro sinfonismo, è uno specifico tipo di proposta musicale a farla da padrone. Si tratta di uno stile riconducibile in maniera diretta a tanta musica appartenente a quella stagione di *anime* di cui fa parte, appunto, anche *Dragon Ball* e che, come abbiamo visto, ha costruito anche musicalmente l'ossatura di un canone in gran parte riconducibile agli anni Settanta-Ottanta, attraverso l'operato di compositori come Michiaki Watanabe e Shunsuke Kikuchi. Proprio a tale tipo di estetica *anime* che oggi ha un sapore piuttosto *vintage* si rifà *Dragon Quest VIII*, e così anche la sua musica (es. 'Breaking Through the Barrier' [Y1 Y2](#) o 'A Peaceful Community' [Y1 Y2](#)), composta dallo stesso Kōichi Sugiyama che ha curato l'aspetto musicale della serie fin dalla nascita di quest'ultima, nel 1986, in uno stile che non avrebbe sfigurato in *anime* dell'epoca, e che in particolare possiede come archetipo eclettico il consueto (per l'epoca) sinfonismo "leggero" fornito di elementi rock/jazz soprattutto nella sezione ritmica. È forse questo il prototipo di musica *mukokuseki* che ha stabilito un modello rimasto qui intatto, ma reinterpretato nei modi più vari dagli altri esempi – così come i vari *Dragon Quest* da oltre trent'anni si aggrappano alle strutture classiche dei JRPG che il loro capostipite ha contribuito a definire, quasi del tutto noncuranti dei cambiamenti che hanno intanto fatto muovere il genere in tante direzioni differenti?

A partire da queste considerazioni, vorrei chiudere la parte di analisi dedicata ai JRPG così come l'ho aperta, ovvero facendo riferimento a quanto scritto da William Gibbons. Anch'egli, infatti, si è domandato se i compositori di musiche per i JRPG siano soliti comporre in una sorta di stile *mukokuseki* musicale – riferendosi però, come abbiamo visto nel precedente paragrafo, essenzialmente a una occidentalizzazione che nasconde la "Giapponesità" sotto uno stile percepito come neutro sulla piazza globale.<sup>129</sup> Nel chiedersi ciò, Gibbons riconosce che è difficile affermarlo con certezza, per via della forte interconnessione che esiste

<sup>128</sup> Cfr. BÖCKER, FRITSCH, SUMMERS 2021; FRITSCH, SUMMERS 2021b.

<sup>129</sup> Cfr. GIBBONS 2021: 371.

tra i media giapponesi e le tradizioni cinematografiche occidentali – una connessione potenzialmente responsabile, si presume, di influenze e imposizioni di modelli che potrebbero anche non avere nulla a che fare con l’offuscamento della “Giapponesità”. Subito dopo, in ogni caso, egli ammette che «i JRPG, come genere, si sono a lungo rifatti alla storia della musica occidentale classica e cinematografica». <sup>130</sup> Anche in questo caso, però, per quanto le affermazioni in questione non siano necessariamente false, esse sottovalutano la presenza di canoni altrettanto stringenti che provengono da altre aree del mercato interno, ovvero le altre tradizioni audiovisive integrate nel *mix* polimediale, *anime* in prima istanza. I media giapponesi a cui Gibbons fa riferimento (film, *anime*, giochi), si rifanno ai modelli d’Oltreoceano in modo mediato dalla tradizione interna, che a sua volta si è servita del banchetto occidentale selezionando e rimiscolando i frammenti a disposizione adattandoli a una sensibilità locale. In questo senso, Gibbons ha ragione a individuare proprio in Kōichi Sugiyama un esponente di grande (forse massima) influenza sui compositori che si sono cimentati in musiche per JRPG, capace di soppiantare anche i modelli tendenti al prog di colleghi come Nobuo Uematsu e Motoi Sakuraba. <sup>131</sup> Tuttavia, a mio avviso, non è con il proprio retroterra classico-occidentale che egli ha tramandato ai posteri la linea da seguire (come invece sostiene Gibbons), bensì con la propria adesione a modelli propri della tradizione *anime* che, lungi dall’essere mera occidentalizzazione, adotta già delle soluzioni eclettiche, dunque *mukokuseki* in senso ben diverso da quello suggerito in tale sede.

Passando brevemente alle *visual novel*, la situazione è per molti versi simile, ma un primo sguardo sugli oltre quattrocento brani del campione rivela una situazione ancora più varia (cfr. [Fig. 19](#)). Ciò che colpisce immediatamente, infatti, è la quantità spesso molto consistente di eclettismo orizzontale o monostilismo non sinfonico, tanto che il modello acustico-sinfonico risulta predominante soltanto nel caso di *The House in Fata Morgana (Fata Morugāna no yakata, 2012)*, <sup>132</sup> e molto rilevante nei casi di *Higurashi When They Cry (Higurashi no naku koro ni, 2002)* <sup>133</sup> e di *Hatoful Boyfriend (Hātōfuru kareshi: kibō no gakuen to shiroi tsubasa, 2011)*, <sup>134</sup> entrambi titoli che si servono in gran parte di *library music* oppure musica *royalty free*, non di rado (soprattutto nel secondo caso) realizzata anche da compositori occidentali. Al contrario, il sinfonismo non è

<sup>130</sup> *ivi*: 371 (traduzione mia).

<sup>131</sup> Cfr. *ivi*: 371n.

<sup>132</sup> “La casa di Fata Morgana”.

<sup>133</sup> “Quando piangono le cicale” (le *higurashi* o *tanna japonensis* sono un particolare tipo di cicala diffusa in Giappone).

<sup>134</sup> “Fidanzato di buon cuore: L’Accademia della speranza e le ali bianche”. *Hātōfuru* (reso nel titolo internazionale come “hatoful”) è un gioco di parole che, fungendo da traslitterazione della parola inglese “heartful” (o, ambiguamente, “hurtful”), inserisce nel titolo un riferimento ai piccioni (*hato*), grandi protagonisti degli appuntamenti romantici vissuti dal giocatore.

pervenuto in *The Song of Saya* (*Saya no uta*, 2003) ed è quasi assente (almeno nella sua forma incontaminata) anche dai capostipiti delle serie Zero Escape (*Kyokugen dasshutsu: 9 jikan 9 nin 9 no tobira*, 2009)<sup>135</sup> e Danganronpa (*Danganronpa: kibō no gakuen to zetsubō no kōkōsei*, 2010).<sup>136</sup> Se negli ultimi due casi menzionati si può effettivamente parlare di stili domestici solidi e ben diversi dal modello orchestrale di matrice classico-hollywoodiana (gran parte dei pezzi catalogati come monostilismo non-sinfonico sono, infatti, sostanzialmente esempi di musica elettronica), la situazione è piuttosto diversa nei casi di *Clannad* (2004) e *Fate/Stay Night* (2004), poiché la pur sostanziosa massa di brani che ricadono nella “categoria gialla” non stabilisce alcuna norma domestica che non sia un eclettismo orizzontale fatto di brani monostilistici tra loro diversificati. Nei primi due casi, allora, si potrebbero ribaltare i ruoli e riconoscere nei brani sinfonici esempi monostilistici di evasione dalla norma (elettronica), mentre negli altri due avrebbe forse più senso inglobare i (quantitativamente limitati, ma comunque rilevanti) esempi sinfonici in una amplissima categoria di eclettismo orizzontale in cui il ricorso all’orchestra è solo uno dei tanti approcci monostilistici adottati (un po’ come nella criptica colonna sonora di Shintarō Jinbō per *The Song of Saya*, in cui però all’orchestra non viene fatta alcuna concessione), nonché colore tra i tanti da impilare verticalmente.

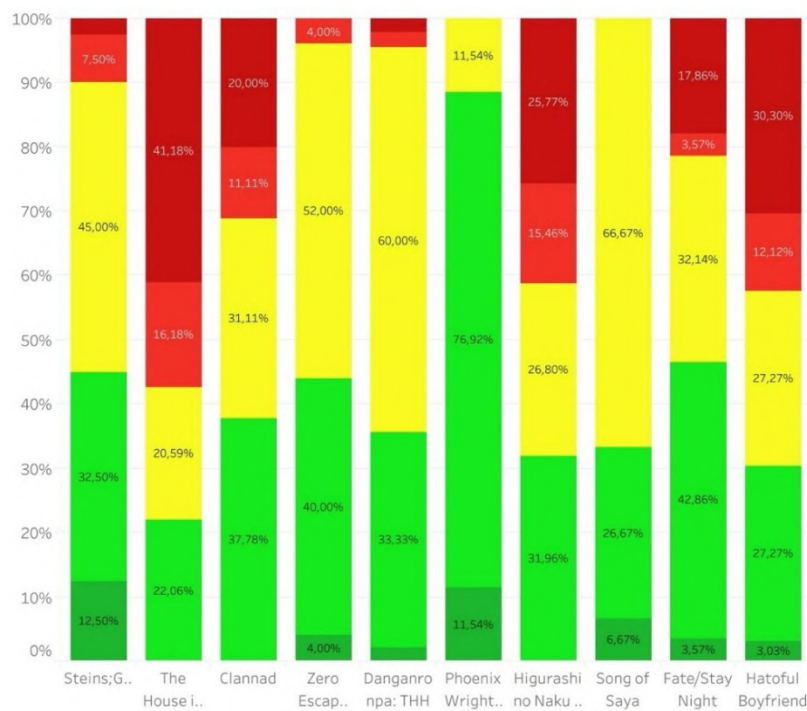


Fig. 19: Percentuali dei tipi di eclettismo (e non) all'interno del campione di visual novel.

<sup>135</sup> “Fuga estrema: Nove ore, nove persone, nove porte”. Anche in Occidente, il gioco è noto come *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*, retroattivamente incluso nel *franchise* chiamato Zero Escape a partire dal secondo esponente.

<sup>136</sup> “Accademia della Speranza e Liceali della Disperazione”, altrimenti noto in Occidente come *Trigger Happy Havoc*.

Se in gran parte dei JRPG analizzati si poteva comunque individuare uno stile domestico tendenzialmente sinfonico – poi colorato in diversi modi anche piuttosto distanti tra loro – le *visual novel* sembrano presentare una più ampia e incoostante gamma di punti di partenza stilistici, forse a causa anche dell'assenza (per lungo tempo) di una reale controparte occidentale con cui confrontarsi. Anche se si potrebbe pensare a questi videogiochi come a dei film interattivi, come si è visto essi presentano più punti in comune con i romanzi e i fumetti che non col cinema. Semmai sono gli *anime* il prodotto di riferimento tra quelli in formato audiovisivo – e quindi capaci di godere di una colonna sonora a cui eventualmente rifarsi. Il legame, anzi, è talmente stretto che spesso le *visual novel* diventano *anime* (e viceversa), all'interno del sistema polimediale, mettendo in atto relazioni cangianti con il materiale musicale di partenza, come vedremo più approfonditamente nella prossima sezione. Un altro aspetto che potrebbe influire su questo stato di cose è la tematica dei videogiochi. Laddove nel caso dei JRPG (così come nelle controparti occidentali) il *setting* fantastico o fantascientifico la fa da padrone, in quello delle *visual novel* la situazione è molto più variegata e spazia dai *thriller* psicologici ai *dating sim* con i piccioni, pertanto anche eventuali influssi provenienti da analoghi cinematografici vanno ridistribuiti tra diverse tipologie di fonti (cfr. [Tab. 18](#)). In effetti, soltanto *Fate/Stay Night* risulta ascrivibile pienamente al modello *fantasy*, anche se *The House in Fata Morgana* (l'esempio più integralmente sinfonico) pure ne conserva alcuni elementi. Relativamente poco presente è anche la fantascienza, messa in scena in modo esplicito in *Steins;Gate* (e, a un certo punto e in modo un po' particolare, anche in *Hatoful Boyfriend*), e riscontrabile in alcuni singoli elementi di diversi altri titoli. In generale, però, le *visual novel* analizzate si radicano nel mondo reale e in situazioni più vicine alla quotidianità, per quanto distorta e deviata verso itinerari inconsueti questa possa essere.

Titolo	Breve descrizione	Premesse narrative
<i>Steins;Gate</i>	Fantascienza che alterna toni comici e drammatici	Viaggi nel tempo e paradossi temporali nel tentativo di rimediare ai propri drammatici errori.
<i>The House in Fata Morgana</i>	Thriller dai toni fantastici	Ricerca dei ricordi perduti di uno spirito, esplorando le storie degli abitanti di una magione.
<i>Clannad</i>	Romanzo di formazione dai toni drammatici	Rapporti tra alcuni studenti che, diventando adulti, si trovano a confrontarsi coi drammi della perdita e le difficoltà della vita.
<i>Zero Escape: 999</i>	Thriller basato su <i>escape room</i>	Nove sconosciuti sono costretti a collaborare per fuggire da una nave-labirinto e scoprire chi è l'impostore che si nasconde tra loro.
<i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i>	Investigativo nel contesto di un <i>battle royale</i>	Studenti costretti a uccidersi tra loro e dimostrarsi innocenti in tribunale, per fuggire da un gioco perverso in cui si trovano intrappolati.
<i>Phoenix Wright: Ace Attorney</i>	Investigativo di stampo realistico	L'avvocato Phoenix Wright deve difendere i propri clienti accusati di omicidio, anche improvvisandosi investigatore.

<i>Higurashi When They Cry</i>	Thriller/horror con elementi investigativi	In un paesino rurale si verificano fatti misteriosi e cruenti che coinvolgono le amiche del protagonista (non solo nel ruolo di vittime).
<i>The Song of Saya</i>	Thriller psicologico	Storia di uno studente che, in seguito a un incidente, percepisce una realtà deformata, tranne che per una misteriosa ragazzina.
<i>Fate/Stay Night</i>	Fantasy	Coinvolgimento in un torneo mortale per il possesso del Sacro Graal, in presenza degli spiriti di leggendari eroi del passato.
<i>Hatoful Boyfriend</i>	Sentimentale di stampo demenziale con svolta fantascientifica	Appuntamenti romantici tra una ragazza e gli studenti-piccioni di una realtà post-apocalittica.

Tab. 18: Note contenutistiche e di genere riguardanti le visual novel del campione analizzato.

Data la vicinanza con gli *anime*, non stupisce trovare percentuali importanti (tra il trenta e il quarantacinque, tolti gli esempi più estremi) di eclettismo verticale (basilare e potenziato). Infatti, *The House in Fata Morgana* risulta essere l'esempio meno fornito di brani qualificabili come verticalmente eclettici, eppure si avvicina comunque a un quarto della colonna sonora. Il caso più ricco (in assoluto su entrambi i campioni, anche se a vincere il premio per quantità di brani con più di due stili rappresentati verticalmente è *Steins;Gate*) è invece *Phoenix Wright: Ace Attorney (Gyakuten saiban yomigaeru gyakuten, 2001)*,<sup>137</sup> anche se il suo peso va in parte ridimensionato, poiché sostanzialmente da ricondurre a un singolo modello di mescolanza, probabilmente in parte dettato dalla *console* originale di pubblicazione (Game Boy Advance). La colonna sonora si basa infatti in larga parte su una stratificazione tra suoni tipici dell'immaginario 8-bit e una sezione ritmica di matrice rock/jazz. Questa formula è ben diversa dal modello "orchestra più sezione ritmica elettronica" che si sente spesso, per esempio, in *Fate/Stay Night*, andando di nuovo a suggerire l'idea di una pluralità di musiche (o, per meglio dire: stili) *mukokuseki*. Anche se l'approccio generale rimane pressappoco lo stesso, al mutare degli ingredienti di partenza si può giungere a risultati anche significativamente diversi tra loro.

### § 7.2.3 - Affordance e maestranze condivise

Il caso di *Phoenix Wright* si rivela ideale per mettere a fuoco una questione inerente alle *affordance* che ci riporta per un attimo ai temi affrontati in precedenza, ma che risulta lampante nel duplice campione analizzato. In effetti, nonostante il periodo da me preso in analisi (1995-2015) sia totalmente racchiuso all'interno dell'epoca dell'*audio streaming*, posso affermare con discreta certezza che solo una netta minoranza del migliaio di brani passati al vaglio in occasione di questo affondo sembra presentare strumenti registrati dal vivo o – spesso – anche solo verosimili. Il risultato è un'apoteosi dell'estetica *mockup*

<sup>137</sup> "Processo ribaltato: Caso redivivo".

(cfr. § 2.2.2), a cui però, come è stato ipotizzato nella prima parte, può essere ricondotta una *forma mentis* favorevole all'ecllettismo timbrico (cfr. § 4.1). In effetti, il *corpus* appena esplorato sembra unire nuovamente *mockup* ed ecllettismo in un contesto in cui le *affordance* compositive sono condivise tra repertori diversi e, in alcuni casi, anche media diversi (quando gli *anime* entrano in gioco).

A fianco del fattore *culturale* alla base di tutto il discorso sul *mukokuseki* (nonché le sue radici) e il fattore *industriale* che si può rinvenire nell'integrazione in un *media mix* pregno di convenzioni solo in parte riconducibili a quelle occidentali, possiamo così scorgere un fattore *tecnologico* che, nel mantenere in vita oltre tempo massimo (almeno parzialmente) condizioni produttive coerenti con epoche precedenti, può influire sul linguaggio ecllettico dei videogiochi presi in considerazione nel precedente paragrafo, suggerendo sentieri compositivi peculiari. Gibbons, al contrario, nel confrontare il linguaggio musicale dei JRPG del Nuovo Millennio con quello degli omologhi occidentali, parla delle mutate *affordance* solamente nei termini di una limitazione timbrica che avrebbe inciso sulle possibilità ecllettiche – pur ammettendo una certa differenza tra le produzioni nipponiche e quelle occidentali già prima della fine del millennio.<sup>138</sup> Probabilmente, anche in questo caso egli ha in mente una concezione orizzontale dell'ecllettismo, per cui alcuni generi specifici potevano essere difficilmente rappresentati in modo immediatamente riconoscibile usando i simulacri a disposizione prima dell'avvento dell'*audio streaming*, nonostante i mezzi fossero già sufficienti per organizzare un linguaggio ecllettico (sia pure in una versione contenuta) capace di muoversi in svariate direzioni diverse – non solo permesse, ma anche *suggerite* dalle diverse macchine videoludiche.<sup>139</sup> In ogni caso, una prospettiva focalizzata esclusivamente sull'aspetto limitante delle tecnologie che oggi percepiamo come arretrate racconta solo una parte della storia, tendenzialmente più vicina alla concezione in cui il compositore possiede un'idea astratta e le tecnologie con cui si relaziona possono essere adatte a portarla dalla potenza all'atto, oppure possono finire per castrarla a causa della loro limitatezza. Un'idea che si discosta da un approccio neo-materialista sullo stampo di quello adottato in queste pagine (cfr. § 2.1), che vede nel rapporto con le tecnologie un atto che dà forma all'idea *nel suo farsi*.

Al di là delle sottigliezze teoriche, però, viene da interrogarsi sui motivi della permanenza di questa estetica almeno per qualche anno anche dopo l'avvento della musica preregistrata nel contesto ludomusicale, andando talora a diffondersi nell'ambito *anime* in cui, a maggior ragione, nessuna limitazione tecnica aveva mai impedito l'utilizzo di approcci differenti. In effetti, non stupirebbe più di tanto accorgersi semplicemente della presenza di composizioni assemblate a

---

<sup>138</sup> Cfr. GIBBONS 2017: 414.

<sup>139</sup> Il pensiero, qui, vola ancora una volta all'esempio del prog descritto in COLLINS 2008: 43-46.

partire da strumenti campionati e/o sintetizzati, perché in fondo si tratta di una prassi molto diffusa in tanti ambiti diversi, e che il più delle volte dà forma a risultati dotati di una qualità sufficiente a convincere gran parte degli ascoltatori (talvolta anche esperti) di trovarsi davanti a una *performance* vera e propria.<sup>140</sup> Tuttavia, ascoltare brani costituiti da suoni come quelli che popolano il pezzo 'Afternoon' SY (o 'Tong Poo') da *Clannad*, e sentirli appunto in un videogioco del 2004 – e, a maggior ragione sia per data che per forma mediale, nell'adattamento *anime* del 2008 – è già un'esperienza più peculiare. Lo stesso vale nell'ancora successivo caso di 'Fake Verthandi' SY da *Steins;Gate* (2009), che pure suona più realistico ma rimane in generale piuttosto ancorato a un'estetica generale "plasticosa", anche per gli standard dell'epoca. A stupire, quindi, più che il *mockup* in sé, è la qualità dello stesso, come se si stesse assistendo a una manifestazione di ansia di suonare credibili minore di quella che potremmo aspettarci secondo criteri crononormativi. D'altronde, molte produzioni si servono di questa pratica tutt'oggi, e anche i videogiochi (giapponesi e non) a più basso costo riescono a ingannare l'udito di gran parte dei loro utenti ricorrendo a quelli che ho precedentemente definito *mockup 2.0* (cfr. [§ 7.1.2](#)).

Probabilmente non ha senso cercare una sola ragione dietro l'attardarsi dell'estetica del *mockup* e di ciò che essa porta con sé – così come non ce l'ha cercare un singolo fattore capace di promuovere scelte eclettiche. Certo, l'ansia di conformarsi ai modelli cinematografici è probabilmente minore che in Occidente, ma possono esserci anche motivi più pragmatici in gioco – che abbiamo già incontrato a più riprese e vanno dai limiti imposti dal budget alla flessibilità offerta dall'uso di *mockup*. Le *visual novel* sono in effetti prodotti tipicamente a basso costo e che anche sul profilo grafico non puntano certo sul realismo né sulla verosimiglianza. Ma forse, più ancora di questo, va considerato che se nel caso del cinema il *workflow* che passa per l'allestimento di un *mockup* (sia pure provvisorio) è relativamente una novità (cfr. [§ 2.3](#)), nell'ambito videoludico il *modus operandi* in questione è stato il punto di partenza, tra l'altro obbligato per molto tempo. È quindi comprensibile che compositori già attivi negli anni Novanta abbiano faticato a cambiare le proprie modalità produttive in tempi brevi, e si siano tenuti fedeli ai loro moduli e campionatori/sintetizzatori digitali, tra cui gli strumenti della Roland D-50, JV1080, Sound Canvas (SC-88 in particolare), oppure la classica Yamaha DX7 o, più avanti, la Korg Triton.<sup>141</sup> Senza la pressione del confronto col cinema, oltretutto, quella che avrebbe potuto diventare una preoccupazione da complesso d'inferiorità in alcuni contesti

<sup>140</sup> Cfr. YAMASAKI 2010: 210.

<sup>141</sup> I nomi degli strumenti emergono da una ricerca svolta a partire dalle liste di strumenti inserite in interviste a compositori videoludici giapponesi sull'oggi defunto sito (raggiungibile tramite WayBack Machine) [RocketBaby](#).

produttivi rimaneva nulla più di un adeguamento a un'estetica già ben collaudata nel *media mix*.

Una volta passati al *mockup 2.0*, inoltre, il linguaggio non è *costretto* a cambiare, se resiste alle logiche che abbiamo visto cospirare contro l'ecllettismo. Anzi, può continuare a seguire le convenzioni stabilitesi in tempi in cui le *affordance* erano diverse, come una sorta di manierismo, anche se con suoni aggiornati. In 'Battle Hymn of the Soul'<sub>SY</sub> (o 'Subete no hito no tamashii no tatakai') da *Persona 3*, per esempio, Shōji Meguro fornisce la propria interpretazione dell'archetipo della *battle track* verticalmente ecllettica, in un contesto verosimilmente in parte inciso e in parte campionato/sintetizzato. A una sezione ritmica che ibrida le aree generiche elettrica (probabilmente contenente gli unici strumenti effettivamente incisi) ed elettronica si sovrappongono in sequenza una sezione d'archi, un pianoforte e infine entrambe le cose con l'aggiunta di vocalizzi in stile operistico. Lo stesso vale per quei casi in cui poi i brani finiscono per essere registrati. Un esempio che fa ben cogliere la continuità di linguaggio al venir meno dei vincoli tecnologici esula dal campione finora esplorato per toccare la colonna sonora di *Octopath Traveler* (2018), JRPG dichiaratamente ispirato ai classici del genere, che non viene meno a tale vocazione neanche dal punto di vista musicale. 'Decisive Battle II'<sub>SY</sub>, composta da Yasunori Nishiki e incisa (anche) dall'orchestra di Kōichirō Muroya, si iscrive perfettamente entro il perimetro del brano da battaglia con influenze prog (a riprova dell'influenza non solo del modello "quasi-sinfonico" di Sugiyama, ma anche della formazione di Uematsu e Sakuraba, controparte di quanto segnalato da Gibbons),<sup>142</sup> ma con le parti che in un contesto rock sarebbero verosimilmente suonate dalle tastiere assegnate a vere e proprie sezioni orchestrali. In questo caso, tra l'altro, il livello di ecllettismo viene portato a un livello ancora più spinto e (nello specifico) sopra le righe nell'arrangiamento ufficiale contenuto nell'album *Octopath Traveler Arrangements - Break & Boost* - (2019), pubblicato per Square Enix Music e contenente una versione del pezzo definita "boost"<sub>SY</sub> e più virata verso il metal, con alcuni elementi elettronici e comunque una modesta permanenza della componente orchestrale. Qui, giocare con le combinazioni stilistiche sembra il punto dell'operazione – un po' come accade nell'arrangiamento "break"<sub>SY</sub> dello stesso pezzo, declinato in senso monostilistico verso lo stile cameristico classico.

Quando poi si assiste a degli adattamenti, le *affordance* (e soprattutto i loro risultati) diventano condivise anche attraverso media diversi. Il caso delle serie *anime* intitolate *Clannad* (2008) e *Clannad: After Story* (2009)<sup>143</sup> tratte dall'omonima *visual novel* sviluppata dallo studio Key – che già aveva segnato lo sviluppo

---

<sup>142</sup> Cfr. GIBBONS 2021: 371n.

<sup>143</sup> La *visual novel Clannad* è stata in questo caso adattata in una serie animata di due stagioni, le quali tuttavia vengono indicate con titoli diversi (appunto, *Clannad* e *Clannad: After Story*).

del genere con titoli importanti come *Kanon* (1999) e *Air* (2000) – mostra come il realismo delle musiche sia un fattore del tutto secondario e come anche il passaggio a una forma mediale più *mainstream* e orientata verso il mercato globale (la serie animata rispetto alla *visual novel*) non imponga necessariamente una revisione delle musiche. In questo caso si è favorita la continuità tra le versioni delle colonne sonore, che a loro volta si inseriscono in un *continuum* di lavori realizzati dai medesimi compositori per *Air*, *Kanon* e *Clannad*. Shinji Orito e Magome Togoshi, accompagnati dallo scrittore-compositore (e persona di riferimento di Key) Jun Maeda, hanno messo a punto e collaudato già nelle prime tre *visual novel* di successo dello studio un *sound* piuttosto omogeneo, che fa largo uso di *mockup* nonostante si tratti di colonne sonore di videogiochi pubblicati tra i cinque e i dieci anni dopo l'introduzione dell'*audio streaming*, e per di più su PC (piattaforma dalla traiettoria evolutiva meno lineare e più flessibile di quella delle *console* casalinghe).

Esempi da tutti e tre i titoli, realizzati da compositori diversi, sono 'Koko'sy, composta da Magome Togoshi per *Air*; 'The Day When I Waited for the Wind'sy (o 'Kaze wo Matta Hi'), composta da Jun Maeda per *Kanon*;<sup>144</sup> e 'Roaring Tides I'sy (o 'Shionari1'), composta da Shinji Orito per *Clannad*. Chiaramente derivati perlopiù da tastiere digitali e moduli MIDI molto diffusi negli anni Novanta (anche come fonte sonora per il campionamento alla base della sintesi *wavetable* dei videogiochi pre-*audio streaming*), i suoni usati sono diventati una sorta di firma che è sopravvissuta agli adattamenti transmediali, ai cambiamenti di *affordance* e (presumibilmente) alle crescenti disponibilità di budget. Che sia per abitudine, per fedeltà al sodalizio o per scelta estetica, la produzione di Key si è a lungo caratterizzata anche per questo, dimostrando la possibilità di criteri e modelli estetici diversi da quelli normalmente ritenuti egemoni. Non di rado, tali modelli alternativi sono caratterizzati anche da un certo eclettismo, forse facilitato proprio dalle modalità produttive e dalle tecnologie coinvolte, e udibile ancora nell'epoca del passaggio al *mockup 2.0*, come nel caso di 'theme of SSS'sy, composta da Jun Maeda per l'*anime* co-prodotto da Key *Angel Beats!* (2009). Forse, il modo più edificante in cui questi brani vanno intesi deve dare per scontato che si tratta di tracce – qui anche nel senso di impronte che indicano un sentiero – concepite anche per essere ripensate e rivisitate molteplici volte, integrandosi più profondamente nel *media mix*. Ci sarà allora modo di ritrovare i temi più riconoscibili di *Clannad*, per esempio, nell'*image album* intitolato *Sorarado* (2004), ripensati per fungere da fondamenta per nuove canzoni interpretate da Riya (cantante della band Eufonius, già responsabile di alcune canzoni inserite nella *visual novel*) – come 'Toi Tabi no Kioku'sy, tratta da 'Snowfield'sy (o 'Yuki

<sup>144</sup> La paternità del brano in realtà è poco chiara, in quanto alcune fonti la attribuiscono a Jun Maeda e altre a Shinji Orito.

Nohara’); oppure nell’album di arrangiamenti *Memento* (2006), in cui il sopracitato brano quasi *ambient* viene inaspettatamente dotato di una veste *trance*<sup>SY</sup>.

In altri casi, però, l’approccio è stato differente, e ciò è facilmente constatabile proseguendo lungo il ricco sentiero degli adattamenti *anime* di *visual novel*. Anche se non sono mancati *anime* tratti (in senso variabile) da JRPG – come *.hack//SIGN* (2002), *Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky* (*Esuka & Rojī no atorie: Tasogare no sora no renkinjutsushi*, 2014),<sup>145</sup> *Last Order: Final Fantasy VII* (2005) e *Tales of the Abyss* (2008) – è soprattutto con le *visual novel* che il processo di adattamento ha avuto luogo in modo quasi sistematico. Dei dieci titoli incontrati nella precedente sezione, infatti, più di metà sono stati adattati in forma animata, un po’ come se le *visual novel* costituissero il surrogato del *manga*, in questi casi. Il trattamento musicale riservato a operazioni di questo tipo può variare in modo significativo, spaziando dal completo riciclo della colonna sonora alla sostituzione totale della stessa o anche del compositore. Nel primo caso rientrano in particolar modo *Danganronpa: The Animation* (2012) e, sia pure in maniera più sfumata (per la presenza di riarrangiamenti e adattamenti vari) per *Steins;Gate* (2011)<sup>146</sup> e i già citati *Clannad* e *Clannad: After Story*. In questi casi, ovviamente, i compositori rimangono gli stessi, cosa che non accade nei casi di *When They Cry* (2006), *Fate/Stay Night* (2006) e *Ace Attorney* (*Gyakuten saiban: Sono "shinjitsu", igiari!*, 2016-2019),<sup>147</sup> che si servono nei primi due casi delle nuove musiche di Kenji Kawai – specialista già noto per il suo lavoro ad *anime* di grande successo come *Ranma ½* (1989) e *Ghost in the Shell* (1995) – e nell’ultimo di quelle di Kaoru Wada. Il cambiamento ha effetti tangibili sui risultati finali. Per esempio, in ‘Night of Fate’<sup>SY</sup> (o ‘Unmei no yoru’), presente nella colonna sonora della serie *anime* di *Fate/Stay Night*, si può ascoltare distintamente l’apporto dell’*ensemble* di Akira Uchida – impegnato nella registrazione di sezioni d’archi in musica per *anime* fin dagli anni Ottanta, e assiduo collaboratore di Kenji Kawai – tra l’altro senza che ciò impedisca l’impiego contemporaneo di una sezione ritmica rock e di elementi elettronici tipici della musica del tastierista Kawai. Al di là dell’eclettismo, però, qui quello che conta è la resa sonora, che spiega probabilmente l’impiego di artisti diversi nelle due versioni, abituati a *workflow* in parte differenti.

<sup>145</sup> “Atelier escatologia: Alchemia del cielo crepuscolare”. In realtà “escatologia” è frutto di un gioco di parole: il titolo contiene i nomi dei protagonisti Escha Malier (*Esuka*) e Logix “Logy” Fiscario (*Rogī*) uniti dalla congiunzione “&”, che però normalmente in giapponese sarebbe “to” (quindi *Esuka to Rojī*, che suona come “eschatology” resa in *katakana*).

<sup>146</sup> Il compositore Takeshi Abō, in COLLINS, GREENING 2016: § 1, sembra sostenere di aver rifatto la musica dall’inizio, ma in realtà, come suggerito dalle sue stesse parole, si tratta di un’opera di adattamento (e sincronizzazione), per consistente che possa essere.

<sup>147</sup> “Processo ribaltato: Obietto contro questa ‘verità!’”.

Per approfondire dinamiche di questo tipo può essere utile, in chiusura, gettare uno sguardo su uno studio che della composizione per media diversi ha fatto il fulcro della propria attività fin dal 2004: MONACA. Fondato da Keiichi Okabe – attualmente noto principalmente per il suo lavoro alle musiche del *franchise* di Nier, ma al tempo da poco uscito da una collaborazione decennale con la *software house* Namco, per la quale aveva lavorato a *Ridge Racer* (1994) e a diversi titoli della serie Tekken – lo studio avrebbe presto incluso il compositore Satoru Kōsaki, anch'egli formatosi in ambito videoludico ma desideroso di lavorare soprattutto a prodotti animati. Attualmente, una dozzina di compositori fanno parte di MONACA e realizzano musica per media differenti. Diversamente da altre realtà molto strutturate e prolifiche, ma interne a realtà specifiche – come il Falcom Sound Team jdk,<sup>148</sup> gruppo di compositori molto attivi nella realizzazione di musiche (spesso eclettiche, es. 'To the Future.'<sup>sy</sup> da *The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV*, 2018; o 'Earnestly Advance'<sup>sy</sup> da *Tokyo Xanadu*, 2015) per i videogiochi targati Nihon Falcom, una delle aziende pioniere del genere JRPG – MONACA non è legata ad alcuna realtà produttiva particolare, e opera generalmente in *outsourcing* per sviluppatori o studi di animazione che desiderano avvalersi dei suoi servizi. Ciò ha portato i compositori afferenti allo Studio a collaborare con sviluppatori diversi come Atlus, Cavia e Platinum Games, lato videogiochi, e Kyoto Animation, Shaft e WIT Studio, lato animazione.

Raccogliendo i dati disponibili sulla Wiki-archivio ufficiale dello Studio,<sup>149</sup> ho potuto realizzare un grafo (cfr. [Fig. 20](#)) capace di mappare non solo la produzione MONACA (2004-2024), ma soprattutto i rapporti tra i compositori e i vari repertori coinvolti.<sup>150</sup> Gli algoritmi di organizzazione spaziale utilizzati dal *software* Gephi hanno conferito a ogni elemento del grafo valori utili a visualizzare il risultato finale in modo pertinente alla causa, permettendomi così di posizionare i nodi relativi ai compositori in modo tale da esprimere la frequenza delle collaborazioni tra compositori e la loro frequentazione dei diversi media in gioco. Questi ultimi sono indicati in colori diversi (sia i nodi, sia gli archi che li collegano ai compositori) e la vicinanza reciproca manifesta la propensione alle collaborazioni tra i singoli compositori – dotati oltretutto di nodi di dimensioni diverse a seconda della quantità di opere a loro attribuibili.

<sup>148</sup> Su questa realtà è in corso un'operazione di ricerca *fan-made* (ma molto attenta) che si preoccupa di schedare la produzione dello studio e attribuire a ogni composizione dei responsabili precisi, dal momento che la politica del team prevede di accreditare le composizioni al gruppo intero. Il progetto, in costante aggiornamento, è consultabile [qui](#).

<sup>149</sup> Il sito in questione, aggiornato con regolarità, è consultabile [qui](#).

<sup>150</sup> Il grafo è pensato per una consultazione interattiva da schermo, molto più chiara e facilmente esplorabile delle versioni statiche che posso includere in queste pagine. Tale versione è consultabile [qui](#). Cliccando sui nodi (tra l'altro ricercabili attraverso digitazione nell'apposita barra) è possibile visualizzare i collegamenti e spostarsi tra di essi.

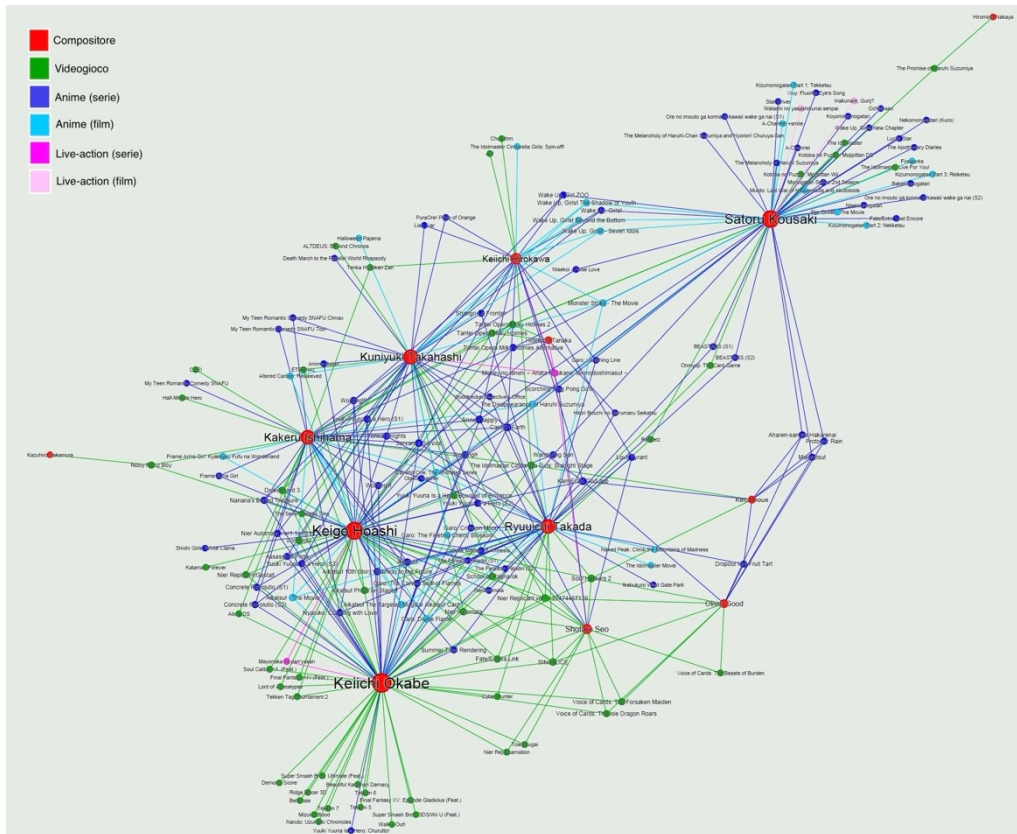


Fig. 20: Grafo completo della produzione 2004-2024 dello Studio MONACA.

Guardando il grafo, ci si può facilmente rendere conto che la separazione tra i due membri originali rimane molto accentuata, creando una organizzazione polarizzante in cui i due “principali” si situano agli antipodi della mappa. Da un lato Okabe specializzato in videogiochi, dall’altro Kōsaki specializzato in *anime*, quest’ultimo particolarmente isolato e raramente coinvolto in produzioni che scavalcano gli steccati tra i diversi media in gioco. Dal dettaglio dei due nodi relativi ai compositori (cfr. Fig. 21) si può notare più chiaramente, facendo caso al colore degli archi che si diramano dai nuclei, le tipologie di media in cui i due colleghi si sono maggiormente cimentati. Si può notare che Kōsaki tende a lavorare da solo più spesso di Okabe, che invece collabora relativamente spesso a prodotti di vario tipo con diversi colleghi “minori” – anche se non di rado in ruoli quantitativamente marginali, come la realizzazione delle sigle di apertura o chiusura degli *anime*, così come anche Kōsaki non è estraneo a fare. Lo stesso Okabe, in quanto fondatore e figura di spicco all’interno dello Studio, viene spesso accreditato come direttore o produttore nei riconoscimenti di singoli progetti – così come Yuri Misumi, figura un po’ *sui generis* che infatti non è inclusa nel grafico. Misumi, infatti, ha debuttato nel 1994 lavorando per Namco (così come Okabe), e ha collaborato alle imprese musicali di *franchise* di successo come Katamari Damacy e soprattutto Taiko no Tatsujin (videogioco

musicale focalizzato sulle percussioni molto noto in Giappone),<sup>151</sup> per poi unirsi a MONACA nel 2010, occupandosi molto meno della composizione e concentrandosi su ruoli appunto direttivi o su mansioni differenti, come produttrice e paroliere.

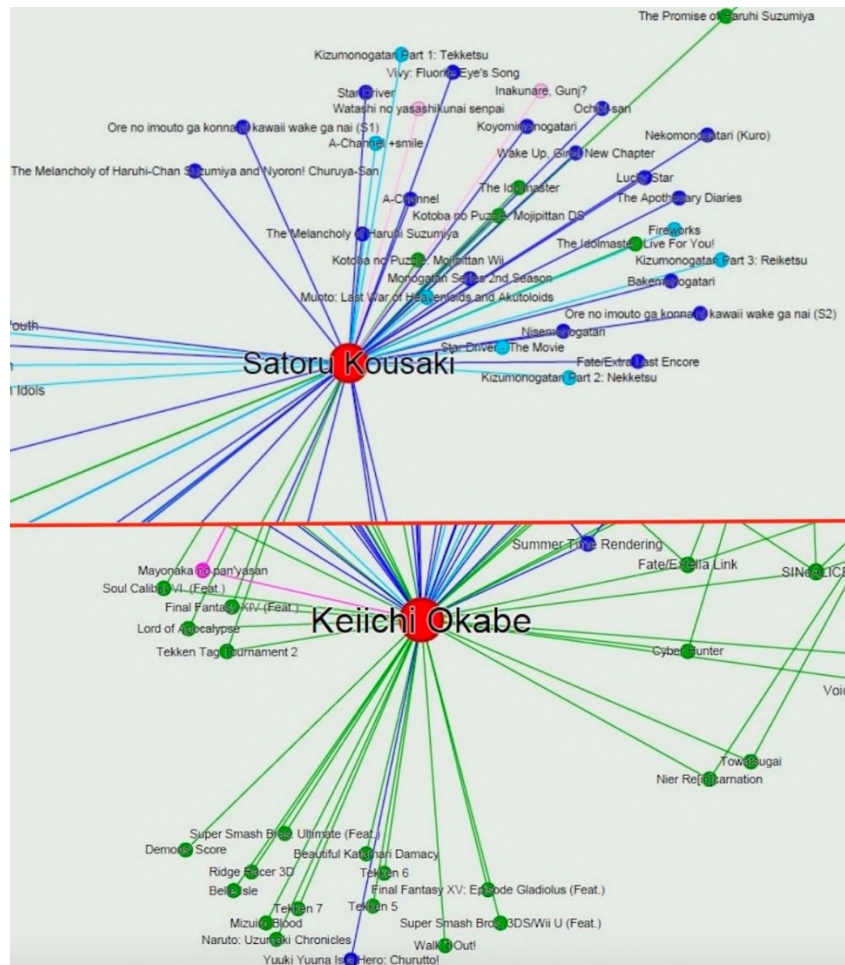


Fig. 21: Confronto dettagliato Okabe e Kōsaki nel grafo della produzione MONACA.

È dunque soprattutto nel nucleo centrale che si può constatare la presenza di una fitta rete di collaborazioni e di prodotti misti, a cui lavorano i rimanenti compositori, collaborando tra loro o anche unendosi a uno dei “principali”. Questa zona del grafo (cfr. Fig. 22) rappresenta al meglio la controparte aziendale del sistema polimediale, con maestranze (e *affordance*) condivise tra media che, al netto delle esigenze specifiche, subiscono un trattamento piuttosto uniforme. In casi specifici è poi possibile ricorrere a compositori specializzati in una forma mediale particolare, come nel caso di Kōsaki nello Studio MONACA o di Kawai nell’esempio di cui sopra. Anche stilisticamente parlando, in realtà di questo tipo esiste una parziale uniformità, pur nella pluralità delle voci, complici anche le infrastrutture condivise dai diversi compositori. Un committente che voglia

<sup>151</sup> Per uno studio approfondito dell’argomento, tra l’altro contestualizzato anche nel *media mix*, rimando a OLIVA 2021a.

inserire la musica di MONACA nel proprio prodotto, del resto, si aspetterà un certo tipo di approccio, e forse è proprio l'eclettismo uno dei maggiori fattori di continuità tra i linguaggi musicali dei singoli compositori, come constatabile dal confronto tra brani come 'Mukashigatari'<sup>152</sup> (dalla serie animata *Onimonogatari*, 2012) di Sotaru Kōsaki; 'Possessed by Disease'<sup>152</sup> (dal videogioco *Nier: Automata*, 2017) di Keiichi Okabe; 'How Uplifting World'<sup>152</sup> (dalla serie animata *Shangri-La Frontier*, 2023-in corso) di Ryūichi Takada; 'Boot Sequence'<sup>152</sup> (dal videogioco *ALTDEUS: Beyond Chronos*, 2020) di Kuniyuki Takahashi; 'Noukou'<sup>152</sup> (dalla serie animata *Summer Time Rendering*, 2022) di Keigo Hoashi.<sup>152</sup>

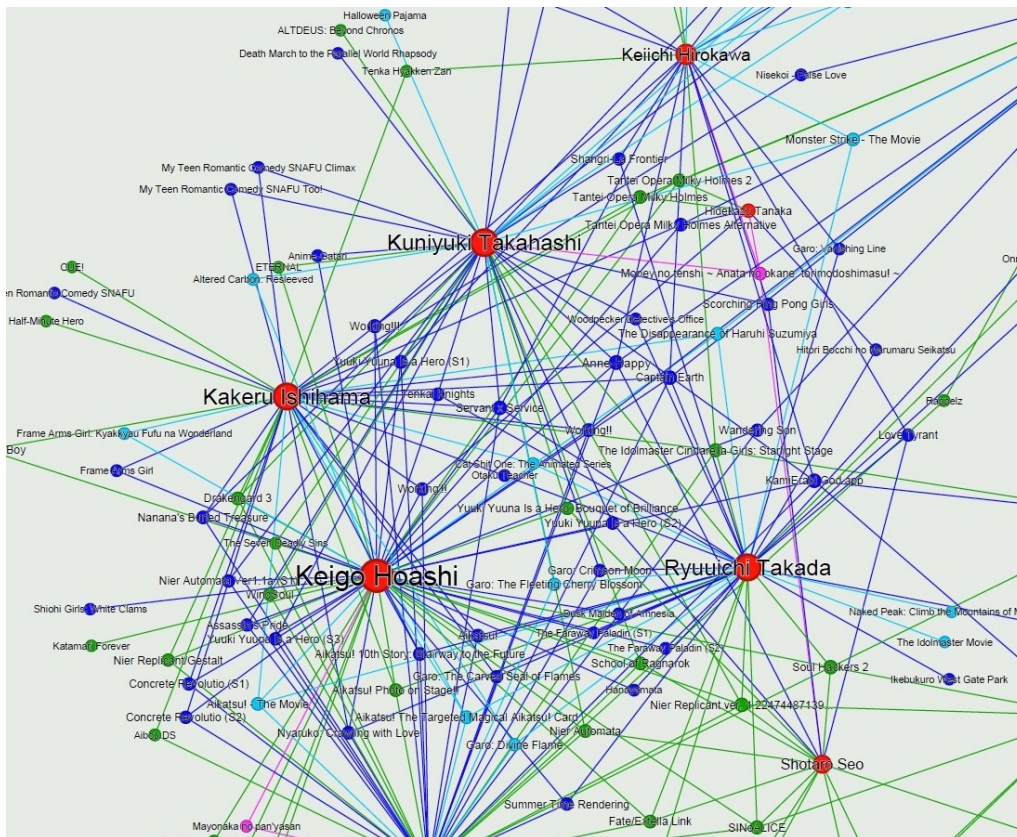


Fig. 22: Dettaglio della zona centrale del grafo della produzione MONACA.

Chiaramente, il caso dello Studio MONACA non può essere considerato rappresentativo dell'intero panorama musicale interno al sistema polimediale nipponico, poiché nella maggior parte dei casi sono semplicemente i singoli compositori a essere impiegati all'interno di aziende produttrici di audiovisivi o assoldati per l'occasione, da indipendenti. Esso, tuttavia, offre una prospettiva "in piccolo" su un sistema fatto di scenari compenetrati, di elementi trasversali ma anche peculiarità che vengono valorizzate e messe al servizio delle esigenze dei committenti e dei media specifici. In tutto questo, l'eclettismo verticale apolide

<sup>152</sup> Pochi mesi dopo la realizzazione di questa sezione di ricerca, a fine 2024, Hoashi ha lasciato MONACA dopo oltre quindici anni di servizio, per mettersi in proprio. Altri compositori, nel frattempo, si sono uniti al collettivo.

della musica *mukokuseki*, pur nelle sue fattezze cangianti, sembra essere un elemento ricorrente e caratterizzante – nonché, quand’anche non ubiquo, ben diverso dalle forme di eclettismo più facilmente udibili in Occidente. Ed è proprio sul rapporto tra queste ultime e quanto analizzato fino a questo punto che deve ora spostarsi la nostra attenzione.

**CAPITOLO 8: ORIENTE E OCCIDENTE FACCIA A FACCIA**

---

Il *focus* sul Giappone ha dominato finora la seconda parte del presente lavoro e ci ha permesso di seguire le traiettorie dell'ecllettismo mettendo a fuoco diverse questioni cruciali per l'industria videoludica (e non solo). L'affondo finale di questo percorso sarà invece dedicato a indirizzare e contestualizzare l'esame dell'incontro/scontro tra il fronte orientale e quello occidentale verso i casi di studio che saranno affrontati nella terza parte – introducendo, tra le altre cose, alcuni modelli di ecllettismo occidentale (che pure abbiamo in gran parte già sfiorato più volte). È proprio da questi ultimi che inizieremo (cfr. [§ 8.1](#)), per poi dedicare una sezione ai punti di contatto e alle differenze tra il modello giapponese e quello occidentale, sia per quanto riguarda influenze e formazioni, sia per quanto riguarda le forme di ecllettismo, che saranno interpretate alla stregua di due categorie ermeneutiche formulate *ad hoc* (cfr. [§ 8.2](#)).

**§ 8.1 - Le convenzioni dell'ecllettismo occidentale***§ 8.1.1 - Livello ludico-interattivo*

Il discorso, già affrontato in precedenza, relativo alla “sovrastuttura” (cfr. [§ 5.2](#)) ci ha portato in realtà a scalfire appena quegli aspetti che hanno a che fare con la dimensione culturale vera e propria, approfonditi solo in seguito perlopiù limitatamente alla realtà giapponese (cfr. [§ 6.2](#)). Esso va pertanto sviscerato ulteriormente, soprattutto per quanto concerne la realtà occidentale, mettendo in evidenza convenzioni legate a generi musicali, cinematografici e videoludici precisi, capaci di suggerire strade potenzialmente ecllettiche ai compositori e di porsi in un rapporto di reciproca definizione con la stessa competenza ludomusicale (cfr. [§ 1.1.2](#)). Propongo di fare ciò attraverso il “modello del triplo genere” che presenterò in queste pagine,<sup>1</sup> che punta a giustificare le scelte stilistiche tenendo conto della natura composita del *medium* videoludico, e quindi del peso che le tradizioni dei diversi linguaggi mediali coinvolti portano con sé. Sono in particolare tre i livelli con cui è necessario confrontarsi: quello “ludico-interattivo”, quello “estetico-narrativo” e infine quello “storico-sociale”. Ognuno di questi livelli è capace di portare con sé convenzioni che contribuiscono a definire lo stile domestico di una colonna sonora videoludica, costruendo un contesto capace di appellarsi alla competenza ludomusicale passiva dei giocatori e di rispondere ad aspettative ed esigenze degli stessi;<sup>2</sup> oppure – attraverso l'interazione tra i vari livelli – suggeriscono stratificazioni e convivenze ecllettiche –

---

<sup>1</sup> Per anticipare una visione schematica del sistema proposto (comprensiva, però anche di idee non ancora adeguatamente esplorate), cfr. [Tab. 20](#).

<sup>2</sup> Cfr. MICHELMORE 2021: 65, 70; PHILLIPS 2014: 78-79.

normalmente utili a creare dinamiche intermediali e intertestuali o mediare subculture e tipi umani, come vedremo. Pertanto, il modello serve anche a mettere a fuoco tre forme di eclettismo (“convenzionale”, “filologico” e “trasgressivo”) particolarmente ricorrenti e standardizzate nella produzione occidentale, che approfondiremo strada facendo.

Come evidenziato da Summers, se alcuni aspetti della musica videoludica possono essere spiegati facilmente attraverso la tecnologia impiegata (sia per ragioni cronologiche che per via delle esigenze della dimensione strutturale), altri sono meno direttamente riconducibili a tale fattore, e devono guardare piuttosto alle genealogie delle specifiche tipologie di gioco (ovvero dei generi videoludici), che fungono normalmente da più potente fattore di predizione sui tipi di musica che verranno implementati in giochi che appartengono al medesimo filone.<sup>3</sup> Infatti, un primo livello da tenere in considerazione per comprendere le scelte stilistiche è quello inerente al genere di *gameplay* previsto dal titolo in questione – un livello che chiamo qui “ludico-interattivo”. Mark J. P. Wolf, esprimendosi da una posizione ludologica, ritiene necessario classificare i videogiochi a partire da un elemento che li accomuna tutti, e trama e iconografia – pur avendo un loro ruolo – non sono criteri sufficienti, in quanto tratti dal mondo del cinema o della letteratura e quindi non sempre applicabili a quello videoludico. Fondamentale, nella definizione dei generi videoludici, sarebbe invece la natura della relazione interattiva tra giocatore e gioco.<sup>4</sup> Tuttavia, non bisogna certo pensare che i generi videoludici, per il solo fatto di basarsi apparentemente su aspetti oggettivi del gioco (ovvero le meccaniche proposte e ciò che il giocatore è chiamato a fare), siano definiti una volta per tutte e in modo chiaro e univoco – complice anche una sempre maggiore tendenza verso l’ibridazione.<sup>5</sup> Lo stesso modello proposto da Wolf presenta una lista di oltre quaranta generi che, essendo totalmente incentrata sul tipo di azioni previste dall’interazione giocatore-gioco, presenta anche delle etichette che sono da intendere più come “elementi generici” che veri e propri generi fatti e finiti (es. astratto, inseguimento, percorso a ostacoli).<sup>6</sup>

Il modello di Juan J. Vargas-Iglesias, invece, pur arrivando sostanzialmente allo stesso numero di generi, utilizzando criteri differenti giunge a categorie forse

<sup>3</sup> Cfr. SUMMERS 2017a: 146. Alcune di tali scelte ricorrenti possono anche essere dettate da esigenze di *gameplay* molto specifiche, come riportato in COLLINS 2008: 137.

<sup>4</sup> Cfr. WOLF 2002: 114-116.

<sup>5</sup> In VARGAS-IGLESIAS 2020: 159-162 vengono tracciati alcuni dei punti fondamentali del dibattito teorico intorno alla questione, a cavallo tra gli elementi più idiomati dell’ambito videoludico e quelli più classici relativi agli studi letterari intorno al genere. Rimando a tale fonte per ripercorrere le tappe teoriche che qui non è possibile approfondire. Il problema dell’evoluzione dei generi videoludici (e delle loro differenze rispetto ad altri tipi di generi) è affrontato anche in ARSENAULT 2009.

<sup>6</sup> Cfr. WOLF 2002: 117-134.

più familiari a chi possiede un minimo di esperienza nel *gaming*, organizzate entro tre tipologie principali: generi elementari (es. avventura grafica, gioco di carte, sparattutto, *platform*, RPG a turni o in tempo reale...), generi ibridi (es. *stealth*, *tower defense*, *action-adventure*) e generi misti (es. *free roaming*, MOBA).<sup>7</sup> Al di là delle discrepanze classificatorie, però, di certo è possibile identificare un numero limitato (per quanto vasto) di dinamiche ludiche che fungono da garanzia di familiarità con regole e dinamiche con cui interagire attivamente, e tutto ciò ha chiaramente anche un ruolo nel soddisfacimento delle aspettative del pubblico potenziale<sup>8</sup> – così come, nel cinema, il genere anticipa la presenza di certi elementi narrativi (e non solo) ammiccando a un certo tipo di pubblico.<sup>9</sup>

Parte di tali aspettative può riguardare la presenza di un certo tipo di musica, ed è proprio in questo senso che la compositrice Winifred Phillips ha proposto un modello che associa generi videoludici a tipologie di giocatori (e, più arditamente, anche rispettivi archetipi di personalità), e queste ultime a generi musicali particolari che è plausibile che questi apprezzino.<sup>10</sup> Si tratta di una lettura più pragmatico-psicologica che semiotico-culturalista, che rifiuta esplicitamente l'idea che le scelte compositive vadano compiute semplicemente “perché si è sempre fatto così”,<sup>11</sup> e cerca invece di interrogarsi sulle ragioni psicologiche per cui certe tradizioni si sono instaurate – e fino a che punto seguire tali convenzioni possa andare a vantaggio dell'efficacia del lavoro del compositore. Questa lettura tende a mio avviso a sottovalutare la mera forza inerziale che rimane insita nel “si è sempre fatto così” – non tanto perché i compositori siano pigri, ma perché devono parlare a un certo pubblico che è abituato a certa musica e precise associazioni tra questa, immagini, dinamiche e significati, appellandosi alla loro *literacy*, e non è detto che ci siano profonde ragioni psicologiche dietro a tale preferenza. Tuttavia, essa rappresenta comunque un'interessante panoramica su una prospettiva *emic* che può dare un'idea delle convenzioni in essere. In [Tab. 19](#) ho provato a sistematizzare le proposte di Phillips, che riguardano undici generi videoludici<sup>12</sup> e quattro macrogruppi di generi musicali corrispondenti (Rock, Urban, Pop/Dance ed Elite), di cui poi la compositrice cerca di fornire alcune descrizioni stilistiche più precise partendo da esempi concreti:

---

<sup>7</sup> Cfr. VARGAS-IGLESIAS 2020: 172.

<sup>8</sup> Cfr. COLLINS 2008: 123.

<sup>9</sup> Su questo aspetto (e molti altri) si concentra uno dei testi fondamentali della teoria dei generi cinematografici, ovvero ALTMAN 1999.

<sup>10</sup> Cfr. PHILLIPS 2014: 75-96.

<sup>11</sup> Cfr. *ivi*: 83.

<sup>12</sup> La selezione di generi è in gran parte sovrapponibile a quella dei “supergeneri” proposta dalla Entertainment Software Association (ESA) e riportata in COLLINS 2008: 124, ma con alcune aggiunte (*stealth*, puzzle, simulazione, horror, *platform*) e alcune assenze (infantile/familiare, azione, sport).

Genere VG	Esempi citati (parz.)	Macrogenere MUS	Caratteri stilistici MUS
Sparatutto	Call of Duty, Borderlands, Halo	Elite e/o Rock	Orchestre "epiche", elementi ritmici accentuati, chitarre
Platform	Prince of Persia, Rayman, Fez, Limbo	Vario	Assai variabili di titolo in titolo
Avventura	Uncharted, God of War, Darksiders	Elite	Approccio orchestrale con occasionali elementi rock
Gioco di Ruolo	The Elder Scrolls, Diablo, Nier, Xenoblade Chronicles	Elite e/o Rock	Approccio orchestrale con rock occasionale in WRPG, anche elettronica e pop in JRPG
Horror	Silent Hill, Deadly Premonition	Elite e/o Rock	Soprattutto nelle loro declinazioni più oscure (es. metal)
Corse	Wipeout, Need for Speed	Vario (di fatto più Pop/Dance)	Soprattutto elementi elettronici, specie <i>techno</i>
Simulazione	The Sims, Spore, Animal Crossing	Elite, Pop/Dance e/o Urban	Elementi più rilassanti e morbidi della media
Strategia	Civilization, Command & Conquer	Elite e/o Rock	Toni grandiosi di orchestra e cori, o rock movimentato
Puzzle	Tetris, Lemmings, Catherine	Vario	Assai variabili di titolo in titolo
Picchiaduro	Mortal Kombat, Soul Calibur	Elite e/o Rock	Prevalenza elementi rock e occasionalmente orchestrali
Stealth	Assassin's Creed, Deus Ex, Splinter Cell	Elite e/o Rock	Declinazioni stilistiche varie a supporto della suspense

Tab. 19: Sistematizzazione dei suggerimenti stilistici delineati in PHILLIPS 2014: 84-96 in relazione a undici generi videoludici identificati.

Al di là di diverse scelte discutibili (per esempio la quadripartizione dei macrogeneri, tra l'altro poco sfruttata; oppure la selezione di titoli esemplificativi, piuttosto sbilanciata verso la produzione occidentale), emergono alcuni aspetti significativi:

1. La prevalenza generale delle categorie *Elite* (entro cui la compositrice include musica orchestrale, jazz e religiosa)<sup>13</sup> e *Rock*, che a mio avviso tende a sottovalutare la presenza di musica elettronica nella produzione ludomusicale contemporanea, ma ben rappresenta la vasta diffusione dei modelli sinfonici, contrapposti a (o integrati da) stilemi di derivazione rock, specialmente per quanto riguarda la presenza di strumenti elettrici o la propensione per configurazioni ritmiche orecchiabili che ammiccano alla *popular music*.
2. La quasi ubiqua apertura per ibridazioni stilistiche, che però non va qui presa troppo alla lettera. Infatti, nel modello di Phillips i macrogeneri

<sup>13</sup> Cfr. PHILLIPS 2014: 82.

*Elite* e *Rock* compaiono quasi sempre insieme perché sono congiuntamente associati alle preferenze di tipologie ricorrenti di giocatore su cui il modello è basato. Nei fatti, poi, in alcuni casi si assiste a una prevalenza di uno dei due macrogeneri (es. il rock nei picchiaduro e il sinfonico negli RPG occidentali) oppure, in altri, essi sono da intendersi come un *aut-aut* (es. le ricche orchestrazioni degli Halo vs il metal ipercinetico dei Doom).

3. In diverse occasioni le presunte ragioni psicologiche dietro alle scelte stilistiche si rivelano dotate di poco potere rispetto alla forza della tradizione di un genere. Un esempio è quello dei giochi di corsa che, pur prestandosi (secondo il modello) a incorporare un menu musicale da onnivori, più spesso si appiattiscono su scelte che vanno in direzione della *techno* o generi affini. Inoltre, se c'è una cosa che conta ancora di più delle usanze interne al genere, questa è forse la tradizione interna al singolo *franchise*, che già a partire dagli esempi selezionati si mostra in tutta la sua natura polimorfa – cosa che sarebbe ancora più accentuata se venisse presa in più seria considerazione la produzione orientale.

#### § 8.1.2 - Livello estetico-narrativo

Il tipo di discrepanze che emergono da questi punti si spiegano almeno in parte se consideriamo che non è certo solo il *gameplay* a definire le linee compositive in relazione alle tradizioni di genere. Summers sottolinea che, nonostante l'importanza data dalle comunità di giocatori all'aspetto del genere videoludico, esso non ci dice ancora nulla sull'impostazione della storia e dei suoi personaggi, che sono fattori altrettanto caratterizzanti.<sup>14</sup> Per questo, egli introduce la differenziazione tra "genere interattivo" e "genere ambientale",<sup>15</sup> che corrispondono sostanzialmente al primo e al secondo livello del mio modello tripartito – ovvero quello "ludico-interattivo" da un lato e quello "estetico-narrativo" dall'altro. In sostanza, si tratta di evidenziare che il gioco si colloca non solo entro una tradizione (video)ludica, ma anche all'interno di una più ampia tradizione che riguarda innanzitutto (ma non esclusivamente) i precedenti cinematografici e narrativi.<sup>16</sup> Se ci sono, insomma, dei riferimenti a certi generi cinematografici, i *cliché* musicali di tale genere vengono facilmente importati nella colonna sonora del videogioco, mentre i riferimenti narrativi sono comunque spesso mediati dal cinema (o altri media possibili). Sadoff parla di tali precedenti in termini

<sup>14</sup> Cfr. SUMMERS 2017a: 146.

<sup>15</sup> Cfr. *ivi*: 146-147. In lingua originale si parla di *interactive genre* ed *environmental genre*, la cui traduzione in "genere ambientale" non mi soddisfa appieno in quanto perde quelle sfumature da genere "contestuale" o "circostante", che indicherebbero la natura avvolgente del genere "narrativo" che va a permeare le altre dimensioni generiche.

<sup>16</sup> Cfr. CAJELLI, TONIOLO 2018: 131-132.

piuttosto soffocanti: laddove l'ampia varietà di combinazioni tra generi videoludici e narrativo-cinematografici permetterebbe una altrettanto multiforme tavolozza compositiva, questa è spesso sequestrata dai produttori, che esigono l'adesione della musica del videogioco a stili iconici e ben riconoscibili, derivati perlopiù da compositori hollywoodiani di spicco.<sup>17</sup> A volte non si parla neanche di derivazione, dato che gli stessi compositori sono coinvolti in entrambi i media e questo, insieme alla convergenza dei linguaggi e delle culture correlate,<sup>18</sup> porta a facilmente alla già citata omologazione stilistica di cui parla Mark Grimshaw (cfr. § 5.2.1).<sup>19</sup>

Le aspettative del pubblico, alfabetizzato ludomusicalmente anche dal linguaggio musicale del cinema, di certo non vengono tradite se si propone al giocatore di muoversi in un mondo *fantasy* accompagnato da folte orchestrazioni, o in una città fantascientifica in cui ai suoni delle macchine volanti si intrecciano sonorità musicali tendenti all'elettronica. Ma immaginiamo il caso di un titolo che a livello di *gameplay* può essere inserito nella categoria dei giochi di ruolo all'occidentale, e che quindi tradizionalmente conterrebbe con una certa prevedibilità musica sinfonica; dall'altro lato abbiamo però un'ambientazione diversa dall'usuale contesto *fantasy* classico medievaleggiante, con cavalieri, draghi e principesse (che si sposerebbe in modo molto naturale con il sinfonismo di cui sopra, per via della rispettiva tradizione cinematografica), infatti il gioco si svolge narrativamente tremila anni nel futuro. Come potrebbero interagire le diverse aspettative di genere musicale collegate ai due livelli? Certo, ci si potrebbe continuare a servire del sinfonismo per rimandare a una dimensione epica senza tempo (come, nel cinema, ha fatto John Williams con i film di Star Wars), oppure si potrebbe decidere di integrare (o sostituire del tutto) la musica tipicamente associata al livello ludico-interattivo con elementi elettronici, in linea con classici del cinema di fantascienza come *Blade Runner* (dir. Ridley Scott, 1982) o *1997: Fuga da New York* (*Escape from New York*, dir. John Carpenter, 1981). In questo modo si creerebbe un ibrido tra il sinfonismo (w)RPG e l'elettronica fantascientifica – come accade, tra l'altro, nella trilogia di Mass Effect (2007-2012).

Queste dinamiche instaurano quindi una prima forma di eclettismo ludomusicale occidentale ricorrente, cioè quella "convenzionale", per cui vengono introdotte configurazioni timbrico-stilistiche ibride per via di un preesistente modello musicale, il più delle volte allevato in ambiente cinematografico. I precedenti emulati possono sia essere eclettici in partenza – come nel caso di un capitolo della serie di videogiochi Hitman che riprenda modelli ibridi sinfonico-elettronici spesso sentiti nei film di spionaggio o d'azione – sia divenire tali a

<sup>17</sup> Cfr. SADOFF 2013: 668.

<sup>18</sup> Cfr. BROOKER 2009; FASSONE 2017; JENKINS 2006.

<sup>19</sup> Cfr. GRIMSHAW 2008a: 99.

causa di scontri tra convenzioni differenti, che possono giocarsi totalmente all'interno del piano estetico-narrativo, oppure nell'incontro tra questo e il piano ludico-interattivo – come nel sopracitato caso dei *Mass Effect*. Oltre a rifarsi alla già menzionata bipartizione proposta da Summers, la distinzione finora operata trova riscontro anche nel modello di Ben Major,<sup>20</sup> che parla a tal proposito di “livello ludico” e “livello narrativo”. In seguito a una recente revisione,<sup>21</sup> tuttavia, l'autore ha espanso la morsa della sua classificazione in direzione di fattori ulteriori, come lo stile visivo e in generale altri aspetti che non sono prettamente riconducibili a quello narrativo. Per richiamare un esempio a cui io stesso mi sono dedicato, esiste un intero filone di film che si servono di musica *synthwave* pur avendo poco a che fare con i generi cinematografici a cui essa è perlopiù associata, e che lo fanno per motivi sostanzialmente “cosmetici”, quasi a fare da *pendant* sonoro alla fotografia satura e alle immagini virate verso il blu e il rosso.<sup>22</sup> Lo stesso avviene, per esempio, in *Cuphead* (2017), videogioco in stile *cartoon* americano degli anni Trenta, che incorpora musica jazz nello stile dell'epoca non certo per il tema della narrazione (omini-tazza contro i poteri oscuri del demonio), bensì per lo stile visivo, che è comunque un aspetto cinematografico, ma di altra specie rispetto a quello narrativo.

Così come i precedenti audiovisivi possono non essere riconducibili a elementi strutturali-narrativi (tanto quanto non lo sono gli stessi generi cinematografici), va detto che i riferimenti estetici non devono necessariamente essere filtrati dal cinema. È infatti possibile che si presentino casi come quello di *Pentiment* (2022), un videogioco di ruolo bidimensionale con grafica ispirata a miniature e xilografie tardo-medievali e rinascimentali, con musica (presentata come “storicamente accurata”) composta dal gruppo Alkemie. In questo caso, la colonna sonora mira ad armonizzarsi non con precedenti cinematografici, ma con uno stile visivo particolare. Non mi risulta, infatti, che esistano film visivamente costruiti in modo simile, e se qualche singolo caso animato esistesse non sarebbe comunque sufficiente a creare un'associazione stabile. È chiaro che esiste in questo caso un legame tra stile visivo (non filtrato dal cinema) e stile musicale, ed è per questo che ho optato per parlare di livello “estetico-narrativo”, evitando così riferimenti espliciti al cinema (nonostante esso, me ne rendo conto, sia un ambito comunque sufficiente a spiegare gran parte delle scelte musicali più comuni di questo tipo). Per lo stesso motivo, l'ecllettismo mosso da tali

---

<sup>20</sup> Il modello in questione sarà collocato al cuore della tesi di dottorato dello studioso, ed è per ora stato presentato nella sua forma provvisoria in MAJOR 2024.

<sup>21</sup> Tali differenze non sono ancora state formalizzate in alcuno scritto o presentazione, ma sono a me note per via di un confronto diretto con Major. È possibile che nel frattempo il modello venga perfezionato ulteriormente; pertanto, non è mia intenzione assegnare all'autore posizioni che potrebbero in seguito mutare, ma nemmeno presentare come originale un'idea che ho maturato dialogando con lui.

<sup>22</sup> Cfr. MERLINI 2023a.

esigenze è da me chiamato “convenzionale”; esso può, in questo modo, essere ricondotto a usanze di vario tipo, sempre basate su precedenti che dettano la norma, ma non per forza solamente cinematografici né focalizzati sul loro aspetto narrativo.

### § 8.1.3 - Livello storico-sociale

Ciò che spesso viene messo in secondo piano in questo gioco incrociato di riferimenti attraverso generi e luoghi comuni ad essi associati, però, è l’ulteriore apporto specifico che la musica stessa porta con sé, grazie alla storia di sedimentazione semantica incarnata da luoghi comuni specifici e da realtà extramusicali di cui specifici generi si fanno portavoce. Major ne tiene conto in un apposito livello del suo modello, incentrato su ciò che orienta le scelte stilistiche per via dell’integrazione di formule musicali il cui significato sedimentato costituisce un’aggiunta desiderabile al prodotto finale. Si tratta di casi in cui i rimandi aggirano la mediazione cinematografica, per raggiungere direttamente, attraverso l’affiliazione di genere della musica, il mondo semantico di riferimento.

Per esempio, la presenza di musica IDM (*intelligent dance music*) in un *puzzle game* particolarmente cervellotico può non trovare immediati riferimenti in modelli preesistenti in campo audiovisivo, ma rivelare un sottobosco di significati ugualmente evidenti all’ascoltatore musicalmente alfabetizzato nei confronti dei sottogeneri della EDM. Ancora, inserire stilemi della musica popolare scandinava in un gioco d’avventura, che normalmente si servirebbe più verosimilmente di orchestrazioni hollywoodiane, può suggerire legami specifici con una cultura ben precisa senza passare necessariamente per precedenti cinematografici – come accade in *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (2017). Lo stesso vale per sfumature più sottili, per esempio un’orchestrazione che va in direzione barocca anziché tardoromantica come vorrebbe il modello hollywoodiano prevalente, magari con la volontà di rimandare a un contesto storico che non è necessariamente quello in cui è ambientato il videogioco, ma che porta con sé un mondo di significati (per esempio un contesto aristocratico, un senso di nobiltà da *ancien regime*) utili a connotare semanticamente ciò che viviamo attraverso il videogioco.

O ancora, richiamando generi musicali specifici si può ammiccare a determinate subculture ad essi collegate – per esempio la comunità afroamericana attraverso l’hip hop – e similmente, ma seguendo strade più specifiche del *medium* in questione, integrare elementi di musica dell’epoca 8-bit può essere un modo per riferirsi a una determinata epoca, ai suoi prodotti rappresentativi e ai suoi utenti prediletti. Sempre per il peso di questo terzo livello di genere, è difficile sentire musiche di prodotti ambientati in un passato remoto che incorporino

elementi percepiti come palesemente anacronistici, a meno che non ne prevalga una ricostruzione fortemente intrisa di immaginazione e licenze poetico-estetiche di vario tipo (anche musicali). Questo sembra particolarmente frequente nella produzione giapponese, dove tale aspettativa è disattesa in una quantità di *anime* o videogiochi ambientati in un apparente passato ma che incorporano al contempo con una certa regolarità elementi rock o elettronici. A ben pensarci, anche l'orchestra romantica è anacronistica rispetto all'ambientazione di un'epopea *fantasy* pseudo-medievale, ma in una logica secondo la quale il sinfonismo hollywoodiano di derivazione tardoromantica esprime una "supercultura" in cui esso finisce per rappresentare il livello zero del linguaggio musicale, questo poco importa.<sup>23</sup>

Tutto ciò è riconducibile al livello del triplo genere che chiamo "storico-sociale" – che guarda, cioè, al portato semantico della musica a prescindere dal suo utilizzo in altri media e anzi, cercando di integrare nel prodotto finale i significati sedimentatisi nella musica e nei suoi generi in quanto tali. È quindi particolarmente efficace per riferirsi a epoche storiche (attraverso stili musicali tipici, storicamente accurati o immaginari che essi siano) e a gruppi sociali (attraverso i generi musicali collegati a determinate subculture o tipi umani). Le linee stilistiche vengono quindi decise anche sulla base di questi aspetti, i quali possono anche portare a soluzioni eclettiche "forzando" l'inclusione di elementi stilistici estranei in colonne sonore altrimenti impostate diversamente, seguendo dinamiche simili a quelle descritte sopra in merito ai primi due livelli. Definisco il modello di eclettismo così raggiunto "filologico", non tanto perché sia necessariamente votato all'accuratezza storica (anche perché non è neanche sempre la storia il movente del suo utilizzo), quanto più per sottolineare che a motivarlo c'è la volontà di servirsi della musica per parlare direttamente di un pezzo di mondo – nostro o del gioco, o anche di entrambi. Ciò accade molto spesso impiegando strumenti tradizionali riconducibili ad ambientazioni per qualche motivo rilevanti per il gioco in questione, dando luogo a linguaggi musicali sincretici che innestano spesso strumentazione extra-colta in un contesto sonoro sinfonico, ma lo stesso principio vale per qualunque altra configurazione musicale capace di rimandare – attraverso *topoi* e caratteristiche di genere – a epoche specifiche o a gruppi sociali definiti.

Va sottolineato nuovamente il fatto che, per quanto motivi direttamente legati a ciascuno dei tre piani del modello del triplo genere possano di per sé introdurre eclettismo, è soprattutto nell'interazione tra di essi che si manifestano le forme più lampanti e meno prevedibili. L'adesione a quanto suggerito dalle caratteristiche appartenenti a uno dei tre piani può essere traviata dalla presenza

---

<sup>23</sup> Per l'argomento dell'egemonia del sinfonismo hollywoodiano e il concetto di "supercultura" rimando a SLOBIN 2008.

di dettami discordanti su altri piani, creando nuovi ibridi. Di conseguenza, si può affermare che più un videogioco è stratificato a livello di formule di *gameplay* utilizzate, riferimenti estetico-narrativi e particolarità di epoche, ambientazioni e comunità di riferimento, più è probabile che la musica segua vie che non possono accontentarsi di un approccio stilisticamente uniforme e si lanci invece almeno in direzione di soluzioni orizzontalmente eclettiche. La differenza rispetto a molti degli esempi nipponici incontrati finora – ed è infatti per questo che ne parlo primariamente in relazione al *corpus* occidentale – è che queste forme di caleidoscopizzazione stilistica possono raramente definirsi “apolidi” nel senso della creazione di un “livello zero” che suoni “naturale e neutrale”, come precedentemente formulato (cfr. § 1.3.2). Del resto, la stessa onnipresenza dei concetti di “rimando” e “riferimento” visibile in queste pagine implica la presenza di una volontà di denotazione più o meno esplicita nella stratificazione stilistica, come se la deviazione dalla norma monostilistica andasse giustificata e dovesse per forza arricchire la sinergia tra molteplici piani del prodotto videoludico (inerente al *gameplay*, alla caratterizzazione visiva o narrativa, al suo *setting* e via dicendo), e più difficilmente potesse invece porsi come mero vezzo stilistico.

Quando un’ibridazione non giustificata su alcuno dei piani passati in rassegna ha luogo anche nei videogiochi occidentali, assistiamo a ciò che in questa sede definirei eclettismo “trasgressivo”, ovvero mescolanze stilistiche apparentemente fini a se stesse, o comunque non direttamente ricollegabili a uno dei modificatori di cui sopra. Gli esempi di dei primi titoli del *franchise* di Ratchet & Clank esplorati nella prima parte (cfr. § 4.2.1) potrebbero rientrare a mio avviso nella categoria, per quanto sia possibile comunque giustificarne l’eclettismo attraverso una comunione d’intenti con il tono scanzonato e colorito dei videogiochi in questione e un rimando alla cultura hip hop che sarebbe motivata dal livello storico-sociale del genere musicale di riferimento. Ma, in ogni caso, si tratta di un’interpretazione che non si basa su fattori autoevidenti o comunque dotati di un certo didascalismo, come invece nel caso degli altri esempi menzionati finora.

Esempi forse più pertinenti sono riscontrabili nella colonna sonora di *Assassin’s Creed II* (2009), in cui capita di sentire della strumentazione proveniente nell’area generica elettrica fondersi ad altri provenienti dalle rimanenti due aree. Tuttavia, laddove l’iniezione di elementi pseudo-rinascimentali in un leggero sinfonismo “neutrale” è dettato dal *setting* del gioco e le ulteriori integrazioni elettroniche possono essere facilmente collegate alla cornice narrativa fantascientifica (per la quale le epoche passate vissute dal protagonista sono frutto di una simulazione artificiale delle vite dei suoi antenati), l’inserimento di strumenti riconducibili al rock non è facilmente agganciabile ad alcun livello generico che possa giustificarne la presenza. In questo caso, la presenza di

sineddoci del rock sembra configurarsi come un'aggiunta cosmetica apolide e neutrale, secondo un modello eclettico trasgressivo. Con quest'ultimo termine, infatti, non intendo necessariamente riferirmi a una trasgressione dotata di un atteggiamento bellicoso o comunque critico nei confronti della norma, quanto più a modalità di evasione dalla stessa che possono essere consapevoli e programmatiche, così come anche spontanee e poco ragionate, per più libera espressione dell'idioletto individuale davanti all'assenza di indicazioni diverse da parte della produzione.

Livello	Giustificazioni stilistiche	Modello eclettico
Ludico-interattivo	Allineamento a precedenti videoludici	
Estetico-narrativo	Riferimenti ad altri media e loro usanze	Convenzionale
Storico-sociale	Rimandi a significati associati al genere	Filologico
		Trasgressivo

Tab. 20: Schematizzazione dei rapporti tra livelli del modello del triplo genere e modelli eclettici occidentali.

Concluderei la sezione iniziando a spostarmi verso un confronto tra questo modello e quello prevalente nella produzione nipponica. Sembra infatti che ad essere carente in questo modello sia quel tipo di "neutralità" semantica che risulta invece presente nella maggior parte degli esempi che abbiamo incontrato nel precedente capitolo. Per quanto indubbiamente si possano rintracciare dei precedenti e dei punti di riferimento storico-musicali specifici nell'eclettismo *mukokuseki*, abbiamo visto che quest'ultimo dà luogo a configurazioni di volta in volta non immediatamente riconducibili a una tradizione o a un *setting* specifici. Anche in questo caso, si tratta di sfuggire alle maglie del didascalismo. Come si integrano nella realtà pseudo-medievale di *Shinjeki no kyojin* la sezione ritmica rock e i *pattern* elettronici del suo ricorrente tema principale (cfr. § 7.1.2)? E come si giustificano il *beat* elettronico e le leggere orchestrazioni nell'impianto *fusion* di certi pezzi di *Trails in the Sky* (cfr. § 7.2.2)? E perché in alcuni brani sì e in altri no, o seguendo modalità differenti? Queste domande non sembrano trovare risposte ovvie al di fuori di mere scelte stilistiche fini a se stesse o ispirate esteticamente a tradizioni legate al *media mix*. Si può infatti sostenere che l'eclettismo dei JRPG o delle *visual novel* sia un riferimento a quello degli *anime*, con cui condividono tanti aspetti; ma si tratta più che altro di un riferimento *formale*, che sembra prescindere in gran parte dal contenuto, da generi specifici o referenti extramusicali. Vale a dire che, tendenzialmente, esso non possiede collegamenti diretti ad altro che non sia un atteggiamento compositivo di qualche tipo, una modalità di lavoro e di pensiero/attitudine musicale, se vogliamo. Da qui, tra l'altro, il suggerimento sul parlare di musiche *mukokuseki* al plurale, proprio a sottolinearne la continua ridefinizione delle configurazioni concrete riscontrabili nei diversi prodotti.

## § 8.2 - Un confronto tra i due modelli

### § 8.2.1 - Influenze e formazione al crocevia tra due mondi

Eppure, al netto delle differenze, sarebbe sbagliato sostenere che non esistano punti di incontro (e anche scontro, se vogliamo) degni di approfondimento tra i due approcci compositivi e i rispettivi pensieri musicali (e *imprimatur* industriali). Almeno dai tempi della comparsa dello “stile cinema” (cfr. § 1.2.1),<sup>24</sup> infatti, anche in Occidente si sono sviluppate estetiche musicali per audiovisivi inclini alle mescolanze stilistiche, o quantomeno alla differenziazione stilistica orizzontale della produzione dei compositori per il cinema – e poi anche per altri *media*. Almeno a partire dagli anni Cinquanta, in effetti, sono state molteplici le vie non ortodosse (rispetto al *mainstream* hollywoodiano) percorse dalla musica per film, la quale ha via via integrato elementi tratti da ambiti tanto diversi tra loro quanto lo sono il modernismo, il jazz, la musica elettronica e il rock, per dirne alcuni.<sup>25</sup> Tuttavia, un passaggio ancora più importante ai nostri fini è collocato un paio di decenni dopo, pur essendo radicato nella fine degli anni Sessanta e nel cuore della Nuova Hollywood. Si tratta del successo imperante della *popular music* nel cinema, arrivato al proprio apice con *La febbre del sabato sera* (*Saturday Night Fever*, dir. John Badham, 1977), raggiungendo un punto tale da far temere una scomparsa delle colonne sonore per come erano state intese principalmente fino a quel momento.<sup>26</sup>

James Wierzbicki si sofferma su tale passaggio cruciale per discutere ciò che egli identifica come “eclettismo” nella musica per film degli ultimi decenni, soffermandosi soprattutto sull’aspetto orizzontale dell’eclettismo di tante produzioni successive alla rinascita di Hollywood – pur lasciando intuire in alcuni passaggi anche la presenza di un eclettismo verticale. Commentando un articolo pubblicato a fine anni Ottanta dal critico Stephen Holden, egli riporta che:

nel 1989, l’«accompagnamento tradizionale» includeva non solo le familiari sonorità dell’orchestra sinfonica, ma anche «effetti melodrammatici di sintetizzatore» dello stesso tipo di quelli inventati un decennio prima dal compositore Giorgio Moroder per *Fuga di mezzanotte* di Alan Perker [*sic*] ([... *Midnight Express*], 1978) e i suoni «volubili e influenzati dalla *new age*» che «il trombettista e impressionista elettronico» Mark Isham aveva più recentemente applicato a *Stati di alterazione progressiva* ([... *Trouble in Mind*], 1985) e *Moderns* ([... *The Moderns*], 1988) di Alan Rudolph.<sup>27</sup>

<sup>24</sup> Cfr. MICELI 2010: 93.

<sup>25</sup> Cfr. COOKE 2008: 183-225; KALINAK 2010: 66-70.

<sup>26</sup> Cfr. WIERZBICKI 2009b: 214-216.

<sup>27</sup> *ivi*: 217 (traduzione mia). Le espressioni tra caporali sono da intendersi mutuate dall’articolo che l’autore sta commentando.

Nell'articolo commentato, il fulcro del discorso ruota intorno a *Batman* (dir. Tim Burton, 1989), film importante per Danny Elfman quanto lo era stato, un anno prima, *Rain Man* (dir. Barry Levinson, 1988) per Hans Zimmer – due compositori per il cinema paradigmatici della svolta in atto nella loro professione, capaci di contribuire in modo significativo alla definizione di un nuovo punto d'incontro/scontro nella diatriba tra musica *popular* e opera musicale originale nel cinema. Entrambi provenienti dal rock, Elfman e Zimmer hanno sviluppato estetiche di integrazione tra sonorità di derivazione colta e altre di origine *popular* che difficilmente possono definirsi del tutto inedite (come anche il passaggio appena citato lascia intendere), ma che hanno pervaso il cinema *mainstream* degli anni a venire, riuscendo in un certo senso a salvare l'accompagnamento musicale classico continuando a tenere un occhio sulle tendenze pop che lo stavano minacciando, integrato in vario modo nel linguaggio hollywoodiano.

Se in generale l'idioletto di Elfman non spicca forse per eclettismo verticale (semmai più per quello orizzontale), quello di Zimmer è stato fondamentale la definizione del *sound* iperorchestrato archetipico – potenzialmente eclettico verticalmente. In molta sua musica, in effetti, si trovano commistioni tra elementi tratti da tutte e tre le aree generiche (anche se raramente più di due sono rappresentate nello stesso pezzo), ma ancora più rilevante ai fini del percorso sviluppato fin qui è forse la presenza di tratti in comune tra la sua figura e quella del compositore videoludico. Intanto, un fattore di continuità può essere riscontrato nella già ampiamente affrontata questione del compositore che lavora in DAW con una vasta libreria di suoni a sua disposizione per creare un *mockup*,<sup>28</sup> che potrà poi essere incluso nel prodotto finale oppure reinciso. Forse non è neutrale un simile assetto di lavoro, nel plasmare una *forma mentis* comune alle due realtà in analisi. Afferma infatti Zimmer, parlando dei suoi primi passi nel mondo del cinema e approfondendo il tema della libertà stilistica concessagli dall'industria cinematografica a dispetto di quella musicale:

Se oggi volessi scrivere una canzone *psychedelic country western heavy metal* nessuno mi impedirebbe di farlo. Mentre nell'industria discografica, che fingeva di concederti libertà, era abbastanza vero il contrario ed eri di fatto inserito in queste scatole piccole e strette. Tu fai pop elettronico. Tu fai qualunque altro genere tu stia facendo. Così, la libertà che derivava dal fare film era enormemente attrattiva.<sup>29</sup>

Una libertà concessagli forse anche dal *modus operandi* permesso dalla decisa adozione del Fairlight CMI, di cui Zimmer è stato ambasciatore insieme a Ryūichi

---

<sup>28</sup> Cfr. KULEZIC-WILSON 2020: 21.

<sup>29</sup> Hans Zimmer in MASTERCLASS 2016 (02:50-03:20) (traduzione mia).

Sakamoto.<sup>30</sup> A proposito di Sakamoto e dei suoi connazionali, volendo iniziare un confronto col fronte giapponese, un discorso simile viene fatto da Masami Ueda, responsabile della musica di diversi *franchise* di Capcom e più tardi di Platinum Games (che abbiamo incontrato in precedenza, tra l'altro, proprio in relazione ad affermazioni sull'uso di DAW e *mockup*, cfr. § 2.2.2):

Quando compongo, tendo a evitare di scegliere un genere chiaro (come rock puro o pura musica orchestrale). A essere onesto, penso che se provassi a prendere di petto un genere specifico, non sarei in grado di produrre nulla di competitivo, mentre credo di poter realizzare dei brani notevoli mescolando diversi generi.<sup>31</sup>

Al di là della retorica auto-narrativa che sicuramente ha un suo ruolo nel dipingere scenari oppressivi da cui il creativo cerca di evadere – emerge in entrambe le affermazioni una certa insofferenza per le etichette e le costrizioni che ne derivano, contrapposta a un interesse spontaneo e curioso per l'utilizzo indiscriminato delle fonti musicali che si preferisce impiegare di volta in volta, magari anche mescolandole tra loro (e non solo giustapponendole). Questo accostamento non vuole suggerire un'ipotetica influenza di Zimmer sull'estetica ludomusicale nipponica contemporanea – che sarebbe problematica anche dal punto di vista degli incastri cronologici – quanto più iniziare a notare alcuni punti di incontro (e di scontro) tra il polo occidentale e quello orientale. Una prima direzione potrebbe essere proprio quella relativa alle influenze occidentali sui compositori nipponici, raccolte in [Tab. 21](#), che include le influenze indicate<sup>32</sup> da una selezione di compositori videoludici giapponesi di rilievo.

Compositore	<i>Franchise</i> rilevanti (selezione)	Influenze indicate (selezione)	Formazione accademica
Meguro, Shōji	Persona, Shin Megami Tensei	Casiopea, T-Square, K. Sugiyama, L. van Beethoven, P. I. Čajkovskij, rock	No
Mitsuda, Yasunori	Chrono, Xeno	E. Morricone, Vangelis, H. Mancini, The Ventures, The Carpenters, C. Corea, S. Reich, M. Ravel	Sì
Narita, Tsutomu	Granblue Fantasy, SaGa	Musica d'arte, hard rock, prog rock, musica per film, <i>anime</i> e videogiochi	Sì
Okabe, Keiichi	Drakengard, Nier	E. Morricone, R. Sakamoto	No

<sup>30</sup> A tal proposito, rimando nuovamente ai video che testimoniano l'utilizzo che [Hans Zimmer](#) e [Ryūichi Sakamoto](#) hanno fatto del Fairlight CMI.

<sup>31</sup> Masami Ueda in GREENING 2014 (traduzione mia).

<sup>32</sup> Le informazioni qui raccolte (anche per quanto riguarda la formazione) sono state individuate consultando numerose interviste pubblicate direttamente su [VGMOOnline](#) o [VGMDb](#), oppure su altri siti raggiungibili da lì – e, occasionalmente, dai siti ufficiali dei compositori in questione o delle loro compagnie di riferimento. Sono state ignorate altre influenze citate altrove ma senza indicare fonti precise.

Sakuraba, Motoi	Tales of, Valkyrie Profile, Star Ocean	Pink Floyd, UK, Yellow Magic Orchestra, J. S. Bach	No
Shimomura, Yōko	Kingdom Hearts, Mana, Street Fighter	L. van Beethoven, M. Ravel, F. F. Chopin, musica non-occidentale	Sì
Soken, Masayoshi	Final Fantasy	Rage Against the Machine, Guns'n'Roses, The Offspring, Pennywise	No
Ueda, Masami	Devil May Cry, Bayonetta, Resident Evil	Musica per film e per <i>anime</i>	ND
Uematsu, Nobuo	Final Fantasy	E. John, Goblin, P. I. Čajkovskij, Vangelis, ELP, «tutti i generi»	No
Yamaoka, Akira	Silent Hill	Visage, Ultravox, T. Reznor, A. Badalamenti, Vangelis, Metallica, Depeche Mode, punk rock	No

Tab. 21: Influenze e formazione di dieci compositori giapponesi che si servono non di rado di eclettismo (verticale o orizzontale).

I nomi più ricorrenti di compositori attivi nel cinema sono tutti (o quasi) riconducibili ad attitudini aperte alle contaminazioni: Ennio Morricone, Vangelis, Angelo Badalamenti... ma anche Trent Reznor, Henry Mancini e gli stessi Goblin si potrebbero definire, ognuno a modo proprio, eclettici – e comunque sempre al confine con gli scenari della canzone e della *popular music* in generale. Non sorprende, forse, l'assenza di compositori hollywoodiani più *mainstream*, quanto semmai la generale scarsa presenza di compositori giapponesi per il cinema e per i videogiochi – a parte figure abbondantemente canonizzate come Sakamoto e Sugiyama. Tuttavia, la situazione generale ben si sposa con la già più volte incontrata immagine del compositore giapponese che seleziona diversi elementi tratti da Occidente per rimescolarli in una nuova proposta secondo una sensibilità locale – cosa particolarmente evidente se si guarda alla varietà delle influenze provenienti dal mondo della *popular music*, su cui ritorneremo alla fine del paragrafo, e che, a parte per i giganti della *fusion* giapponese citati (Casiopea e T-Square) e la Yellow Magic Orchestra (legata però a doppio filo con il meno sorprendentemente presente Ryūichi Sakamoto), in effetti, presenta esclusivamente artisti occidentali.

Un altro aspetto di comunanza tra il modello rappresentato qui da Zimmer e quello nipponico – e che ho infatti riportato in [Tab. 21](#) – è la formazione non accademica di molti grossi nomi giapponesi della composizione musicale per videogiochi. Così come Zimmer nasce come musicista rock autodidatta attivo in gruppi musicali dei tardi anni Settanta e Ottanta, lo stesso si può dire di compositori videoludici giapponesi come Motoi Sakuraba (Clashed Ice, Deja-Vu),<sup>33</sup> Masayoshi Soken (The Primals), Tsutomu Narita<sup>34</sup> e Nobuo Uematsu (entrambi

<sup>33</sup> Cfr. GIBBONS 2017: 416.

<sup>34</sup> Cfr. Tsutomu Narita in VIBRATINGSHEEP 2020.

negli Earthbound Papas, il solo Uematsu anche nei The Black Mages, insieme ad altri colleghi qui non menzionati), quest'ultimo anche autodidatta (come Akira Yamaoka e altri).<sup>35</sup> In Occidente, anche se a lungo i compositori per audiovisivi sono stati più spesso specialisti con una formazione accademica alle spalle (e in parte è così ancora oggi, anche in campo videoludico: si vedano i casi di Jeremy Soule, Inon Zur e Bear McCreary), una parte importante di compositori odierni rientrano in categorie simili a quella di Zimmer, e anche se non sono provenienti dal rock ne subiscono l'influenza.<sup>36</sup> Pensiamo ad esempio a Clint Mansell, Jóhann Jóhannsson, Trent Reznor e Atticus Ross: tutti compositori provenienti dal mondo della *popular music*, anche se dotati di idioletti piuttosto diversificati nella loro produzione per il cinema (e certamente non tutti eclettici in egual misura). L'apertura del mondo della colonna sonora a una così vasta platea di compositori anche privi del *curriculum* precedentemente richiesto è, almeno in parte, permessa anche dall'utilizzo crescente delle tecnologie digitali, che permettono di aggirare con maggiore facilità una serie di ostacoli che potrebbero scoraggiare aspiranti compositori senza una "adeguata" formazione.<sup>37</sup>

Va inoltre considerato il fatto che anche coloro che hanno una formazione che potremmo definire "accademica" non è affatto detto che imparino a basarsi sulle convenzioni hollywoodiane classiche né, tantomeno, su quelle della musica colta, specialmente se si specializzano in composizione per i media (e specialmente nei Paesi che hanno maggiormente coltivato questo aspetto dell'educazione musicale). Anche se non è possibile generalizzare più di tanto su ciò che le varie accademie e istituzioni educative più e meno istituzionali insegnano ai propri aspiranti compositori, è chiaramente lecito aspettarsi che la formazione di un professionista al passo coi tempi non si limiti all'apprendimento di modalità di imitazione di manierismi che potrebbero essere percepiti come paludati, bensì al loro utilizzo semmai come metro di paragone, per poi lanciarsi verso le estetiche più al passo coi tempi.<sup>38</sup> In effetti, si potrebbe sostenere che:

[i]l numero di compositori prominenti per il cinema con un retroterra rock e pop alle spalle st[i]a dando forma alle pratiche contemporanee di accompagnamento nello stesso modo in cui la tradizione classico-romantica

<sup>35</sup> È opportuno segnalare che, a causa della frequente vaghezza delle affermazioni che mi sono trovato a interpretare circa la formazione dei compositori – e soprattutto delle discrepanze nei sistemi di educazione musicale nei diversi Paesi – non posso garantire che le mie attribuzioni di *background* siano sempre del tutto aderenti alla situazione effettiva.

<sup>36</sup> Cfr. REYLAND 2015: 121.

<sup>37</sup> Cfr. KULEZIC-WILSON 2020: 22.

<sup>38</sup> Cfr. WIERZBICKI 2011: 216. L'idea che il linguaggio iperorchestrato sia ormai del tutto normalizzato mi è stata confermata da una conversazione avuta col compositore Tharcisio Vaz, il quale, commentando alcuni esempi di stile iperorchestrato eclettico che avevo presentato al convegno in cui ci siamo incontrati, mi ha raccontato degli aneddoti da cui emergeva che tale modello – non a caso da lui percepito come manierista e "generico" – è ciò che spesso gli viene richiesto più o meno esplicitamente in alternativa ai suoi slanci creativi più fuori dagli schemi.

aveva influenzato così tanti emigrati europei che hanno contribuito a definire il *sound* del cinema della Hollywood classica.<sup>39</sup>

Se è vero che il linguaggio (relativamente) eclettico è istituzionalizzato anche nel *mainstream* hollywoodiano, quantomeno sotto forma di tendenze iperorchestrali, ciò non significa sancire la totale equivalenza tra la musica eclettica occidentale e quella orientale. Anzi, è proprio nelle differenze tra i due modelli – per sottili che possano sembrare – che si trova l'espressione di un mondo di differenze che sottostà a tali manifestazioni. È di nuovo guardando alle influenze dei compositori giapponesi che, forse, possiamo intravedere uno snodo di differenziazione importante. In particolare, avevamo lasciato in sospeso il discorso relativo alle influenze *popular* menzionate dal campione di intervistati (cfr. [Tab. 21](#)). Nella già commentata variegatissima selezione di nomi di artisti *popular* occidentali, significativa è la presenza dei nostrani Goblin, citati da Nobuo Uematsu come una delle sue principali influenze.<sup>40</sup> In effetti, la citazione del prog, anche altrove, sia in forma di singoli artisti (es. ELP, Pink Floyd, UK) sia come genere in sé è interessante, a proposito di eclettismo (cfr. [§ 1.2.3](#)), nonché capace di rievocare alcuni sentieri lasciati aperti nelle pagine precedenti (cfr. [§ 7.1.2](#)). Vorrei allora richiamare, intanto, la descrizione della musica del compositore per *anime* Kentarō Haneda, che mescolerebbe «strumenti pop e orchestrali, adottando la musica *disco* della prima ora e il *progressive rock* tipici del pop giapponese dell'epoca».<sup>41</sup> In effetti, è nota la popolarità raggiunta dal rock progressivo in Giappone – in particolar modo la declinazione italiana del genere, come deducibile dal fatto che vi sono stati allestiti festival di prog italiano<sup>42</sup> e che una delle *band* più note del panorama nipponico si chiama Pazzo Fanfano di Musica. Tra l'altro, gli stessi sopraccitati Deja-Vu in cui militava Sakuraba suonavano prog, ma lo stesso si potrebbe dire dei Mandrake di Susumu Hirasawa

<sup>39</sup> REYLAND 2015: 121 (traduzione mia). A riprova di ciò, e di quanto questo linguaggio sia diventato pervasivo e tutt'altro che segno di una distinzione stilistica individuale, è istruttivo anche andare a fare un giro per librerie musicali in rete – come [Universal Production Music](#) – e lavorare un po' con i filtri per cercare musica orchestrale o appartenente a categorie etichettate come esplicitamente cinematografiche (es. *film score*). Si trovano così esempi che non solo sono quasi costantemente virati in direzione della colonna sonora integrata col *sound design* e iper-prodotti (o, più probabilmente, realizzati mediante cristallini *mockup*), ma che molto frequentemente includono *pattern* elettronici tipici dello stile iperorchestrato da *blockbuster* – specialmente se si cercano parole chiave come “action”, “tension” o “epic”, tutte categorie riconducibili facilmente a quest'ultimo ambito.

<sup>40</sup> Cfr. Nobuo Uematsu in CAMBONI 2007.

<sup>41</sup> HARRIS ET AL. 2024: 677 (traduzione mia).

<sup>42</sup> In DOWD 2013: 144-146 si può notare che, in un campione di 468 festival dedicati al prog tra il 1994 e il 2012, il Giappone è il terzo Paese per quantità di artisti di rock progressivo italiano ospitati, preceduto solo da USA (stessa quantità di gruppi classici, ma superiore numero di gruppi più giovani) e Italia. Complice importante di questo successo è l'Italian Progressive Rock Festival di Tōkyō, sul quale sono reperibili altre informazioni da [questa notizia](#). Più di recente si sono registrati concerti di artisti che non possono certo dire di godere di enorme successo internazionale, come gli [Arti & Mestieri](#) o i [Raccomandata con Ricevuta di Ritorno](#).

(assiduo collaboratore del regista d'animazione Satoshi Kon) o dei più noti Kenso, in cui ha militato il compositore per *anime* Toshihiko Sahashi per diversi anni.

Tuttavia, non è tanto la rilevanza dell'influenza prog in sé a suggerire sentieri promettenti, quanto più la vicinanza di alcune sue declinazioni (inclusa quella italiana) a certe conformazioni stilistiche spesso udibili nella musica degli *anime* degli anni Settanta e Ottanta, che ritengo essere l'effettiva radice dell'odierno eclettismo in ambito videoludico (e dell'animazione) nipponico. Volendo osservare a cosa tale radice si sia abbeverata, un genere musicale in voga negli anni Settanta e noto soprattutto per aver mescolato sonorità orchestrali e rock, come appunto è il prog, sembra essere un buon candidato, e quantomeno ci parla di certe propensioni, preferenze e sensibilità musicali che sono confermate anche in certa produzione originale. Ma c'è di più: sempre parlando di musica per *anime*, abbiamo individuato una continuità – certamente ardua da decifrare, ma difficilmente ignorabile – tra molta musica per gli *anime* del periodo del *boom* internazionale e altrettanti esempi collocabili dentro il calderone del cinema di genere americano ed europeo di quegli stessi anni o poco prima. Dagli Spaghetti Western al *peplum*, passando per il poliziottesco, l'*exploitation* e il cinema *action* di spionaggio o di arti marziali – sono molte le tradizioni cinematografiche “minori” che si sono nutrite di stilemi non prettamente riconducibili al *mainstream* hollywoodiano dell'epoca, in particolare per quanto riguarda la sezione ritmica (aspetto su cui torneremo a breve), e li hanno variamente riconfigurati in contesti più e meno sinfonici.

Queste tendenze, aperte alle influenze dei linguaggi *popular* di tendenza nella loro epoca, sono oggi state integrate nel linguaggio dei *blockbuster* hollywoodiani, dove però ovviamente i punti di riferimento sono stati “aggiornati”. Qualcosa di simile è successo nel *media mix*, che ha arricchito le vie d'ibridazione possibili in direzione della musica elettronica e altri generi, ma allo stesso tempo sembra aver continuato a trarre maggiore (o comunque non minore) ispirazione da tali fonti e dalle loro indigenizzazioni nipponiche che non dalle più ortodosse esemplificazioni del linguaggio di Hollywood. È difficile stabilire se linguaggi così simili siano frutto di meccanismi di influenza ed emulazione (di chi nei confronti di chi?) o se si siano sviluppati indipendentemente, in presenza magari di simili condizioni strutturali, nel Giappone degli *anime* e nell'industria cinematografica occidentale non *mainstream* – e non è d'aiuto il fatto che, forse proprio per la natura “bassa” del repertorio, la letteratura accademica su quest'ultima musica (per non parlare dei suoi rapporti con l'Oriente) scarseggi. Tuttavia, avendo avuto modo di conoscere attraverso il lavoro svolto nelle pagine precedenti la frequenza del meccanismo emulativo messo in atto dal Giappone nei confronti dell'Occidente, non risulta difficile ipotizzare che la radice di tale stile sia

effettivamente collocata in Occidente – senza che con questo si voglia togliere alcunché alle declinazioni e reinterpretazioni effettuate, come in tanti altri casi, dai compositori dell’industria dell’animazione nipponica. Sarebbe allora proprio questo il punto nodale della contaminazione tra linguaggi musicali poi ritrovata, in forme diverse, in produzioni *mainstream* sia orientali che occidentali, e forse anche l’influenza occidentale (forse mediata da esempi locali, financo interiorizzata passivamente o perpetuata manieristicamente) più rilevante ai fini di questa ricerca nella formazione degli idioletti di tanti compositori giapponesi.

È come se proprio questi ultimi si fossero accorti delle potenzialità dei linguaggi cinematografici meno hollywoodiani in senso stretto prima ancora che le correnti *mainstream* della stessa industria in cui erano incardinati capissero come integrarli e reinterpretarli all’interno della corrente dotata di maggiore visibilità. Ben prima dei compositori occidentali, quelli giapponesi sarebbero in questo caso stati capaci di dare una nuova vita in Oriente a soluzioni musicali udibili non per forza in prodotti di nicchia, ma comunque non dotati della legittimazione dei prodotti più gettonati – legittimazione invece ottenuta in un contesto in cui i prodotti animati in cui tali soluzioni sono state integrate e reinterpretate sono diventati presto la locomotiva di un’intera industria polimediale, simbolo di quello che si sarebbe poi chiamato Cool Japan e del suo successo globale. Qualcosa, in questo contesto, sembra aver costruito un ponte inaspettato, anche se è difficile (forse impossibile) stabilire se ciò sia accaduto per via di una affinità tra i compositori giapponesi e la sensibilità musicale sottostante ai modelli occidentali minoritari – dettata dal retroterra culturale giapponese, che risuona particolarmente con soluzioni proposte in realtà apparentemente così lontane;<sup>43</sup> oppure per comunanza di tematiche affrontate nei prodotti o per la comune volontà di non prendersi troppo sul serio, ponendosi come prodotti che non hanno paura di identificarsi come appartenenti alla cultura “bassa”; o ancora, per il significativo fatto di essere entrambi schierati dal lato dei “perdenti” rispetto al *mainstream* – almeno in quel momento storico – ma capaci di anticipare “dal basso” alcune tendenze che si sarebbero presto rivelate vincenti, tanto in Giappone quanto (sia pure in forme diverse) in Occidente.

### § 8.2.2 - Essere cool nell’opulenza

È proprio alla diversità di tali forme che dovremo guardare in chiusura di questo capitolo. Abbiamo infatti visto che fattori sovrastrutturali, legati alla prassi e alle diverse formazioni e influenze dei compositori, possono avere giocato un ruolo nel configurare diversamente le forme di eclettismo a trazione nipponica e

---

<sup>43</sup> Richiamo, in questa direzione, l’affermazione di Michiaki Watanabe sulla sensibilità affine a quella giapponese nella musica di Morricone (cfr. WAJIMA, PELLITTERI 2024: 808-809).

statunitense. Con eccezione della forma “trasgressiva” di eclettismo, però, abbiamo finora faticato a trovare reali forme di apolidia nella produzione occidentale, nonostante sia soprattutto su quel fronte che diventerebbe interessante operare un confronto tra le due realtà. Piuttosto che mappare l’interrezza dei punti di contatto e di divergenza tra i due modelli, mi sembra più produttivo instaurare un confronto stringendo il fuoco intorno a un aspetto musicale specifico che risulta essere spesso un fattore ibridante in entrambe le produzioni, e che tuttavia si colora in modo assai diverso a seconda dell’origine del prodotto in questione. In particolare, trovo che gli innesti nella sezione ritmica siano spesso piuttosto rivelatori della differenza di approccio che intercorre tra l’eclettismo orientale e quello occidentale. Vorrei dunque parlare qui di “timbro ritmico”, intendendo la specifica configurazione timbrica delle sezioni ritmiche. Infatti, non è solo ciò che viene suonato dagli strumenti percussivi a qualificare un ritmo come appartenente a un genere o a un altro. Anche la mera qualità timbrica – degli strumenti percussivi così come altri strumenti che partecipano alla costruzione della sezione ritmica – influisce in modo molto determinante sulla percezione di un ritmo in quanto *techno* o rock o sinfonico (per esempio). Anzi, si può sostenere che si tratti di uno dei modi più chiari per creare l’impressione di un’infiltrazione stilistica anche in assenza di competenze musicali specifiche, non solo per le potenzialità del timbro in questo senso (cfr. § 1.1.1), ma anche per l’immediatezza in un certo senso primordiale dell’esperienza del ritmo.<sup>44</sup>

Parlare di timbro ritmico è anche un modo per soffermarsi su un dualismo concettuale che ho elaborato per mettere a fuoco alcune differenze ricorrenti tra l’eclettismo occidentale e quello orientale, e che trova proprio nell’aspetto ritmico un importante sito di applicazione. Parlo della distinzione tra *coolness* e “opulenza”,<sup>45</sup> concetti a primo acchito criptici, ma che arriveremo a definire e raffinare a più riprese nelle prossime pagine. Come inquadramento iniziale, descriverei la *coolness* come non solo la discreta, financo distaccata, esibizione di soluzioni stilistiche eleganti e “alla moda”, ma anche come una caratteristica che strizza l’occhio a estetiche *middlebrow* e ai valori correlati. In gioco con la *coolness* ci sono ideali di prodotti che si mostrano (e si fanno sentire) preziosi, senza però perdere la propria accessibilità; raffinato ma orecchiabile; intrattenente

<sup>44</sup> Il tema è stato trattato da prospettive diverse, dall’antropologia alla linguistica, passando per la psicologia e gli studi cognitivi. Per una prospettiva cognitivo-ontogenetica rimando a WINKLER ET AL. 2009.

<sup>45</sup> Il primo dei due termini è mantenuto in lingua inglese a partire dalla prima formulazione di quest’idea, che ho presentato in occasione del convegno “Ludo 2025”. Il motivo principale del mantenimento è che già in inglese si tratta di un concetto molto sfuggente e polisemico, per la quale formulare una definizione precisa è già un’impresa sufficientemente difficile anche senza doversi preoccupare di trovare un equivalente italiano (cosa comunque poco fattibile). Inoltre, il termine risuona con il concetto di “Cool Japan” incontrato più volte in precedenza e, come vedremo, in qualche misura correlato anche alla stessa idea di *coolness* per come delineata in questa sezione.

ma dagli alti valori produttivi. L'opulenza, dall'altro lato, si riferisce qui al carattere massimalista dell'operazione. Le soluzioni tradizionali non sono più sufficienti, quindi sono aumentate, portate al livello successivo, integrando altri elementi, rendendo tutto più massiccio, spesso, grosso ed epico... e, soprattutto, tutto ciò senza andare assolutamente al risparmio. I due concetti non sempre coesistono – anzi, possono anche cospirare l'uno contro l'altro, e dare luogo a risultati piuttosto ossimorici.

Il riferimento che ho fatto all'estetica *middlebrow* (cfr. § II.1) ci permette di iniziare ad affrontare la questione partendo dal campo della musica per film, nell'ambito della quale abbiamo visto esistere una lunga tradizione di tentati matrimoni tra "alto" e "basso", in cerca di un punto d'incontro tra l'esibire una discendenza nobile della musica per film e tenerla però anche vicina alle sensibilità della massa. Il già più volte citato "stile cinema" (cfr. § 1.2.1)<sup>46</sup> ne è un esempio di certo rilievo storico, ma si potrebbero citare anche fenomeni come i programmi misti di musica per film e classici del canone eurocolto proposti dalla Boston Pops Orchestra,<sup>47</sup> capaci di richiamare un pubblico diversificato e ampio. Quando "alto" e "basso" – o colto e pop – si incontrano, c'è infatti anche una buona probabilità di rivolgersi al più ampio pubblico possibile, e poco importa se ciò può portare ad accuse di "essere ovunque e da nessuna parte", oppure inautentici, persino ingannevoli e fraudolenti.<sup>48</sup> Tali pratiche hanno infatti perfettamente senso se viste nel contesto del postmodernismo, dove la distinzione tra alto e basso è costantemente messa in discussione e l'eclettismo diventa più comune che mai, anche nella musica per film – come sottolineato da Wierzbicki.<sup>49</sup>

L'integrazione di ritmi eclettici nel tessuto orchestrale è una via maestra per "aumentare" gli arrangiamenti sinfonici attraverso soluzioni basate sull'eclettismo verticale, in direzioni che, a seconda del timbro, si riallacciano a diversi generi della *popular music* e contribuiscono così in modo determinante alla realizzazione della promessa *middlebrow*. L'incremento dell'opulenza è spesso dettato dalla ricerca di quel tipo di estetica che, almeno nella tradizione neo-hollywoodiana, ha spinto molti registi a ricercare una musica orchestrale che, tuttavia, svolgesse una funzione di accrescimento del livello di potenza ed esaltazione di scene d'azione, più che svolgere una funzione tematica.<sup>50</sup> La possibilità di perseguire in questo modo la *coolness* e l'opulenza ha oggi anche un valore aggiuntivo nella musica per videogiochi: dimostra che i limiti tecnologici del

---

<sup>46</sup> Cfr. MICELI 2010: 93.

<sup>47</sup> Cfr. AUDISSINO 2021. Simili pratiche si sono viste in azione anche in ambito videoludico, e alcuni risultati di ciò sono descritti in GIBBONS 2018b: 166-171.

<sup>48</sup> Cfr. CHOWRIMOOTOO, GUTHRIE 2024: 6.

<sup>49</sup> Cfr. WIERZBICKI 2009b: 217-220.

<sup>50</sup> Cfr. *ivi*: 210.

passato sono stati superati ormai del tutto, e che ora la musica dei videogiochi può suonare in modo massiccio e dettagliato almeno tanto quanto la musica delle controparti cinematografiche. L'adozione di queste soluzioni può quindi essere vista anche come una strategia "muscolare" per dimostrare quanto avanzata la musica dei videogiochi sia, e per competere con altre tipologie di musica, specialmente se così vicine come la musica per film. Tuttavia, i modi in cui questo avviene possono differire in maniera significativa a seconda che si tratti di prodotti giapponesi o occidentali. Giunti a questo punto del percorso, dovremmo essere in grado di decifrare piuttosto agevolmente i modelli utilizzati e le possibili ragioni legate a fattori culturali e industriali, perciò possiamo direttamente addentrarci in alcune considerazioni più specifiche corredate da esempi.

Una tendenza maggioritaria dell'ecllettismo verticale nella musica videoludica (ma anche cinematografica) occidentale risponde alle esigenze di *coolness* e opulenza seguendo le vie tracciate dall'iperorchestra,<sup>51</sup> già ampiamente collaudate in ambito cinematografico, e incarnate in modo quintessenziale dalla stratificazione di un livello orchestrale più o meno nutrito e un livello elettronico spesso relegato alla funzione ritmica e rappresentato da *beat* elettronici o, forse ancora più spesso, bassi sintetici che, organizzati da *sequencer*, acquisiscono una forte componente ritmica, risultando al contempo più discreti di (per esempio) un *kick* elettronico. Le colonne sonore "integrate" risultanti, collocate spesso al confine tra *sound design* e composizione tradizionale,<sup>52</sup> sono esemplificate non a caso da produzioni molto popolari nella scena odierna, prime tra tutte quelle targate Hans Zimmer e Remote Control Productions – fulgidi esempi di *middlebrow* che integrano timbri *popular* ed effetti sonori d'impatto in partiture che infatti sono anche per questo spesso accusate di valorizzare troppo poco le tecniche tradizionali di orchestrazione,<sup>53</sup> a cui pure alludono attraverso strati sinfonici più o meno spessi. Allo stesso tempo, però, è forse proprio per le medesime ragioni che si affermano come musiche capaci di coinvolgere un pubblico molto ampio (del resto, il *middlebrow* evidentemente fa il suo effetto) e di trovare nuova vita in (grandi) *venue* concertistiche in cui hanno modo di ibridarsi ancora più esplicitamente con estetiche e prossemiche tipiche del mondo della *popular music*.

Non sorprende, quindi, che tale modello estetico si riscontri diffusamente anche in quei prodotti videoludici che seguono la scia dei *blockbuster* americani riproponendone le fattezze musicali – siano esse integralmente sinfoniche o

<sup>51</sup> Cfr. CASANELLES 2016. Ulteriori dettagli sono stati forniti a più riprese (in particolare, cfr. § 2.2.2).

<sup>52</sup> Cfr. KULEZIC-WILSON 2017; 2020.

<sup>53</sup> Cfr. AUDISSINO 2014: 199; LEHMAN 2016: 32-33; WIERZBICKI 2009b: 214-217.

disponibili all'ibridazione iperorchestrata, a volte anche aumentata negli esempi videoludici rispetto ai modelli di riferimento. Tra gli altri, i *franchise* di *Crysis* (2007-2013), *Halo* (2001-2021), *Hitman* (2000-2021), *Horizon* (2017-2022), *Mass Effect* (2007-2017), *Portal* (2007-2011), *Splinter Cell* (2002-2013), *Titanfall* (2013-2016) e i più recenti titoli delle serie di *Dragon Age* (2009-2024) e *Ratchet & Clank* (2002-2021) hanno spesso fatto uso di questa forma di eclettismo verticale, reinterpretandola variamente. Dalle colonne sonore di alcune delle serie di videogiochi menzionate potrei citare, a titolo di esempio, 'Link to Pilot'<sup>SY</sup> da *Titanfall 2* (2006) – un esempio tra i più ortodossi – oppure 'Wheatley Science'<sup>SY</sup> da *Portal 2* (2011) – invece più particolare nella centralità data all'elemento elettronico – passando per la zimmeriana 'Invaders'<sup>SY</sup> da *Crysis 2* (2011). Pur nella loro eterogeneità, brani di questo tipo riescono, attraverso i loro *beat* e *pattern* elettronici indirizzati alla *coolness*, a contribuire anche all'opulenza generale della traccia venendo integrati in arrangiamenti riccamente orchestrali, che a volte diventano così massicci da rischiare di cadere in un'ipertrofia capace di seppellire gli elementi eclettici (cfr. § 4.2.2). Esempi più vistosi, e soprattutto capaci di spingersi a cingere tutte e tre le aree generiche (anche se raramente nello stesso pezzo), includono titoli come *Assassin's Creed II* (2009) e *Starcraft* (1998) – entrambi provenienti da *franchise* di grande successo, ma dotati di una storia compositiva piuttosto travagliata, con epilogo comune nella sostanziale perdita progressiva (o comunque significativo ridimensionamento) del proprio eclettismo. Brani come 'Venice Rooftops'<sup>SY</sup>, composta dal già citato Jesper Kyd (compositore per i primi *Hitman*, cfr. § 4.2.1), in effetti, propongono un impasto timbrico abbastanza inusuale per i canoni occidentali dei videogiochi "tripla A" e dei film *blockbuster* – pur senza rinnegare del tutto l'elemento sinfonico.

Viene però da chiedersi quanti di questi esempi siano considerabili – oltre che verticali – apolidi nel loro eclettismo. In effetti, la maggior parte è spiegabile ricorrendo a uno (o più) dei tre livelli del modello del triplo genere come attivatore di forme di eclettismo. Particolarmente forte sembra essere il peso del livello visivo-narrativo che, come spesso accade, si esprime attraverso l'adesione a precedenti modelli cinematografici. Per esempio, quasi tutti gli esempi menzionati possiedono elementi visivo-narrativi riconducibili alla fantascienza, che facilmente funge da gancio per l'importazione di elementi elettronici, spesso presenti nel cinema *sci-fi* come caratterizzanti.<sup>54</sup> Altri casi residui come *Hitman* e *Splinter Cell*, invece, sono serie di giochi di genere *stealth* che possono per questo essere messi in continuità con film di spionaggio come quelli delle serie di 007 o *Mission Impossible*, da cui riprendono alcuni *cliché* musicali tinti di eclettismo. Si tratta delle consuete procedure di rimediazione e riferimenti incrociati di cui sopra, dettate anche dalla ricorrenza di alcuni compositori

---

<sup>54</sup> Cfr. CORBELLA 2011; FABBRI 2011.

attraverso i diversi media e a una certa omologazione degli stili,<sup>55</sup> che si trova in questo caso a mio avviso in una posizione ambigua tra integrazione eclettica dettata da riferimenti generici visivo-narrativi e manierismo apolide e neutralizzato nella sua referenzialità. In questo caso è l'occasione di utilizzo a essere dirimente, facendo tendere il riferimento in una direzione denotativa oppure apolide. Ritengo, tuttavia, che quanto di più vicino a un eclettismo apolide occidentale si trovi probabilmente proprio dalle parti di questa tipologia di stratificazione tra elementi elettronici (specialmente nella dimensione ritmica) e sinfonici. In fondo, anche l'eclettismo *mukokuseki* incontrato in precedenza si potrebbe ricollegare in alcuni casi a riferimenti specifici a generi *anime* (e non) del passato – per quanto la sua veste tenda a configurarsi in modo più cangiante – e mi pare pertanto che sia semmai proprio tra il modello iperorchestrato occidentale e quello *mukokuseki* giapponese che si possa operare un confronto fruttuoso, in particolare se si tratta di esempi che tengono ferma la centralità (o quantomeno la presenza) di un punto zero sinfonico “superculturale” di una certa entità.<sup>56</sup> Si tratta di una forma di opulenza data dall'allargamento della *palette* cromatica e dall'operazione di “aumento” o anche inspessimento del tessuto orchestrale, dove però è proprio la diversa interpretazione dell'elemento di discrezione ed eleganza insita nella *coolness* a rivelare discrepanze tra i due modelli.

Per iniziare un confronto con i modelli giapponesi, a proposito, abbiamo visto che esistono una pluralità di estetiche *mukokuseki* declinate in senso musicale, ma se dovessi individuare un aspetto tanto frequente nella produzione giapponese quanto poco sdoganato sul fronte occidentale, questo si troverebbe proprio nell'aspetto del “timbro ritmico” e sarebbe la sezione ritmica rock. Per quanto sia certamente possibile rinvenire ibridazioni rock-sinfoniche anche nella musica videoludica occidentale (cfr. esempio da *Halo 3* poco sotto), esse non sono minimamente comuni come nella produzione giapponese – né, tantomeno, sono frequenti le incursioni in tutte e tre le aree generiche in contemporanea. Come si sarà già intuito, considerato l'approccio che ha permeato questa seconda parte del lavoro, tenderei a spiegare questa divergenza nei termini delle diverse pratiche e tradizioni interne a contesti produttivi differenti, e in particolare la transmedialità hollywoodiana da un lato e la polimedialità *animanga* dall'altro. Il modello rock-sinfonico, infatti, è stato sdoganato negli *anime* già anni prima che i videogiochi potessero avvalersi di timbri realistici a sufficienza da poter riconoscere in essi dei simulacri di strumenti reali – e in prodotti dall'impatto commerciale e culturale ben più vasto (a maggior ragione in patria)

<sup>55</sup> Cfr. GRIMSHAW 2008a: 99.

<sup>56</sup> Cfr. SLOBIN 2008.

di quanto non si possa dire dei simili modelli riscontrabili nella musica di tanto cinema di genere prodotto in Occidente nello stesso periodo o poco prima.

Una seconda differenza può essere esemplificata proprio ricorrendo ai concetti di *coolness* e opulenza. Negli esempi giapponesi, le diverse combinazioni stilistiche incontrate stratificano elementi eterogenei in ordini gerarchici flessibili, eventualmente anche lasciando vive le frizioni tra di essi. L'opulenza, qui, sta nell'atto stesso di stratificare, nella simultaneità "polistilistica" di diversi approcci musicali che si ritrovano a convivere nell'arrangiamento, anche a costo di finire per suonare un po' "sopra le righe". In questo, non sembra differire troppo dall'approccio occidentale, se non forse per il posizionamento del confine oltre il quale si travalica in qualcosa che non è più *cool*. È infatti soprattutto il concetto di *coolness* che va in parte riadattato rispetto a quanto indicato in precedenza come valido. Nel modello nipponico, infatti, si potrebbe dire che la *coolness* non possiede necessariamente i tratti della discretezza né dell'eleganza nell'integrazione di elementi eclettici e di "timbrici ritmici" alieni più nello specifico. Si tratta piuttosto di una *coolness* come quella di cui parla Maria Grajdian descrivendo il modo in cui, nel Giappone contemporaneo, sarebbe considerata "cool" proprio la disinvolta esibizione di una varietà di attitudini provenienti dall'esterno.<sup>57</sup> Tali influenze, in questo caso, sarebbero provenienti da un ventaglio il più ampio possibile di generi musicali occidentali, capaci di donare varietà all'idioletto dei compositori. Inoltre, non si deve dimenticare che "cool" è anche un termine dotato di una certa importanza nella storia recente della cultura (pop) giapponese, poiché figura proprio nella titolazione del piano di esercizio di *soft power* noto come "Cool Japan" (cfr. § 5.2.2), indirizzato a promuovere l'immagine di un Giappone moderno e aperto,<sup>58</sup> soprattutto attraverso quegli stessi prodotti che non di rado contengono musica che risponde ai requisiti di *coolness* qui delineati.

Attraverso il negativo di quest'immagine, è possibile definire più attentamente anche la *coolness* secondo la declinazione occidentale prevalente. Discreta ma disinvolta, *middlebrow* e alla moda, preziosa ma accessibile, raffinata ma orecchiabile, intrattenente ma mai becera né a buon mercato; attraverso queste e altre contrapposizioni abbiamo delineato un primo profilo del concetto e, per quanto tutto ciò possa suonare al confine con l'ossimorico, è proprio l'equilibrio precario del termine a renderlo così difficile da inquadrare in modo univoco. Non solo, ma anche studi empirici hanno suggerito una natura per certi versi mediana del concetto, in opposizione a concezioni di senso comune che rischiano di sbilanciarlo in direzione dell'anticonformismo più sfrenato e

---

<sup>57</sup> Cfr. GRAJDIAN 2017: 72.

<sup>58</sup> Cfr. IWABUCHI 2002b; TONELLI 2015: 285-288.

noncurante.<sup>59</sup> Più nello specifico, secondo tali studi sembra che un oggetto o una persona siano percepiti *cool* nel momento in cui mostrano divergenza dalle norme – ovvero un certo livello di autonomia, che però deve essere misurata, pena lo sconfinamento in pratiche devianti che sono tutt’altro che premiate.<sup>60</sup> Una persona che si presenti al lavoro semplicemente vestita conformemente allo stile che ci si aspetta di trovare in quel contesto non è considerata *cool*; lo è chi magari indossa un particolare capo aggiuntivo che conferisce autonomia, ma senza sfociare in eccentricità eccessive, che porterebbero solo a giudizi negativi. Equilibristico esercizio di arricchimento dell’ordinarietà mediana, la *coolness* così declinata si discosta abbastanza da quei contesti subculturali – talora anche contro-culturali – in cui si è affermata, a partire dai circoli afroamericani di jazzisti poi, non a caso, definiti rappresentanti del *cool jazz*.<sup>61</sup> Trattandosi di un concetto socialmente negoziato e storicamente ridefinito,<sup>62</sup> la percezione di *coolness* varia in funzione a quanto tollerante nei confronti della devianza è il contesto da cui si osserva:<sup>63</sup> l’asticella si sposta a seconda dei valori interni a una comunità. Non solo questo spiega come mai, con lo scorrere del tempo, al di fuori della nicchia originaria si sia affermata una versione edulcorata del termine, addomesticata dal *mainstream* e più amichevole nei confronti del mercato,<sup>64</sup> ma anche come sia possibile sostenere la coesistenza di due declinazioni sottilmente diverse di *coolness* nei due modelli che stiamo qui confrontando.

Vorrei dunque chiudere con un breve affondo ermeneutico, all’insegna delle nozioni di *coolness* e opulenza così inquadrare, su tre brani dotati di una simile funzione drammaturgica nei rispettivi videogiochi in cui sono inclusi, tutti verticalmente eclettici ma utilizzati in prodotti provenienti da contesti geografici diversi. Il primo è ‘One Final Effort’<sup>SY</sup>, composto da Martin O’Donnell e Michael Salvatori: uno dei momenti musicali più noti dello sparatutto in prima persona *Halo 3* (2007). Il *franchise* di Halo è da sempre una delle esclusive più importanti per le console Xbox – basti pensare che la sua centralità nell’identità videoludica di Microsoft è tale da aver determinato il fatto che Cortana, l’assistente vocale dei sistemi operativi Windows tra il 2014 e il 2023 (anno in cui è stato sostituito da Copilot), trae il nome dall’assistente IA del protagonista degli Halo, Master Chief. Il brano accompagna uno dei momenti finali del gioco, in cui il giocatore è chiamato a guidare un veicolo per sfuggire alla distruzione della mappa di

<sup>59</sup> Cfr. PEZZUTI, WARREN, CHEN 2025; WARREN, CAMPBELL 2014.

<sup>60</sup> Cfr. *ivi*: 543, 545. Lo studio in questione rappresenta il fenomeno associandolo alla classica campana gaussiana, praticamente onnipresente nell’ambito della ricerca psicosociale (e non solo).

<sup>61</sup> Cfr. PEZZUTI, WARREN, CHEN 2025: 13.

<sup>62</sup> Cfr. WARREN, CAMPBELL 2014: 543-544.

<sup>63</sup> Cfr. *ivi*: 546-547.

<sup>64</sup> Cfr. PEZZUTI, WARREN, CHEN 2025: 14.

gioco, in una classica scena di fuga spericolata da film *action*.<sup>65</sup> Come nel modello sopra menzionato, più che svolgere una funzione tematica, la musica (e la sua stratificazione stilistica) viene qui utilizzata proprio per rendere più d'impatto ed esaltante la scena d'azione,<sup>66</sup> anche a discapito dell'orecchiabilità melodica. Il pezzo presenta una sovrapposizione quasi costante tra elementi di area generica elettrica (una sezione ritmica rock) e acustica (un'orchestra corredata da un pianoforte, a cui viene spesso lasciata una posizione di primo piano), con sezioni più idiomatiche in una direzione e altre che lo sono di più nell'altra. Come accade anche in altri brani della colonna sonora, in cui a dominare sono le ibridazioni con l'area generica elettronica (fermo restando il livello zero dell'orchestra), qui l'incursione del rock contribuisce certamente al raggiungimento di un certo livello di opulenza, senza però che questo vada a confliggere con un livello di fuoriuscita dagli schemi tale da compromettere la *coolness*. Il suono orchestrale viene sostenuto dalla nuova sezione ritmica, il pezzo ne guadagna nei termini di impatto dinamico, ma in generale si potrebbe sostenere che non sarebbe cambiato poi molto se al posto delle chitarre elettriche ci fossero stati degli ottoni più presenti e al posto della batteria delle percussioni orchestrali. Ciononostante, c'è quel qualcosa in più che distingue un brano drammaturgicamente così importante dal resto, e lo rende al contempo più appetibile per un pubblico poco avvezzo al puro sinfonismo.

Per il secondo esempio iniziamo a spostarci a est, arrivando nel Regno Unito con *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). Definibile come una sorta di rivisitazione celtico-norrena al femminile del mito di Orfeo, il titolo conduce il giocatore in una catabasi (forse solo psicologica) per permettere alla protagonista Senua di raggiungere il cospetto della dea Hela e implorarla di resuscitare l'amato scomparso. Raggiunta la divinità, tuttavia, Senua è chiamata ad affrontare orde di nemici accompagnata da un brano ('Hela' [s\\_y](#)) realizzato dal gruppo musicale inglese Passarella Death Squad, a differenza del resto della colonna sonora, che è invece opera di David García Díaz.<sup>67</sup> Con il resto dei brani, 'Hela' ha in comune dei vocalizzi di sapore nordeuropeo, con qualche elemento orchestrale (qui filtrato piuttosto vistosamente) – chiaro esempio di eclettismo sincretico dettato da esigenze "filologiche" inerenti al piano "storico-sociale" evocabile tramite inesti generici musicali (cfr. [Tab. 20](#)). A questi elementi, però, si aggiungono un *beat four-on-the-floor* che, pur non essendo necessariamente generato elettronicamente, funge da forte sineddoche di genere indicante l'ambito EDM, complice anche il *pattern* di sintetizzatore sequenziato che accompagna gran parte

<sup>65</sup> Ci si può fare un'idea della porzione di gioco da questo [video di gameplay](#) caricato su YouTube dall'utente "Kisiel".

<sup>66</sup> Cfr. WIERZBICKI 2009b: 210. Cfr. anche REYLAND 2015: 117.

<sup>67</sup> Anche in questo caso, rimando a un [video di gameplay](#) caricato su YouTube dall'utente "Boss Fight Database". La sezione interessata è inclusa tra il quarto e il sedicesimo minuto.

del brano. Anche in questo caso, l'innesto è piuttosto discreto, tanto che non è del tutto chiara la natura acustica del *beat*, ma il *pattern* già crea delle sovrapposizioni più destabilizzanti rispetto all'esempio precedente – nonostante il suo impatto sia addomesticato dalla ripetitività e dal suo generale minimalismo, che gli permette di suonare *cool* senza strafare. Il momento di grande importanza ludico-narrativa, del resto, richiede quel qualcosa in più, che è fornito da un elemento fino a quel momento inedito, forse l'unico a contribuire effettivamente all'opulenza del brano (opulenza relativa a una colonna sonora in generale piuttosto dimessa), che trasmette un senso di grandezza attraverso espedienti molto diversi da quelli dell'esempio precedente (nonché quello successivo). Tutto questo accade senza compromettere troppo lo stile domestico – pur ponendosi entro lo spettro del modello di eclettizzazione "trasgressivo", almeno per ciò che concerne la componente elettronica – proponendo così una variazione nella continuità, anche in questo caso capace di trovare un compromesso con un'estetica più appetibile al grande pubblico.

Il terzo esempio – di cui avevo già a suo tempo promesso un approfondimento (cfr. § 7.2.1) – è prevedibilmente giapponese, e ci riporta a 'Unwavering Belief'<sup>Y1 Y2</sup>, brano composto da Chihiro Aoki per *Lost Judgment* (2021). Anche in questo caso, il brano accompagna un momento fondamentale per il videogioco, ovvero lo scontro finale tra l'ex-avvocato ora detective Takayuki Yagami e l'ex-insegnante ora assassino Jin Kuwana.<sup>68</sup> Il brano mescola in maniera pressoché costante elementi tratti da tutte e tre le aree generiche, e rispetto agli esempi precedenti le rispettive idiomatichità sono fatte trasparire in modo molto più evidente, attraverso una gerarchia strumentale più flessibile. Di volta in volta, il primo piano, altrimenti occupato dalle folte orchestrazioni coadiuvate da cori, viene rubato da riff di chitarra suonati in *palm mute*, passaggi con evidente uso di *killswitch* (o manipolazione intermittente dei campioni, a cui sono tra l'altro sottoposti anche orchestra e coro) o percussioni elettroniche che preparano a un imminente *drop* in pieno stile EDM. Qui l'opulenza è costituita da una stratificazione in cui è difficile individuare uno stile dominante, ma soprattutto l'enfaticizzazione della varietà stilistica fa parte del gioco estetico, e contribuisce in modo rilevante a quel "di più" che caratterizza il momento ludico come culminante. Il pezzo è però definibile come *cool* più che altro nella prospettiva giapponese di cui sopra, per la disinvolta esibizione di integrazione stilistica, financo esagerata quasi al punto dell'auto-parodia.

In un contesto occidentale, probabilmente ci troveremmo già a travalicare il confine tra *coolness* e inopportuno, per via di un eccesso di autonomia rispetto

<sup>68</sup> Stavolta, il consueto [video di gameplay](#) è caricato su YouTube dall'utente "devilleon7". La sezione interessata inizia a 02:38.

ai modelli “superculturali”,<sup>69</sup> che pure sono richiamati da alcuni degli elementi in gioco, mentre in questo caso la situazione iperbolica viene utilizzata per riferirsi a una tradizione ben stabile di superamento dell’asticella della discrezione *cool* in senso occidentale, entrando in una zona a rischio di *kitsch*. È proprio il riferimento al modello preesistente che permette di prenderla come esempio – sia pure volutamente esagerato, ma proprio per questo particolarmente chiaro – da contrapporre ai precedenti; ed è anche ciò che, nel complesso, fa funzionare la sequenza ludica almeno agli occhi dei giocatori avvezzi alle convenzioni di opulenza e *coolness* in vigore in giochi giapponesi di tutt’altro tipo, come alcuni commenti sotto uno dei caricamenti del brano su YouTube testimoniano:<sup>70</sup>

Utente “CALLthaDoctah”: «Rende facile dimenticare che si tratta di un avvocato e un insegnante di scuola superiore».

Utente “anatoliasmercenary.”: «Adoro che una battaglia tra un insegnante e un avvocato in un magazzino Dio solo sa dove abbia un tema che suona come se il Giorno del Giudizio fosse alle porte».

Utente “tomraiderzombie2581”: «In un mare di giochi in cui si combattono divinità e draghi per il destino del mondo, un *boss* che è letteralmente solo “un tizio” sembra così superiore...»

Utente “zitanemeth889”: «Azienda: Ok, praticamente questo ex-avvocato e questo ex-insegnante stanno facendo una rissa epica in un deposito, ci serve qualcosa per questo momento; Compositore: eroe degli *anime* combatte un dio per il destino dell’universo.mp3».

Utente “toshi3866”: «QUESTO È LETTERALMENTE UN TEMA PER DUE TIPI DI MEZZA ETÀ CHE SI MENANO IN UN MAGAZZINO[,] PERCHÉ SUONA COME SE FOSSE IN GIOCO IL DESTINO DELL’UNIVERSO?»

---

<sup>69</sup> Cfr. SLOBIN 2008.

<sup>70</sup> Il video in questione è, per l’esattezza, [questo](#), e mi assumo la paternità delle traduzioni, che ho anche uniformato e sistemato sintatticamente. I commenti sono stati consultati in agosto 2025.

---

**SAVE POINT #2: CONCLUSIONE PARTE 2**

---

È giunto il momento di fare un secondo punto della situazione, riordinando le idee sulle principali acquisizioni derivate dagli ultimi quattro capitoli – le quali saranno fondamentali per affrontare la terza parte del lavoro, che rappresenta una messa in pratica delle idee sviluppate in queste pagine. Nel senso più ampio possibile, la parte appena conclusa ha voluto approfondire i fattori industriali e culturali dietro alle diverse forme di eclettismo ludomusicale sviluppatesi in Oriente e in Occidente – e in particolare in produzioni radicate in quei paesi che sono stati a lungo le locomotive del mercato videoludico, ovvero Giappone e Stati Uniti. L'enfasi è stata posta in particolare sul primo dei due fronti, non solo perché meno familiare al lettore occidentale, ma anche per il modo particolare in cui l'eclettismo si collega con tanti aspetti della storia, della cultura e dell'industria locali. Pur avendo abbozzato un confronto tra i modelli riconducibili ai due fronti, sarà nelle prossime pagine che il confronto vero e proprio assumerà caratteri più specifici, attraverso l'analisi di casi concreti.

Nel Capitolo 5 abbiamo iniziato il percorso mettendo a fuoco gli equilibri del mercato videoludico, che fino ad anni recenti è stato dominato dai due poli al centro anche di questa ricerca – contrapposti non solo da un punto di vista estetico, quindi, ma anche economico. In quella stessa sede abbiamo ripercorso alcune tappe fondamentali dello sviluppo del mercato (e del *medium*) videoludico, ma soprattutto abbiamo collocato i due poli industriali entro i rispettivi contesti industriali, caratterizzati dalla vicinanza al mondo del cinema *live action* hollywoodiano e del suo modello transmediale da un lato, e dalla continuità col *media mix* di stampo polimediale abitato dagli *anime* dall'altro. Questo ci ha permesso di iniziare a mettere a fuoco alcune caratteristiche anche musicali che sono trasversali ai diversi media coinvolti nelle operazioni sinergiche dell'industria dell'intrattenimento in entrambe le realtà analizzate, collezionando una serie di spunti che sono stati poi sviluppati, sostanzialmente nella loro interezza, nei capitoli successivi

Per avvicinarsi alla produzione nipponica con cognizione di causa, nel Capitolo 6 è stato necessario fare un passo indietro e soffermarsi su alcuni aspetti storici e culturali fondamentali per inquadrare le possibili ragioni dietro al particolare atteggiamento eclettico riscontrabile nella produzione ludomusicale giapponese. In particolare, abbiamo ripercorso le vicende storiche legate all'importazione (spontanea e non) della cultura musicale occidentale in Giappone, individuando poi le ripercussioni di tali dinamiche sulla cultura locale. L'indigenizzazione di stili ed estetiche occidentali, poi rimescolate e reinterpretate secondo una sensibilità giapponese, ha portato a fenomeni di glocalizzazione sintonizzate sulle frequenze del postmodernismo, e il dibattito sulla "Giapponesità" ha a più riprese riflettuto sul ruolo di questi processi nella costituzione

dell'immagine internazionale (nonché dell'identità nazionale) del Giappone. Due concetti fondamentali sono radicati in questo contesto: da un lato la dottrina di esercizio del *soft power* chiamata "Cool Japan", finalizzata a promuovere un'immagine moderna e aperta del Giappone attraverso diversi prodotti, tra cui *anime* e videogiochi; dall'altro l'estetica *mukokuseki* che caratterizza molti di tali prodotti, proponendo un ibrido di caratteristiche (relative soprattutto al *design* dei personaggi, ma ampliabili anche all'ambito musicale) che costruisce un livello zero "neutrale", paradossalmente costituitosi come quintessenzialmente giapponese, col tempo.

Nel tentativo di azzardare un collegamento tra l'estetica *mukokuseki* e la musica dei prodotti che di tale stile visivo si servono (o che comunque sono integrati nel *media mix* entro cui si esprime gran parte della potenza di fuoco del Cool Japan), nel Capitolo 7 abbiamo costruito e analizzato un canone di opere videoludiche significative per due generi "tipicamente giapponesi", ovvero JRPG e *visual novel*. I primi, giapponesi fin dal nome e saldamente affermatasi anche in Occidente come genere di successo, si contrappongono ai secondi, che sono meno giocati al di fuori del Giappone e sono legati ancora più strettamente all'universo *anime*. Entrambi, però, hanno esibito diversi punti di continuità con altri media rappresentati nell'industria polimediale nipponica, di cui sono state fornite delle disamine contestuali. La *popular music* giapponese – e in particolare il J-pop – è spesso eclettica e al contempo integrata nei prodotti di cui sopra, ma anche negli stessi *anime*, di cui abbiamo ripercorso alcune vicende storiche usando proprio le forme di eclettismo della loro musica come chiave storiografica. Sono così emerse diverse pratiche comuni al mondo dei videogiochi, ma soprattutto alcune estetiche eclettiche che si sono poi ritrovate nella seguente analisi dei *corpora* dei due generi videoludici selezionati. Alcuni concetti mutuati dalla prima parte di questo lavoro sono infine tornati in azione per dare maggiore sostanza ai moventi dietro allo sviluppo di tali estetiche, radicandoli in mutevoli pratiche tecnologiche oltre che in tendenze culturali e industriali. Ciò si è potuto vedere all'opera soprattutto nella disamina di *affordance* e maestranze condivise, inserita in coda all'analisi dei *corpora* dedicata ai due generi, che ne riprende e sviluppa alcuni spunti a partire dagli adattamenti *anime* delle *visual novel* e dal caso specifico offerto dallo Studio MONACA.

Infine, nel Capitolo 8 è tornato in scena il polo occidentale, di cui sono state individuate alcune tendenze relative all'introduzione di elementi eclettici dettati da fattori riconducibili a generi di *gameplay*, generi cinematografici (nei loro aspetti narrativi e/o estetici caratterizzanti) o generi musicali (nelle loro implicazioni storico-sociali). Riconosciute alcune forme ricorrenti di eclettismo anche in Occidente, queste sono state collocate in alcuni passaggi importanti per il mutamento delle estetiche della musica per film in Occidente, per poi proporre

un confronto con la realtà giapponese, non solo per quanto riguarda le premesse relative a influenze reciproche e formazione dei compositori (ulteriori forme di integrazione delle pratiche ludomusicali in un contesto poli/trans-mediale sfaccettato e sinergico), ma anche per quanto riguarda le effettive fattezze delle configurazioni musicali eclettiche ricorrenti. In particolare, ci siamo concentrati sugli aspetti relativi al “timbro ritmico” e alla sua declinazione in direzione tendente più spesso all’area generica elettronica in Occidente e a quella elettrica in Giappone. Centrali, in questa disamina, sono stati da un lato i modelli ereditati dai capitoli precedenti e relativi all’iperorchestrazione per il polo occidentale e all’ibridazione, nell’ambito di quello orientale, tra sinfonismo “leggero” e ritmi jazz/rock riconducibili ad alcuni compositori di musica per *anime* classici e a linguaggi sviluppati anche in Occidente per il cinema di genere degli anni Settanta e periodi immediatamente circostanti. Dall’altro, si sono rivelati importanti i concetti di “coolness” e “opulenza” introdotti contestualmente, per spiegare in maniera più speculativa i principi estetici dietro alle scelte di “aumento” del tessuto orchestrale in direzioni parzialmente divergenti.

Chiudiamo così la Parte 2 con la consapevolezza che tanto in Oriente quanto in Occidente si sono affermati modelli eclettici in ambito videoludico, che vanno radicati in contesti culturali e industriali più ampi e che proprio per questo differiscono tra di loro in maniera spesso piuttosto palpabile. È però soprattutto collocando il nostro punto di osservazione al crocevia tra i due modelli che è possibile osservare le loro caratteristiche, proprio nell’atto di essere messe in discussione o di mutare da uno stato idiomatically occidentale a uno tipicamente orientale (e viceversa). Per questo motivo, trovo sensato concludere il lavoro con una serie di casi di studio che, proprio per la loro collocazione liminale rispetto ai due modelli, permettono di metterne a fuoco più concretamente le fattezze.

## **PARTE 3: ECLETTISMI TRANSNAZIONALI**

---

**CAPITOLO 9: ECLETTISMO TRANSAZIONALE TRANSMEDIALE**


---

Con l'esaurimento dell'esposizione di maggior parte dei concetti e dei presupposti necessari a muoverci nel panorama dell'elettismo timbrico-stilistico ludomusicale, non resta che dedicarsi all'analisi di casi di studio specifici, che saranno organizzati in capitoli eterogenei sia nelle metodologie che nel livello di affondo nei singoli casi. Questo ci permetterà di esplorare le declinazioni concrete di quanto visto soprattutto nella parte su elettismo e spazio, muovendoci tra situazioni variegata che richiedono uno sguardo particolarmente attento e che sono in grado di illustrare concetti incontrati finora in modo più astratto. Seguendo le dinamiche dei casi specifici, sarà possibile mettere meglio a fuoco come, nel concreto, i diversi modelli di elettismo ludomusicale si differenziano al crocevia tra Oriente e Occidente. In questo capitolo resteremo momentaneamente in ambito transmediale, oltre che transazionale. Infatti – dopo aver inquadrato più in generale la questione dell'adattamento, gettando uno sguardo su alcuni casi transazionali interni all'ambito cinematografico (cfr. § 9.1) – andremo ad approfondire alcuni casi specifici che introducono anche la variabile transmediale (cfr. § 9.2).

### § 9.1 - Adattamenti transmediali e transazionali

#### § 9.1.1 - Una storia di fallimenti?

Nell'epoca attuale, l'adattamento transmediale è diventato un processo molto comune, capace di sfruttare efficientemente il potenziale di *franchise* popolari secondo quella "convergenza economica" che fa da controparte della cultura convergente descritta da Henry Jenkins.<sup>1</sup> Infatti, i marchi esistenti offrono a nuove produzioni un pubblico "pre-venduto" – ovvero che si interesserà quasi per inerzia ai prodotti collaterali del *franchise* che già segue<sup>2</sup> – inserendosi in modo particolarmente fluido nelle strategie hollywoodiane attuali, dominate da dinamiche di *remaking*, *rebooting* e rivisitazione.<sup>3</sup> Tuttavia, quando si tratta di impegnarsi in operazioni di adattamento transmediale, il passaggio da un prodotto iniziale al suo derivato è chiamato ad assumere forme tutt'altro che

---

<sup>1</sup> A tal riguardo, si veda JENKINS 2006. Il medesimo autore è tornato sull'argomento a più riprese, trattandosi di uno dei suoi argomenti di elezione, ma forse particolarmente significative tra le altre varie pubblicazioni citabili sono JENKINS 2010; 2014.

<sup>2</sup> Come evidenziato in *ivi*: 246, le imprese transmediali (più che puntare a un pubblico nuovo) sono spesso da leggere proprio alla luce del fine di ampliare e rafforzare la stessa fedeltà della *fanbase* più impegnata.

<sup>3</sup> Cfr. AARSETH 2006: 5; BLANCHET 2008: 41-42; STEVENS 2021: 11. Segnalo che i rimandi alla prima e all'ultima delle fonti citate (qui e altrove) contengono numeri di pagina relativi al *preprint* messo a disposizione dai rispettivi autori, che sono le uniche versioni del saggio a cui ho avuto accesso, ma presentano chiaramente numerazioni differenti dalle versioni pubblicate.

scontate, che non possono prescindere da riflessioni relative alle caratteristiche specifiche dei media coinvolti e a dinamiche di rimediazione. Tutto ciò, allo stesso tempo, deve essere letto tenendo salde sullo sfondo strutture politiche, tecnologiche, sociali, legali ed economiche che sottostanno al processo,<sup>4</sup> con l'aggiunta di problematiche ulteriori se si tratta di adattamenti non solo transmediali, ma anche transnazionali.

In particolare, il territorio degli adattamenti tra Oriente e Occidente in campo mediale è ricco di esempi che pongono quesiti di vario ordine – non è forse un caso che i primi esempi citati da Linda Hutcheon nel suo libro *A Theory of Adaptation*, in materia di adattamenti transculturali, includano proprio film di Akira Kurosawa adattati da Shakespeare (*Il trono di sangue*, o *Kumonosu-jō*, 1957) oppure rifatti in Occidente (*I magnifici sette* o *The Magnificent Seven*, dir. John Sturges, 1960; liberamente tratto da *I sette samurai* o *Shichinin no samurai*, dir. Akira Kurosawa, 1954).<sup>5</sup> Questi esempi non solo includono opere realizzate in tre continenti diversi, ma sporgono già, in realtà, nel campo del transmediale. Eppure, per quanto complesso e problematico possa essere trasporre una tragedia shakespeariana in un film che sia capace di riscuotere successo sul mercato cinematografico globale, stiamo sempre parlando di prendere un testo “inerte” da secoli – e, tutt'al più, una certa tradizione di immaginari drammaturgici a esso correlata – per sfruttarne il potenziale come traccia per un'opera audiovisiva collocata in un'industria che ha poco o niente a che fare col contesto originale del dramma. Più problematico, per certi aspetti, è adattare un prodotto in vista di una nuova versione che, pur tenendo ferma la sua natura audiovisiva, segue regole molto diverse, oltre a essere collocata all'interno di un'industria tanto viva e dotata di interessi propri (per quanto sfruttabili sinergicamente) quanto quella di provenienza.

Questo non ha certo impedito che molte imprese di questo tipo avessero luogo, anche se forse non è un caso che la gran parte dei risultati non siano stati propriamente premiati dalla critica, e spesso neanche dal pubblico, che frequentemente ha percepito di trovarsi davanti a sottoprodotti realizzati con poca cura e per mera opportunità economica.<sup>6</sup> Del resto, non si può dire che la stessa pratica sia nata sotto una stella particolarmente propizia; basti pensare che uno dei primi esempi può essere individuato nell'adattamento per Atari 2600 di *E.T. l'extraterrestre* (*E.T. The Extra-Terrestrial*, dir. Steven Spielberg, 1982) – un prodotto talmente deludente da essere generalmente considerato il degno

---

<sup>4</sup> Cfr. FEHRLE 2019: 8.

<sup>5</sup> Cfr. HUTCHEON, O'FLYNN 2013: 145.

<sup>6</sup> Cfr. FASSONE 2017: 9; STEVENS 2021: 10-11. Questo fatto è dovuto anche dal già analizzato approccio (diverso da quello polimediale, cfr. STEINBERG 2019: 17) che individua un testo primario autosufficiente a cui gli altri fanno da corollario senza troppe pretese – una strategia definita, in JENKINS 2014: 246-247, come *mothership approach*.

rappresentante del più ampio crollo del mercato videoludico americano del 1983 (seguito dall'ascesa del Giappone come leader incontrastato per un paio di decenni), determinato da un insieme di fattori che includevano la saturazione del mercato videoludico con *console* e videogiochi scarsamente apprezzati, proprio come il suddetto titolo.<sup>7</sup> Come riassume Riccardo Fassone:

[r]ealizzato in poco più di sei settimane dal designer Howard Scott Warshaw per Atari – una sussidiaria di Warner, che aveva acquistato i diritti del film per venticinque milioni di dollari – il gioco delude le aspettative dei redattori di «Videogaming Illustrated» e del pubblico. Il lavoro di Warshaw è affossato da controlli esoterici e da una grafica deludente, ed è lontano dai successi che avevano reso Atari il marchio videoludico per eccellenza. Il 29 settembre 1983 l'azienda di Sunnyvale si disfa di migliaia di copie di *E.T. The Extra-Terrestrial* e di un numero difficilmente quantificabile di materiali inventati sotterrando in una discarica di Alamogordo, nel Nuovo Messico.<sup>8</sup>

Tuttavia, nonostante la criticità di operazioni di questo tipo (o forse proprio a causa di essa), la curiosità degli studiosi si è fatta sovente stuzzicare da prodotti altrimenti guardati con sufficienza da critica e buona parte del pubblico<sup>9</sup> – e ciò vale (con i dovuti ridimensionamenti) anche per l'ambito musicologico, come vedremo nelle prossime pagine. Del resto, la crisi del mercato occidentale non ha impedito alle operazioni di adattamento di proseguire per la loro strada e anzi, di farlo in modo anche più rigoglioso rispetto ad altre tipologie di videogiochi.<sup>10</sup> Si tratta di un filone che prosegue fino ai giorni nostri, in cui si assiste a una proliferazione forse senza precedenti di prodotti che stanno iniziando a incontrare maggiormente i gusti di pubblico e critica, fiorenti soprattutto sul versante della serialità post-televisiva, come quelli che hanno riguardato i *franchise* di *The Last of Us*, *Fallout*, *The Witcher* e via dicendo – mentre anche titoli videoludici come *Hogwarts Legacy* (2023) e *Indiana Jones e l'antico cerchio* (*Indiana Jones and the Great Circle*, 2024) ridonano lustro a un filone di prodotti a lungo maledetti dall'ombra della nefasta sorte toccata al piccolo extraterrestre eroe degli anni Ottanta (cfr. § 5.2). Coerentemente con questa narrazione, nel prossimo paragrafo (cfr. § 9.2) partiremo con l'analisi di alcuni casi poco felici di adattamento per arrivare a esempi più recenti che hanno riscosso maggiore consenso.

La problematicità del processo denuncia il fatto che, nonostante la comune natura audiovisiva relativizzi l'attrito tra i due media coinvolti negli adattamenti

<sup>7</sup> Cfr. FASSONE 2017: 8-9; O'HARA 2024: 350; SALVADOR 2013: cap. 2.1.

<sup>8</sup> FASSONE 2017: 8. Un caso più recente ma quasi parimenti poco fortunato è stato *Enter the Matrix* (2003), che stando a AARSETH 2006: 5 ha portato a casa il record di videogioco più riportato in negozio dopo l'acquisto della storia.

<sup>9</sup> Una panoramica degli studi in questo senso può essere consultata in FASSONE 2017: 10-12.

<sup>10</sup> Cfr. *ivi*: 13-14.

ludico-cinematografici,<sup>11</sup> i passaggi transmediali necessitano sempre di valutare attentamente i modi in cui gli aspetti più caratteristici dei prodotti di partenza possano essere convertiti in altrettanti elementi specifici del *medium* di arrivo senza snaturarli eccessivamente, ma al contempo rispondendo alle esigenze della destinazione d'uso, cosa tutt'altro che facile.<sup>12</sup> Chiaramente, ciò riguarda anche la musica, che gioca tutt'oggi ruoli diversi nei due media coinvolti, nonostante abbiamo a più riprese potuto notare spinte in direzione della convergenza. In questa delicata opera di traslazione non può essere sottovalutato il ruolo non solo delle industrie di riferimento e delle tecnologie utilizzate (specie in passato, quando la discrepanza tra le due realtà produttive era maggiore), ma anche delle realtà nazionali che sottostanno ai due poli del processo. L'eclettismo può diventare uno degli aspetti i cui cambiamenti nel processo di adattamento, se adeguatamente tracciati, parlano delle aspettative diverse alla base dei diversi mondi produttivi alle spalle dei prodotti coinvolti nel mutamento. Pur rivolgendosi tendenzialmente a un pubblico globale, questi possono infatti finire per parlare linguaggi musicali assai diversi, dopo che l'operazione di adattamento ha avuto luogo. Non si tratta (tendenzialmente) di modifiche dettate dalle differenze specifiche tra i due media audiovisivi (di cui la più lampante è la natura interattiva dell'uno contro quella statica dell'altro), ma di adeguamenti spesso discreti, serpeggianti nei recessi più fondativi dell'opera in formazione, sotto forma di tacita accettazione di ciò che il *medium* di arrivo configura come standard.

#### *§ 9.1.2 - Traiettorie e precedenti tra Oriente e Occidente*

Gettando un primo sguardo agli adattamenti transnazionali realizzati negli anni più e meno recenti, colpisce la quasi totale unidirezionalità delle traiettorie. Se sono, infatti, piuttosto frequenti gli adattamenti che partono da idee giapponesi per trovare una nuova forma in Occidente, non si può dire lo stesso del procedimento opposto. Questo è in parte spiegabile ricorrendo a una nozione poc'anzi ricordata, ovvero il dominio del Giappone sull'industria videoludica degli anni Ottanta e Novanta – anni peraltro cruciali per lo sviluppo del *medium* anche in relazione alle prospettive di rimediazione del cinema, come abbiamo visto (cfr. [§ 4.2](#)).<sup>13</sup> In due decenni di strapotere, le aziende nipponiche hanno lanciato una quantità notevole di *franchise* videoludici di successo, che hanno

---

<sup>11</sup> Cfr. HUTCHEON, O'FLYNN 2013: 50.

<sup>12</sup> Come riportato in AARSETH 2006: 9-10, è in realtà paradossalmente più frequente che siano gli adattamenti da libro a film a riuscire nella trasposizione del maggior numero possibile di elementi. La fedeltà alla trama, in particolare, non è prioritaria né negli adattamenti da film a videogioco né in quelli che seguono la traiettoria opposta.

<sup>13</sup> Cfr. VAN DREUNEN 2020: 32-34.

spesso messo in ombra quelli nascenti da un mercato occidentale a lungo rimasto tramortito e agonizzante. Allo stesso tempo, essi sono stati adattati per il cinema diverse volte in patria e in terra straniera, e in questi casi normalmente il compositore veniva cambiato, portando anche solo per questo motivo a rilevanti cambiamenti nel linguaggio musicale adottato.

Ciò si può notare anche senza inserire nell'equazione la variabile transmediale. La storia del cinema pullula infatti di casi di *remake* statunitensi di film asiatici (nonché europei o sudamericani), non di rado giapponesi. Un caso già studiato a livello musicologico è quello dei J-horror di fine anni Novanta e inizio Duemila, ovvero un'ondata di film horror giapponesi di carattere paranormale, diventati un vero e proprio fenomeno transmediale che include *franchise* derivati da film come *The Ring* (*Ringu*, dir. Hideo Nakata, 1998), *The Grudge* (*Ju-on*, dir. Takashi Shimizu, 2000), *Dark Water* (*Honogurai mizu no sokokara*, dir. Hideo Nakata, 2002) e *The Call* (*Chakushin ari*, dir. Takashi Miike, 2003).<sup>14</sup> Stefano Locati – interessato a studiare ecosistemi descrivibili come *media mix* al di fuori dei contesti comunemente associati ad esso (*anime*, *manga*...) – ha descritto i J-horror addirittura come *franchise* polimediali, rivelando tra l'altro una linea di continuità tra il capostipite *Ringu* e il modello costituito dal *franchise* di Parasite Eve, noto in Occidente soprattutto per il videogioco del 1998 sviluppato da Square Soft, ma in realtà tratto da un romanzo e poi adattato in film, gioco, *manga* e via dicendo.<sup>15</sup> Il potenziale di proliferazione narrativo di molti dei film in questione, in effetti, sta nel fatto che essi narrano di maledizioni (o simili) dotate di carattere ricorsivo, che pertanto ben si prestano all'espansione del *franchise* in nuovi racconti che prendono forma su diversi media.<sup>16</sup>

Di tutti i film citati sono stati realizzati *remake* hollywoodiani, che rispondono ai titoli di (rispettivamente): *The Ring* (dir. Gore Verbinski, 2002), *The Grudge* (dir. Takashi Shimizu, 2004), *Dark Water* (dir. Walter Salles, 2005) e *Chiamata senza risposta* (*One Missed Call*, Eric Valette, 2008). James Wierzbicki ne ha studiato a più riprese le differenze musicali, mettendo in evidenza mutamenti che, in nome di un implicito adattamento della colonna sonora agli *standard* hollywoodiani, hanno rimosso o solo superficialmente emulato un intero livello non solo di diversità stilistica, ma anche di possibile interpretazione e significato presente negli originali.<sup>17</sup> Secondo l'analisi dello studioso, così come i J-horror sono una sorta di versione moderna delle tradizionali storie di fantasmi giapponesi (*kwaidan* o *kaidan*), le loro colonne sonore – composte rispettivamente da Kenji

<sup>14</sup> D'ora in poi utilizzerò i titoli giapponesi per riferirmi ai film originali, e i titoli localizzati (uguali nell'edizione italiana in quelle in lingua inglese, con eccezione di *The Call*, che in inglese è stato tradotto come *One Missed Call*, come il *remake*) per riferirmi ai loro *remake* hollywoodiani.

<sup>15</sup> Cfr. LOCATI 2022: 280-281.

<sup>16</sup> Cfr. *ivi*: 285-287.

<sup>17</sup> I testi di riferimento sono WIERZBICKI 2009a; 2010.

Kawai, Shirō Satō, nuovamente Kawai e infine Kōji Endō – sembrano riprendere alcune caratteristiche musicali tipiche della musica tradizionale realizzata con finalità di accompagnamento del teatro *kabuki*. In particolare, è notevole da un lato l'utilizzo di suoni "alieni" metamorfici, ruvidi e rumorosi (*sawari*) per rappresentare la presenza spettrale; dall'altro, la presenza drammaturgicamente molto forte e valorizzata del silenzio (*ma*) nella colonna sonora. Invece, le musiche dei *remake* – composte rispettivamente da Hans Zimmer, Christopher Young, Angelo Badalamenti e Reinhold Heil con Johnny Klimek – cercano a volte di scimmiettare le controparti nipponiche, ma sono in generale più dense a livello sonoro (così come i tempi dei film sono più frenetici e meno compassati di quelli degli originali) e più frequentemente illustrative di ciò che accade su schermo, seguendo la convenzione hollywoodiana di chiarezza e razionalizzazione narrativa che non è presente nella tradizione *kwaidan*.

A risultare più interessanti ai nostri fini sono, però, le considerazioni che Wierzbicki fa sull'aspetto timbrico. Come già osservato in precedenza (cfr. § 7.1.2), gran parte della musica degli originali J-horror si distingue per la comune pasta sintetica che la caratterizza come musica digitale concepita in studio da compositori avvezzi al maneggiamento di musica elettronica per cinema e televisione a basso budget<sup>18</sup> – come si può udire per esempio nella seconda parte di 'A Dissonance Split'<sup>Y1 Y2</sup> da *Ringu*. I momenti idiomatically orchestrali sono piuttosto rari, e quando ci sono possono risultare fittizi per i motivi sopra descritti (cosa frequente, per esempio, nella musica di *Ju-on*). Anche se le colonne sonore dei quattro film citati sono piuttosto diverse tra loro, almeno sui loro *remake* si può generalizzare affermando che:

[n]onostante nei *remake* le sonorità elettroniche effettivamente compaiono, queste sono usate saltuariamente, come aggiunte che espandono ma giammai soppiantano le sonorità della grande orchestra – appesantita da ottoni e percussioni, ma comunque modellata su direttive sinfoniche tradizionali – che sono la norma di Hollywood dai tardi anni Settanta. [...G]esti idiomatically provenienti da orchestre autentiche sono piuttosto dominanti nella colonna sonora, e supportano efficacemente le narrazioni in tutti i modi che ci sono familiari.<sup>19</sup>

Insomma, si tratterebbe di una gerarchia ribaltata rispetto ai prototipi giapponesi, perlopiù elettronici e infusi di parti orchestrali (o pseudo-tali) occasionalmente, col risultato che i prodotti finali suonano eclettici in modo molto diverso – quasi fossero uno il negativo dell'altro. A ben vedere, centrando il discorso sull'eclettismo, anche i film originali non sono caratterizzati da accostamenti timbrici particolarmente inaspettati. Per quanto possano identificarsi come

---

<sup>18</sup> Cfr. *ivi*: 201.

<sup>19</sup> *ivi*: 201-202 (traduzione mia).

frutto dello studio elettronico, molti dei tappeti sonori e anche dei momenti più melodici dei film rimangono entro l'area generica acustica (e più nello specifico l'ambito dell'orchestra), autentica o meno che sia. Certamente, poi, in alcuni momenti si mescolano in maniera piuttosto fluida con interventi esterni, perlopiù elettronici o comunque "tastieristici", facilmente riconducibili all'immagine di un compositore elettronico che lavora con orchestre campionate o sintetizzate nel suo studio e ogni tanto contamina il lavoro con suggestioni provenienti da aree più idiomatiche per gli strumenti a sua disposizione. Nonostante questo, è vero che le colonne sonore originali dei J-horror seguono dettami drammaturgici diversi da quelli dei loro *remake*, e anche alcuni aspetti del loro arrangiamento ne risentono. Nel passaggio al fronte occidentale, tali aspetti vengono ignorati o fraintesi, in vista di un approccio che tende a "normalizzare" l'offerta musicale, mutandone così anche il sapore fondamentale.

Per questo, nonostante i singoli casi che analizzeremo nelle prossime pagine presentino tutti caratteristiche diverse da queste e anche tra loro diversificate, tutto sommato quello dei J-horror rimane un caso emblematico di trattamento della musica negli adattamenti occidentali di prodotti audiovisivi orientali. Come prevedibile, si assiste a un'assimilazione ai modelli più in voga nell'industria d'arrivo, e anche l'ecllettismo può essere mutato in tale direzione, venendo minimizzato o convertito a forme più "istituzionalizzate" e abbastanza sdoganate da suonare "neutre". Più difficile è non solo trovare una ricorrenza negli adattamenti che seguono una direzione opposta, ma anche solo esempi rilevanti di adattamenti giapponesi di film (o videogiochi) americani. Questo fatto si può leggere in continuità con la più volte citata tendenza giapponese non tanto a emulare, quanto a riprendere e rimescolare modelli stranieri, proponendo una propria versione ibrida di modelli assorbiti da fuori. Ma lo si può spiegare anche attraverso ragioni pragmatiche, non ultimo il costo elevato delle licenze per adattare proprietà intellettuali occidentali remunerative. Oppure, ancora più semplicemente: l'egemonia non si copia, ci si limita ad accoglierla (volenti o nolenti). Così come un *remake* italiano dell'ultimo *blockbuster* americano sarebbe un'operazione di dubbia efficacia, il fato commerciale di un adattamento *live-action* giapponese di un prodotto audiovisivo occidentale sarebbe alquanto incerto. E potrebbe al massimo aspirare a un apprezzamento locale – con ogni probabilità non sufficiente a ripagare le spese e gli sforzi necessari.

Esistono però alcune eccezioni quando ci si sposta dal *live-action* per avvicinarsi a campi in cui gli equilibri di potere e prestigio sul piano internazionale volgono maggiormente a favore del Giappone, come quello dell'animazione. Un esempio interessante dal punto di vista dell'ecllettismo è infatti *Batman Ninja* (dir. Junpei Mizusaki, 2018), film animato il cui titolo è piuttosto esplicito del contenuto. In questa inusuale riproposizione del supereroe DC, in effetti, il tentativo

di mediazione tra Oriente e Occidente viene posto al centro dell'operazione stessa, anche da un punto di vista promozionale. Nel breve documentario *East/West Batman*,<sup>20</sup> i creatori giapponesi affermano di aver provato a inserire i "loro generi" in Batman poiché, come afferma il regista Junpei Mizusaki:

Penso che Batman, come eroe occidentale, stia visitando il Giappone come un ospite. [...] Ma se ci visitasse come un ospite, gli renderemmo forse le cose facili? No, non cambieremmo il nostro mondo. Se visiti il nostro Paese, allora ti dovrai adattare ad esso. Lo stesso vale per gli scambi nell'animazione tra America e Giappone. Quando il Giappone dirige e disegna un personaggio tratto da fumetti americani, lo fa a modo proprio.

Questa strategia conduce a diverse espressioni concrete dell'ardito tentativo di adattamento, che vanno dall'inclusione del *character design* "cross-culturale" di Takashi "Bob" Okazaki (già noto per il suo lavoro per *Afro Samurai*) all'utilizzo della sopracitata estetica del *ma* in diversi passaggi del film. Particolarmente emblematico dello spirito dell'operazione, però, è l'inaspettata (a quanto pare, anche per i produttori d'Oltreoceano) inclusione di *mech* nel Giappone feudale visitato da Batman:

Junpei Mizusaki (regista): «È vero che nell'animazione giapponese, fin dalla nascita della mia generazione, per qualche ragione ci sono stati *anime* di robot giganti. Poiché Batman si trova ora nell'animazione giapponese, semplicemente *deve* combattere un robot gigante».

Kazuki Nakashima (sceneggiatore): «Tra l'altro, personalmente mi piacciono gli *anime* coi robottoni. Così ho deciso di incorporarli in questo titolo. Se l'idea è di renderlo giapponese, allora dobbiamo attivamente aggiungere elementi come questo».

Mike Carlin (direttore creativo di DC Entertainment): «Volevamo davvero ottenere un diverso punto di vista, e senti, abbiamo ricevuto qualcosa che è totalmente unico. Non penso che si sarebbe potuto fare qui negli *States* e sono davvero affascinato da quanto oltraggioso questo film sia venuto fuori. Questo perché siamo stati, insomma, fuori dai piedi. Ed è stata la scelta giusta».

Anche la musica, ovviamente, rientra nella medesima operazione di ibridazione. La lista di compositori occidentali associati a più riprese alla musica per i molteplici film dedicati all'uomo-pipistrello può vantare la presenza di nomi che abbiamo già incontrato – come Danny Elfman, Michael Giacchino e Hans Zimmer – e di altri che stiamo invece per incontrare, come Elliot Goldenthal. Anche la musica per il film animato *made in Japan* ora oggetto della nostra ricognizione è firmata da un nome comparso precedentemente (cfr. [§ 7.1.2](#)): Yūgo Kanno,

---

<sup>20</sup> Contenuto nell'edizione BD italiana del film (Warner Home Video, 2021). Tutte le citazioni che seguono sono da intendersi tratte da tale fonte e tradotte da me.

compositore solitamente associato a serie animate come *Le bizzarre avventure di JoJo* (2012-2022) e *Psycho-Pass* (2012-2019). Il fatto che sia già comparso tra queste pagine porta facilmente a sospettare che anche in questo caso Kanno sia stato portatore di eclettismo nel prodotto in analisi, e in effetti è così – anche se non sono molti i momenti in cui, all’interno del film, questo aspetto della colonna sonora viene realmente valorizzato. Al centro dell’operazione estetica vi è in realtà soprattutto un tipo di eclettismo/sincretismo *takokuseki* allineato all’aspetto narrativo, che musicalmente s’incarna in un sinfonismo pseudo-hollywoodiano molto tendente alla valorizzazione melodica, in cui vengono innestati relativamente spesso strumenti tradizionali giapponesi. Se Batman deve incontrare il Giappone feudale, allora anche la sua musica deve farlo.

Eppure, quello di Batman è anzitutto un *franchise* del tempo presente, e *Batman Ninja* è un prodotto dell’industria dell’animazione giapponese – per quanto essa possa essere in questo specifico caso sostenuta da colossi situati dall’altra parte del Pacifico. Il risultato è che, con una frequenza forse ancora maggiore dell’immane *shakuhachi*, nella musica del film compaiono non solo *pattern* elettronici che non sfigurerebbero nei film su Batman musicati da Zimmer o Elmfman – come ‘Prologue’<sup>Y1 ND</sup> – ma anche esempi di eclettismo più comuni nel mondo *anime* che non in quello hollywoodiano, che includono stratificazioni di tutte e tre le aree generiche – come si sente in ‘Fierce and Violent’<sup>Y1 ND</sup> – ed esempi monostilistici di eclettismo orizzontale piuttosto disorientanti e forse meno facilmente associabili a ciò che siamo soliti sentire in sottofondo alle avventure del Cavaliere Oscuro – come ‘GAT-TAI’<sup>Y1 ND</sup>. Del resto, Batman nel Giappone feudale non incontra solo il Joker in acconciatura *chonmage* tipica del periodo Edo, bensì anche dei *mech* totalmente anacronistici ma tanto cari alla tradizione *anime* – e la musica deve rappresentare anche questo.

## § 9.2 - Eclettismo dal *controller* allo schermo

### § 9.2.1 - *Flop transnazionali transmediali*

A questo punto intendo passare a una traiettoria ben specifica, che riguarda gli adattamenti di *franchise* concepiti presso uno dei due poli (perlopiù quello orientale) in ambito videoludico e adattati nel contesto del polo opposto in forma cinematografica. In particolare, prenderò in esame una serie di esempi che, in quasi tutti i casi, anziché proporre adattamenti pedissequi di una singola opera specifica, possono essere inquadrati come adattamenti “iperdiegetici”, ovvero in cui a essere trasposto è più che altro un “universo narrativo”, un’idea fondamentale che trova nuova applicazione in un *medium* differente da quello

iniziale,<sup>21</sup> andando a porre le basi per un “mondo transmediale”.<sup>22</sup> In questo senso, questi prodotti mettono in moto «un atto di appropriazione/recupero creativo e interpretativo»<sup>23</sup> in cui anche la musica viene trasformata – potremmo forse dire “localizzata”, assimilata a usanze locali – portando a modifiche che possono essere tracciate e analizzate come mutazioni sintomatiche di sensibilità diverse e tensioni sotterranee. La selezione di esempi si muoverà progressivamente dal sostanziale mantenimento della colonna sonora originale (o almeno della sua poetica) al totale sovvertimento della stessa, soffermandosi su adattamenti cinematografici di due *franchise* giapponesi di genere videoludico molto diverso: *Silent Hill* e *Final Fantasy*.

Come già fatto nel precedente paragrafo, vorrei partire da un caso già piuttosto ampiamente studiato per muovermi progressivamente in terra ignota. Infatti, il primo (duplice) esempio è costituito dalla coppia di film *Silent Hill* (dir. Christophe Gans, 2006) e *Silent Hill: Revelation* (dir. M. J. Bassett, 2012)<sup>24</sup> – di cui soprattutto il primo ha costituito il principale punto di riferimento per i primi studi ludomusicologici sugli adattamenti che coinvolgono cinema e videogiochi.<sup>25</sup> Questi studi, tuttavia, non hanno messo più di tanto a fuoco le divergenze stilistiche tra le colonne sonore dei due prodotti, essendosi concentrati più su altri aspetti, come le modalità di riutilizzo e le mutate funzioni drammaturgiche. In questo modo essi mettono in luce i punti di contatto e di attrito tra la musica originale di Akira Yamaoka – che unisce elementi rock, ambient, industriali e hip hop – e le convenzioni hollywoodiane seguite (e non) negli adattamenti, facendo emergere diversi spunti che possono essere sviluppati ulteriormente in direzioni utili alla nostra causa.

#### Box 1: Il *franchise* di *Silent Hill*

Concepito da un piccolo team di sviluppo affiliato a Konami e guidato da Keiichirō Toyama (noto come “Team Silent”) nella seconda metà degli anni Novanta, *Silent Hill* (1999) si è subito imposto come metro di paragone per i *survival horror* a impronta psicologica in ambito videoludico, dando vita a un buon numero di seguiti, *spin-off* e adattamenti. Nonostante tutte le iterazioni del *franchise* siano dirette da figure differenti, alcuni creativi sono rimasti a lungo coinvolti nei lavori. Tra questi è incluso il compositore Akira Yamaoka, che ha continuato (per un certo periodo) a realizzare le

<sup>21</sup> Cfr. FEHRLE 2019: 11. Espen Aarseth (2006: 9) propone una *Crossmedia Transfer Table* da cui si deduce che è proprio l’universo narrativo a rimanere intatto nella più ampia varietà possibile di adattamenti transmediali. Si veda anche KONZACK 2017.

<sup>22</sup> Cfr. *ivi*: 136-138.

<sup>23</sup> HUTCHEON, O’FLYNN 2013: 8 (traduzione mia).

<sup>24</sup> Il film, prodotto sulla scia dell’ondata di film 3D seguiti al successo globale di *Avatar* (dir. James Cameron, 2009), è noto anche come *Silent Hill: Revelation 3D*. Inoltre, la regista è accreditata nei titoli del film come Michael J. Bassett, usando cioè il nome precedente alla sua transizione di genere, ma viene qui indicata col nuovo appellativo “M. J.”.

<sup>25</sup> Cfr. DONNELLY 2016; MUNDHENKE 2013; WHALEN 2007.

musiche per i titoli del *franchise* anche dopo che, a partire dalla seconda metà degli anni Duemila, la sua produzione è passata in mano a team occidentali, in seguito allo scioglimento del gruppo originale. Per quanto le vicende narrate dai diversi episodi siano in linea di massima autosufficienti, questi hanno in comune l'ambientazione nella città di Silent Hill, caratterizzata da una folta nebbia e dalla presenza di una sorta di dimensione parallela (il cosiddetto "Otherworld") capace di manifestarsi in certe circostanze e dare sostanza alle paure e ai traumi che albergano nell'inconscio di chi la attraversa. Alcuni capitoli (come il primo e il terzo, a cui si rifanno maggiormente gli adattamenti cinematografici) sono, in realtà, collegati anche da una trama unitaria, che spiega più in profondità le ragioni dietro all'Otherworld e ai misteri di Silent Hill coinvolgendo sette, culti e riti di vario tipo; altri, invece, sembrano fornire un'interpretazione più astratta e psicologica dell'idea alla base del *franchise*. Per esempio, quello che è probabilmente il titolo più noto della serie – *Silent Hill 2* (2001) – ruota intorno al viaggio interiore (incarnato da Silent Hill e dalle sue creature mostruose e allegoriche) del protagonista James Sunderland, che deve affrontare il senso di colpa per aver posto fine alla vita della moglie malata per pietà... o forse anche per motivi più egoistici.

Il primo film contiene musiche tratte direttamente dalla serie videoludica (e non solo il primo capitolo, nonostante narrativamente si basi principalmente su quello), col risultato di configurare una colonna sonora che Kevin Donnelly ha definito «non orchestrale, [non costituita] da canzoni e [non fedele] a nessun particolare stile o genere». <sup>26</sup> L'entità dell'intervento del compositore canadese Jeff Danna non è chiarissimo ma, secondo Donnelly, si limita perlopiù all'aggiunta di *stinger* nei momenti di rara sincronizzazione stretta della musica con l'immagine. <sup>27</sup> Tuttavia, ritengo verosimile che l'intervento occidentale abbia riguardato anche alcuni aspetti relativi all'arrangiamento dei brani originali che, seppur presi in gran parte di peso dai videogiochi, presentano in realtà diverse rielaborazioni che non alterano quasi per niente il materiale preesistente, ma vanno piuttosto a lavorare di stratificazione, aggiungendo alcuni livelli strumentali. In effetti, per quanto i due livelli tendenzialmente si sovrappongano senza creare problemi evidenti, l'impressione quasi costante (almeno per chi conosce i brani originali) è di trovarsi di fronte a un affresco noto su cui poi sono stati dipinti dettagli prima inesistenti, tra l'altro utilizzando un tocco tendenzialmente diverso. La diversità del tocco, in questo caso, è data dal fatto che le aggiunte sono quasi tutte di origine orchestrale – un mondo sonoro esplorato pochissimo da Yamaoka fino a quel momento, e quindi verosimilmente sovrainpresso ai brani originali da un intervento esterno.

Per esempio, il brano 'Into the Mist' [Y1 Y2](#) dal primo film, poi ripreso a mo' di tema principale in diversi momenti di entrambi i lavori cinematografici, si basa in

<sup>26</sup> DONNELLY 2016: 78 (traduzione mia).

<sup>27</sup> Cfr. *ivi*: 78.

maniera molto evidente sul pezzo preesistente 'Never Forgive Me, Never Forget Me'<sup>SY</sup>, tratto da *Silent Hill 3* (2003) – nonostante il primo film sia liberamente ispirato non tanto al terzo gioco, quanto al primo, come già segnalato. Confrontando gli spettrogrammi delle due tracce (cfr. [Fig. 23](#)), si nota chiaramente che l'inizio dei due brani è identico, eccezion fatta per il diverso temperamento dei due brani (difficilmente constatabile a questo livello di dettaglio, ma chiaramente udibile). È a partire dalla seconda occorrenza del motivo principale che i due pezzi iniziano a differenziarsi, con l'originale che aggiunge soltanto ulteriori note al motivo, utilizzando gli stessi suoni campionati ad altezze diverse, mentre in 'Into the Mist' iniziano a notarsi alcuni interventi ulteriori, che si frappongono tra le note dell'originale. Questi sono da ricondurre a ulteriori motivi ricorrenti di arpa e a una nota grave di pianoforte, che anticipa l'entrata di quest'ultimo strumento di qualche battuta rispetto all'originale (in cui le note gravi, comunque, erano assenti).

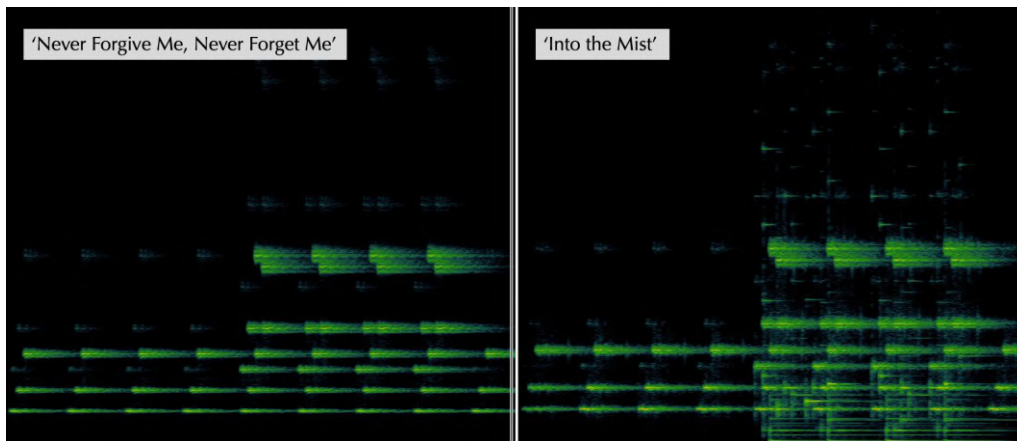


Fig. 23: Spettrogramma (0-3000 Hz) di confronto tra la versione videoludica e la versione cinematografica di un brano di Akira Yamaoka.

Più avanti, inoltre, l'arrangiamento si fa ancora più denso. Concentrandoci sullo spettrogramma del solo brano cinematografico (cfr. [Fig. 24](#)), possiamo notare che il pezzo prosegue aggiungendo diversi altri elementi, tra cui diversi archi (i cui interventi sono riconoscibili nelle lineette ondegianti che si riverberano in modo intermittente nello spettro alto delle frequenze armoniche), un Glockenspiel e ciò che sembra essere un breve arpeggio di chitarra elettrica (non distorta, ma comunque piuttosto alterata da effetti di altra natura).

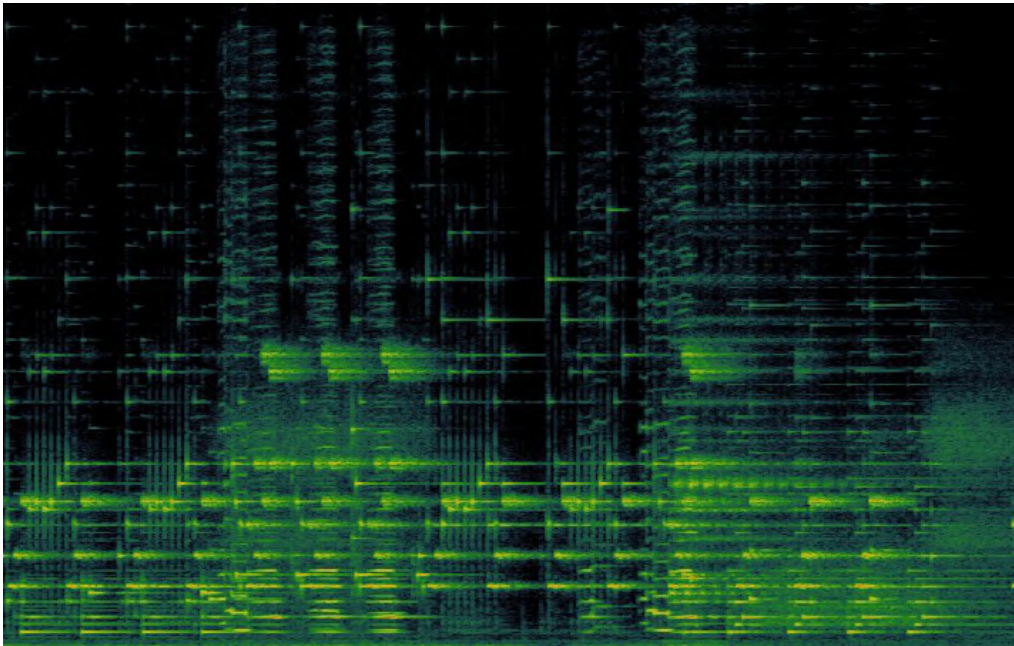


Fig. 24: Spettrogramma della prosecuzione di 'Into the Mist' dopo la parte già visualizzata.

Un simile approccio è riscontrabile anche in altri momenti del *Silent Hill* di Gans, che possiamo in questo senso individuare come un incontro tra Oriente e Occidente edificante in termini di eclettismo. Per quanto non sia chiaro fino a che punto si possa parlare di una vera “collaborazione” tra Yamaoka e Danna – poiché quest’ultimo potrebbe anche aver agito in autonomia dopo l’acquisizione dei brani originali da rivedere e integrare nel film – l’incontro tra i due idioletti e i rispettivi mondi produttivi ha portato all’aumento della presenza dell’area generica acustica in un *corpus* che tipicamente non ne ha fatto un uso frequente, se non per i brani a base di pianoforte (che rappresentano infatti una soluzione musicale frequentemente utilizzata in entrambi i film, come sorta di punto di contatto tra i due idioletti). Il rispetto, a tratti quasi religioso, per il lavoro di Yamaoka, ha portato a una stratificazione che non va ad annullare alcuna dimensione dell’opera iniziale, e poiché le poche aggiunte effettuate sono più tendenti a uno stile hollywoodiano, queste hanno permesso di aggiungere un’ulteriore stratificazione stilistica alla già eclettica proposta musicale del videogioco.

Nonostante il film *Silent Hill* – non sorprendentemente, visto lo storico degli adattamenti cinematografici da videogiochi – non sia stato particolarmente apprezzato dalla critica, ha comunque riscosso un discreto apprezzamento da parte del pubblico, testimoniato anche da un buon incasso in sala.<sup>28</sup> Diversa è la situazione di *Silent Hill: Revelation*, invece, che pur non potendosi forse

<sup>28</sup> Il film ha attualmente (estate 2025) un punteggio di 34% nel “Tomatometer” (critica) e di 63% nel “Popcornmeter” (pubblico) su Rotten Tomatoes; su Metacritic, invece, possiede un “Metascore” (critica) di 31/100 e un voto pari a 7.4 nello *user score*. Secondo i dati forniti da Box Office Mojo di IMDb Pro, inoltre, il film ha incassato 100 milioni di dollari a partire da un budget di 50.

considerare un vero e proprio flop catastrofico dal punto di vista economico,<sup>29</sup> ha riscosso unanime disprezzo da parte di critica e pubblico,<sup>30</sup> nonostante un cast d'eccezione che include, tra gli altri, Sean Bean, Carrie-Anne Moss, Kit Harington (seppur al tempo poco noto) e persino Malcolm McDowell. In effetti, l'equilibrio ricercato dal primo film tra l'opera originale e una dimensione cinematografica nuova viene alterato in *Revelation*, dove la città di Silent Hill è poco più che un luogo inquietante presso cui la protagonista Heather deve recarsi per salvare il padre, incontrando lungo il cammino creature le cui azioni sono palesemente plasmate dalla necessità di mettere in mostra le potenzialità della visione tridimensionale al cinema – e il cui significato allegorico originale è travisato ancora più che nel film precedente.

Anche a livello musicale gli equilibri risultano essere piuttosto differenti. Per quanto i brani contenuti nella colonna sonora vengano talora accreditati di nuovo a Yamaoka e Danna, in questo caso è soprattutto il lavoro originale di quest'ultimo a spiccare per quantità e presenza. I titoli di coda del film riportano infatti "music by Jeff Danna" e "songs by Akira Yamaoka", per poi definire il *corpus* di "songs" in sei brani licenziati da Konami o Yamaoka stesso. In [Tab. 22](#) ho cercato di integrare tale lista con altri brani che o includono comunque citazioni da altri brani tratti dai videogiochi (stranamente non menzionate nei riconoscimenti) o risultano essere composizioni originali di Yamaoka.

Titolo brano su licenza	Provenienza	Uso nel film / Note
'Rain of Brass Petals - Three Voices Edit'	<i>Remix</i> da <i>Silent Hill 3</i>	Titoli di coda 1
'Never Forgive Me, Never Forget Me'	<i>Silent Hill 3</i>	Incorporata in 'Silent Hill Revelation', in 'Early Birthday Present' e in 'Vincent and Heather Open the Box'
'Innocent Moon'	<i>Silent Hill 3</i>	Incorporata in 'Silent Hill Revelation' e in 'The Carousel/Red Pyramid Battles the Missionary'
'Silent Scream'	Originale	Titoli di coda 2 ('Claymore' di Gackt nell'edizione JP)
'Escape from the Nurses'	Originale	Rinominata 'Red Pyramid/The Nurses'
'Heather in the Fog World'	Originale	Non presente nella lista fornita nei riconoscimenti
'Promise (Reprise)'	<i>Silent Hill 2</i>	Incorporata in 'Lost Souls' e citata in 'Vincent and Heather Open the Box'
'Clockwork Little Happiness'	<i>Silent Hill 3</i>	Incorporata in 'Born and Raised in Silent Hill' ma non menzionata nei riconoscimenti

Tab. 22: Specchietto riassuntivo dei brani di Yamaoka integrati in *Silent Hill: Revelation*.

<sup>29</sup> Sul Box Office Mojo di IMDb Pro risulta che, a fronte di un budget di 20 milioni di dollari, il film ne abbia incassati 55.

<sup>30</sup> Il film ha attualmente (estate 2025) un punteggio di 8% nel "Tomatometer" (critica) e di 35% nel "Popcornmeter" (pubblico) su Rotten Tomatoes; su Metacritic, invece, possiede un "Metascore" (critica) di 16/100 e un voto pari a 4.5 nello *user score*.

Con questa mappatura si spiega quasi interamente l'attribuzione<sup>31</sup> di gran parte dei brani non al solo Danna, ma anche a Yamaoka. Per i tre casi che rimangono scoperti ('Armless/The Missionary Attack'[s\\_y](#), 'Alessa's Mother/No Ordinary Spider'[s\\_y](#), 'Master of the Order'[s\\_y](#)) vale probabilmente il tipo di procedura che lo stesso Danna descrive in un'intervista:

[...] un sacco di lavoro è stato originale; oppure per esempio mi capitava di prendere qualche tema minimale di Akira e renderlo più grandioso e ricco con l'orchestra, pur mantenendo il suo nucleo minimalista, il che è stato molto divertente.<sup>32</sup>

Questo tipo di processo (che ricorda molto da vicino ciò che ritroveremo in un caso successivo, cfr. [§ 10.2](#)) risulta più difficile da smascherare, in quanto è possibile che Danna si sia limitato a citare qualche tema in maniera più o meno occulta, oppure che abbia campionato (o simulato allosonicamente), per esempio, le così caratteristiche sezioni ritmiche *industrial* delle colonne sonore originali (un po' come fatto per 'Clockwork Little Happiness'[s\\_y](#), infatti non presente nei riconoscimenti, cfr. [Tab 22](#)). D'altronde, è abbastanza improbabile che i due compositori si siano trovati a collaborare effettivamente sui brani in questione, poiché Danna descrive il suo contatto con Yamaoka in termini molto minimali:

[...] l'ho incontrato un paio di volte – sai, avevamo un traduttore con noi e abbiamo parlato un po'. Poi me ne sono andato e ci ho dovuto lavorare sostanzialmente per conto mio. Ma è stata una esperienza grandiosa e lui è un tipo molto interessante.<sup>33</sup>

È probabilmente in questo modo che si spiega l'attribuzione al solo Danna di un singolo brano di un minuto e mezzo in tutta la colonna sonora ('Vincent Condemned'[s\\_y](#), in massima parte orchestrale, con qualche eccezione nella sezione ritmica), mentre il lavoro da lui svolto è in realtà molto più esteso – anche in senso relativo a quanto fatto nel primo dei due film. Nonostante il lavoro originale di Danna introduca in *Revelation* molta più massa orchestrale di quanta se ne sia mai sentita nei videogiochi (almeno in quelli sviluppati in Giappone, ma questa è un'altra storia) e porti con sé una certa quantità di *cliché* dell'*horror mainstream*, è palpabile lo sforzo esercitato non solo per integrare sensatamente nei propri brani il materiale preesistente, ma anche il tentativo proporre un'alternativa eclettica non per forza emule dell'idioletto di Yamaoka, ma comunque distanziata dall'ortodossia sinfonica. Un esempio particolarmente ricco

<sup>31</sup> I crediti sono reperiti dalla [scheda VGMdb](#) dedicata e differiscono da quelli che si trovano talvolta sui servizi di *streaming*, su cui esistono diverse iterazioni in cui può capitare di vedere tutte le tracce attribuite a entrambi i compositori.

<sup>32</sup> Jeff Danna in CHAVIS 2014 (10:47-11:05) (traduzione mia).

<sup>33</sup> Jeff Danna in *ibid.* (06:31-06:46) (traduzione mia).

– in quanto unisce un po' tutte le procedure finora descritte – è 'Vincent and Heather Open the Box'<sub>sy</sub>, il cui svolgimento ho riassunto in [Tab. 23](#).<sup>34</sup>

Min.	Azioni su schermo	Fonte musicale	Descrizione
26:44	Heather pianta in asso amichevolmente Vincent e torna a casa	Originale di Danna	Piano e leggere orchestrazioni
27:10	Heather trova la scritta "Come to Silent Hill" scritta col sangue	Originale di Danna	Improvviso agglomerato di suoni orchestrali distorti
27:20	Heather corre a cercare il padre, preoccupata data la situazione	Originale di Danna	Basso distorto e leggere orchestrazioni
27:47	Heather vede il pomello di una porta muoversi, ma è solo Vincent che è tornato a cercarla	Originale di Danna	Come sopra, però a mo' di <i>stinger</i>
27:55	Vincent entra in casa e vede cos'è successo; i due parlano di Silent Hill	'Never Forgive Me, Never Forget Me' di Yamaoka (autosonico) + accompagnamento di Danna	Tappeto orchestrale che si alterna a brano preesistente
28:35	I due cercano informazioni in una scatola col simbolo della setta di Silent Hill	'Never Forgive Me, Never Forget Me' di Yamaoka (autosonico) + accompagnamento di Danna	Ora il tappeto si sovrappone al brano preesistente, più presente
29:00	Heather trova il medaglione che le tornerà utile più avanti	Originale di Danna	Atmosfera orchestrale distorta
29:28	La conversazione è interrotta dalla polizia che bussa alla porta; i due decidono di scappare in automobile	Originale di Danna	Torna il basso elettrico insieme a <i>stinger</i> orchestrali e percussioni
29:49	Due poliziotti entrano in casa e cercano Heather, che risulta essere sospettata di omicidio	Originale di Danna (diverso da quanto si sente nel <i>soundtrack album</i> )	Brusco taglio nella musica, poi <i>pattern</i> elettronico a cui si sovrappone il piano
30:22	Heather e Vincent sono in viaggio per Silent Hill	Silenzio	Nel disco si sente un drone sulle frequenze medio-alte
30:38	Heather inizia a leggere la lettera lasciatale dal padre	'Promise (Reprise)' di Yamaoka (allosonico) + accompagnamento di Danna	Pianoforte e idiofono distorto
30:52	Un <i>flashback</i> accompagna la spiegazione del padre di Heather sugli antefatti del film	Originale di Danna	Piano e tipici arpeggi di archi "misteriosi" + qualche occasionale suono elettrico
31:54	Vincent chiede a Heather se desidera fermarsi	'Promise (Reprise)' di Yamaoka	Gli archi accompagnano la parte di

<sup>34</sup> Il minutaggio fa riferimento alla [versione](#) disponibile su Amazon Prime Video nell'estate 2025.

		(allosonico, citazione più vaga di prima) + nuovo di Danna	piano e poi si lanciano in un crescendo finale
32:05	Heather legge alcuni passaggi del diario del padre a Vincent, da cui si evincono informazioni su Silent Hill e la setta	Originale di Danna	Torna il basso, stavolta meno distorto + sonorità orchestrali ed elettriche distorte
33:06	Heather arriva alla parte del diario in cui si parla di Alessa, figura centrale per le disgrazie di Silent Hill (anche nel primo film)	'Promise (Reprise)' di Yamaoka (autosonico) + sovrapposizioni di Danna	Brano originale con piano e idiofono + interventi di basso e Glockenspiel
33:43	Inquadrature dell'automobile che si allontana dalla civiltà e si immette in una strada chiusa	'Promise (Reprise)' di Yamaoka (autosonico) + sovrapposizioni di Danna	Come sopra, si aggiungono interventi percussivi e un <i>pattern</i> elettronico
33:55	Visto un motel in lontananza, Vincent propone di fermarsi	Originale di Danna + <i>pad</i> da 'Promise (Reprise)' di Yamaoka (autosonico o sua riproduzione fedele)	Coda che esaurisce il <i>pad</i> e gli arpeggi nel frattempo portati avanti dall'idiofono

Tab. 23: Partitura audiovisiva delle scene accompagnate da 'Vincent and Heather Open the Box'.

Anche se non tutti i brani realizzati seguendo una procedura ibrida di questo tipo possono dirsi egualmente capaci di mescolare vecchio e nuovo, sinfonico e non, va detto che – al netto dell'apprezzabilità o meno dell'esperienza cinematografica complessiva offerta da *Revelation* – i risultati musicali di questo secondo incontro tra Akira Yamaoka e Jeff Danna testimoniano la possibilità di un esito costruttivo per l'eclettismo. Essi si caratterizzano per un dialogo più alla pari che nel precedente film, di cui vengono esasperate le caratteristiche portando l'ascoltatore più distante dai lidi normalmente attraversati nei videogiochi, ma senza per questo rinunciare totalmente all'eclettismo – anzi!

Mentre i due film su cui ci siamo appena soffermati sono tratti in modo abbastanza diretto da altrettanti videogiochi, il secondo esempio protagonista di questa sezione si spinge persino oltre il livello di indipendenza normalmente concesso dagli adattamenti "iperdiegetici". *Final Fantasy: The Spirits Within* (dir. Hironobu Sakaguchi, 2001), infatti, è un caso abbastanza singolare pur all'interno di un *franchise* che si caratterizza per la grande eterogeneità dei prodotti che lo compongono. Se per i film analizzati in precedenza potevano permanere dei dubbi circa la liceità del termine "flop" (almeno da una prospettiva economica), in questo caso è cristallina l'appartenenza dell'opera alla categoria che presta il nome alla presente sezione. Fortemente voluto da Hironobu Sakaguchi – il creatore della serie di videogiochi stessa – il film è stato infatti creato da uno studio di animazione fondato appositamente (Square Pictures) e destinato a un veloce smantellamento in seguito al clamoroso flop di quello che era stato

additato come potenziale punto di inizio per un nuovo tipo di cinema realistico interamente digitale.<sup>35</sup> Di questo proposito epocale, in effetti, dopo l'uscita del film è rimasto poco più che la ragione per cui oggi quest'ultimo è più frequentemente ricordato (oltre che per il flop da record, s'intende): il fatto di essere additato come esempio paradigmatico di *uncanny valley*, ovvero quel calo drastico di familiarità di qualcosa che si spaccia per dotato di sembianze umane (in questo caso, un personaggio animato in grafica computerizzata), che si verifica proprio a un passo dal raggiungimento totale di tale obiettivo.<sup>36</sup>

### Box 2: Il *franchise* di Final Fantasy

La vulgata vuole che il team giapponese Square fosse in procinto di chiudere quando, nel 1987 e sotto la guida di Hironobu Sakaguchi, tentò di eguagliare il successo del JRPG *Dragon Quest* (1986) con la propria "ultima fantasia" (nel senso che se non fosse andata bene avrebbe decretato la fine dello studio). Il fatto che ad oggi il *franchise* di Final Fantasy conti sedici capitoli principali e innumerevoli *spin-off* parla chiaro sull'esito di tale impresa. Nonostante i videogiochi facenti parte della serie seguano tendenzialmente i canoni dei JRPG a tema fantastico, essi presentano caratteristiche di *gameplay* piuttosto diversificate (dal combattimento a turni dei primi capitoli allo *stylish action* del più recente) e sono completamente separati l'uno dall'altro in termini narrativi – eccezion fatta per alcuni nomi, magie, creature e luoghi comuni ricorrenti. Ciò ha permesso a ogni titolo di sviluppare universi narrativi anche fortemente diversificati, che passano dall'ambientazione *steampunk* alla fantascienza, fino al classico *fantasy* medievale di volta in volta. A livello musicale, il *franchise* è stato interamente seguito da Nobuo Uematsu fino al nono capitolo, mentre i successivi sono stati curati o dallo stesso Uematsu coadiuvato da altri colleghi, oppure da compositori come Yōko Shimomura (xv), Masayoshi Soken (xiv, xvi) e Hitoshi Sakimoto (xii) in autonomia. Anche in quest'ultima casistica, alcuni temi composti da Uematsu sono ricorrenti, ma per il resto le musiche seguono estetiche musicali di volta in volta differenti. Insieme al creatore Hironobu Sakaguchi e l'illustratore Yoshitaka Amano (che ha realizzato loghi e *artwork* per un po' tutti i capitoli, e soprattutto curato il *character design* dei primi sei), Nobuo Uematsu ha contribuito alla

<sup>35</sup> Sul Box Office Mojo di IMDb Pro risulta che, a fronte di un budget di 137 milioni di dollari, il film ne avrebbe recuperati soltanto 85, decretando, così, la fine di Square Pictures. Il disastro è rispecchiato abbastanza fedelmente dai punteggi su Rotten Tomatoes e Metacritic, che si aggirano tutti tra il 4 e il 5 (o equivalenti), al netto di un apice di "ben" 5.9 raggiunto nello *user score* di Metacritic.

<sup>36</sup> Sul fenomeno si soffermano MONNET 2004; MURPHY 2012: 149-150. Detto altrimenti, nel progressivo aumento di familiarità di qualcosa che si approssima sempre di più a sembianze umane percepite come familiari, subito prima del livello massimo di verosimiglianza si colloca un abisso perturbante, per cui riconosciamo qualcosa come molto simile a noi, ma reso estraneo da qualche strana caratteristica che ce lo rende più estraneo di rappresentazioni assai meno verosimili. Nel caso specifico, è meno straniante un personaggio disegnato e animato in maniera palesemente non realistica, che uno riconoscibile come quasi umano, ma non pienamente capace di coprire l'ultimo spiraglio di inverosimiglianza.

definizione del carattere di un marchio tanto mutevole quanto riconoscibile nelle varie opere che se ne vestono.

Il film in questione, più che trasporre una vicenda precostituita o un mondo narrativo preciso, cerca di portare al cinema una poetica, una visione autoriale difficilmente descrivibile, ma altrettanto difficilmente riscontrabile nel prodotto finale, che è sostanzialmente un film di fantascienza con tinte *action* in cui l'umanità deve comprendere i misteri dietro a una minacciosa forma di vita aliena che infesta la Terra, in una cornice concettuale intrisa di una sorta di spiritismo panteistico mai del tutto esplicitato. È probabilmente proprio per queste sfumature che il film è ambientato sulla Terra – a differenza della totalità degli esponenti videoludici della serie – e che i protagonisti sono soldati statunitensi. Quest'ultimo dettaglio potrebbe stupire, non solo considerati i precedenti videoludici, ma anche guardando al nome del regista, che fa pensare a una produzione giapponese. In realtà, *The Spirits Within* è una coproduzione nippo-americana, con gran parte delle dei ruoli direttivi (al di fuori di quello del regista) affidati a professionisti dell'industria statunitense – così come il doppiaggio dei personaggi è affidato ad attori hollywoodiani come Alec Baldwin, Donald Sutherland e Steve Buscemi. In particolare, risultano sostanzialmente privati di nomi nipponici i settori della scrittura, del montaggio, della scenografia, dei VFX, dell'illustrazione, del suono e... della musica.

Infatti, all'epoca per la prima volta in una produzione così grande che portasse il nome di *Final Fantasy*, lo storico compositore della saga – Nobuo Uematsu – era stato sostituito dal compositore americano Elliot Goldenthal, allievo di Aaron Copland e John Corigliano che si era già distinto per le musiche di film come *Alien 3* (dir. David Fincher, 1992), *Batman Forever* (dir. Joel Schumacher, 1995) e *Heat* (dir. Michael Mann, 1995).<sup>37</sup> Definire il lavoro di Goldenthal “tipicamente hollywoodiano” non ne coglierebbe adeguatamente l'essenza dato che – al netto della propensione quasi totale per arrangiamenti integralmente sinfonici – la colonna sonora di *The Spirits Within* si distingue per un linguaggio armonico tutt'altro che scontato e spesso tinto di dissonanza.<sup>38</sup> Tuttavia, il suo idioletto è estremamente distante da quello di Uematsu, noto per l'estrema varietà stilistica (orizzontale e verticale) del mezzo migliaio di musiche da lui composte per il *franchise* nel corso del quindicennio precedente. Proprio come il film è ambientato sul pianeta Terra, popolato da personaggi con nomi che ne tradiscono le origini anglofone e dotati di sembianze perlopiù caucasiche, anche la musica doveva adattarsi alle convenzioni d'Oltreoceano. L'unico esempio evidente di strappo alla regola orchestrale purista – in quanto tale anche un po' straniante – è presente in 'USSM10105812' [s.v.](#), che per buona parte della sua durata integra

<sup>37</sup> Cfr. MURPHY 2012: 154.

<sup>38</sup> Proprio aspetti legati alla dissonanza sono posti al centro del discorso fatto in MURPHY 2012.

un veloce *pattern* elettronico che comunque non si discosta molto dalle convenzioni pienamente accettate in ambito iperorchestrato.

Un discorso a parte va fatto per la canzone cantata da Lara Fabian che conclude il film – ‘The Dream Within’<sup>39</sup> – che rappresenta forse l’unico punto di incontro tra i precedenti videoludici del *franchise* e la musica che si può ascoltare nel film, per quanto il tessuto rimanga prevalentemente orchestrale (ma con l’aggiunta di lievi parti di basso e batteria). Solo un anno prima, Uematsu aveva firmato ‘Melodies of Life’<sup>39</sup>, cantata da Emiko Shiratori (sia nella versione in giapponese che in quella in inglese) e inserita in *Final Fantasy IX* (2000).<sup>39</sup> Pur condividendo col brano di Goldenthal la prevalenza orchestrale, si può notare uno stile molto più tendente alla *ballad* rock tradizionale, seppur riccamente arrangiata, ma dal linguaggio armonico meno forbito e semmai una maggiore presenza di strumenti riconducibili al rock (organo hammond, chitarre elettriche distorte e non), che tradiscono la diversa formazione del compositore nipponico. Non è un *ensemble* rock ad accompagnare l’orchestra: è semmai l’orchestra ad accompagnare l’*ensemble* rock.

In ogni caso, non sembra che le ambiziose musiche di Goldenthal siano riuscite a salvare dal tracollo un film che, con i videogiochi, ha veramente poco a che fare. Anzi, forse proprio la distanza dai modelli noti alla saga non ha fatto altro che contribuire al suo fallimento, contravvenendo alle aspettative di una fetta troppo significativa di pubblico. Dopo il disastro economico causato da *The Spirits Within*, Sakaguchi commise *harakiri* dimettendosi da Square Soft, e l’aneddotica vuole che abbia passato i tre anni successivi in stato pressoché catatonico presso la sua tenuta hawaiana. Proprio dalle conseguenze di questi e altri smottamenti in atto presso Square – già nel delicato processo di fondersi con la sua rivale storica, Enix – nei primi anni Duemila, ripartiranno le vicende affrontate più avanti (cfr. [§ 11.1](#)).

### § 9.2.2 - Redenzioni in terra Netflix

Possiamo ora lasciarci alle spalle l’animazione computerizzata iperrealistica in favore di tecniche di animazione più tradizionali, accomunate da livelli di apprezzamento molto maggiori e dal *format* televisivo che li ha portati a diventare prodotti di successo su Netflix. In questo caso affronteremo esempi che percorrono entrambe le traiettorie geografiche, partendo da quella finora più familiare che inizia in Giappone per approdare in Occidente, con il caso delle serie Netflix *Castlevania* (2017-2021) e *Castlevania: Nocturne* (2023-2025), ispirate

---

<sup>39</sup> Il brano, nella sua versione da *soundtrack album*, prosegue nell’arrangiamento orchestrale del ‘Main Theme’ di *Final Fantasy*, a cui non si applicano le considerazioni che seguono.

all'omonimo *franchise* di Konami lanciato nel 1986. Volendo scavare più in profondità, si potrebbe dire che questo è il caso più transnazionale di tutti quelli affrontati in queste pagine, poiché riguarda delle serie televisive americane ispirate a un *franchise* videoludico giapponese, basato sulla ricezione nipponica di un romanzo britannico (*Dracula*) ambientato in gran parte in Romania – nonostante le trame dei videogiochi (soprattutto i primi) siano talmente minimali da rendere i legami tra tutti questi passaggi transnazionali piuttosto flebili, come testimoniato dall'ampio spazio di sviluppo autonomo esibito dalle serie.<sup>40</sup>

### Box 3: Il *franchise* di Castlevania

Noto in Giappone come *Akumajō Dracula* (“Il castello demoniaco di Dracula”), *Castlevania* (1986) ha contribuito alla definizione dei canoni dei videogiochi cosiddetti “metroidvania” (dalla crasi con l'altro capostipite: *Metroid*, 1986), ovvero caratterizzati da mappe interconnesse che diventano pienamente esplorabili man mano che il giocatore acquisisce nuove abilità per navigarne gli anfratti che, da principio, appaiono inaccessibili. Pur recuperando diversi *topoi* dell'immaginario gotico, le decine di videogiochi a titolo *Castlevania* usciti dal 1986 a oggi si ispirano solo vagamente al celebre romanzo di Bram Stoker citato nel titolo giapponese. In genere, il giocatore è chiamato a ricoprire il ruolo di un cacciatore di vampiri della famiglia Belmont (e occasionalmente personaggi appartenenti ad altri clan), dotati di poteri ereditari che permettono loro di contrastare il ricorsivo ritorno di Dracula, che ha luogo ogni cent'anni. Le rocambolesche esplorazioni del castello del conte sono state inizialmente accompagnate dalle musiche di “James Banana” – ovvero delle compositrici Satoe Terasima e Kinuyo Yamashita che, come altre donne musiciste attive nell'industria videoludica giapponese dell'epoca (es. Yōko Shimomura), agivano sotto pseudonimo. Alcuni dei temi proposti da loro e da successivi compositori della serie sono stati ripresi dalla collega Michiru Yamane, che ha realizzato le musiche di gran parte dei titoli del *franchise* tra la metà degli anni Novanta (includendo quindi il capitolo forse più noto, ovvero *Symphony of the Night*, 1997) e il *reboot* del 2010 – il quale ha portato all'effimera sottoserie *Lords of Shadow*. Calcolando anche i numerosi *spin-off*, sono molti altri i nomi di compositori che, oltre a realizzare nuova musica, hanno ripreso il lavoro di Yamane o l'hanno affiancata – per esempio Yasushi Asada, Manabu Namiki, Masahiko Kimura, Yasuhiro Ichihashi, Akira Sōji, Kenichi Matsubara e Tomoaki Hirono, il che rende *Castlevania* uno dei *franchise* più musicalmente corali tra quelli affrontati in queste pagine.

La prima delle due serie, composta da quattro stagioni create e scritte da Warren Ellis, è basata principalmente su elementi di trama desunti dai capitoli ambientati nel Quattrocento *Castlevania III: Dracula's Curse* (*Akumajō Densetsu*, 1989), *Castlevania: Curse of Darkness* (*Akumajō Dracula: Yami no juin*, 2005), con qualche ulteriore spunto tratto da *Castlevania: Symphony of the Night* (*Akumajō Dracula X: Gekka no yasōkyoku*, 1997). Le musiche sono opera del

<sup>40</sup> Cfr. STEVENS 2021: 7.

compositore canadese Trevor Morris, già noto per il suo lavoro su serie come *I Borgia* (*The Borgias*, 2011-2013) e *Vikings* (2013-2021). Nonostante lo stile di animazione ricordi quello tipico degli *anime*, di giapponese rimane ben poco nel prodotto finale – così come, dall’altro lato, nonostante il marchio “Netflix Original”, i legami con la celebre società statunitense di *streaming* sono abbastanza tenui (o quantomeno lo erano inizialmente).<sup>41</sup> Il progetto nasce infatti come produzione americana indipendente, inizialmente affiliata al cosiddetto “Bootleg Universe” di Adi Shankar, produttore esecutivo di parte della serie. Quest’ultimo fatto aiuta a mettere a fuoco la portata quasi casalinga dell’idea originale, se si pensa che lo stesso universo di Shankar è nato come una sorta di piattaforma per *fan-film* parodici ed eccessivi, basati però su marchi noti di cui vengono realizzati, appunto, dei “bootleg”.<sup>42</sup> Il successo crescente della serie – ottenuto a partire dalla prima, brevissima stagione di soli quattro episodi pubblicata su Netflix nell’estate 2017 – ha portato a un ridimensionamento del progetto, distaccandolo dalla visione di Shankar e lanciandolo verso ciò che sarebbe diventata la seconda serie: *Nocturne*.<sup>43</sup>

Composta al momento da due stagioni, *Nocturne* risulta al momento basata principalmente su *Castlevania: Rondo of Blood* (*Akumajō Dracula X: Chi no rondo*, 1993) ed è quindi ambientata nel Settecento – rendendo pertanto plausibile la futura inclusione anche del sopracitato *Symphony of the Night*, che ne è tra l’altro un *sequel* diretto. A differenza della prima serie, *Nocturne* è creata e scritta da Clive Bradley, mentre la musica continua ad essere di Trevor Morris, coadiuvato però, in questo caso, dal collega Trey Toy. In effetti, già confrontando le musiche di *Castlevania* con quelle di *Nocturne* emergono alcune differenze, plausibilmente dettate sia da un mutamento di assetto produttivo sia dall’introduzione di un nuovo compositore. Nella prima serie, Trevor Morris propone infatti una stratificazione piuttosto frequente di elementi in parte sinfonici e in parte riconducibili all’area generica elettronica (soprattutto nella sezione ritmica), configurando un idioletto facilmente riconducibile agli archetipi

---

<sup>41</sup> Cfr. *ivi*: 2-3.

<sup>42</sup> Cfr. *ivi*: 5.

<sup>43</sup> Proseguendo sulla falsariga di quanto fatto con i flop, segnalo che *Castlevania* registra un 94% nel “Tomatometer” (critica) e un 90% nel “Popcornmeter” (pubblico) su Rotten Tomatoes e dei più modesti 71 nel “Metascore” (critica) e 7.7 nello *user score* di Metacritic. Più complessa è la situazione di *Castlevania: Nocturne*, che risulta già piuttosto polarizzata su Rotten Tomatoes – con un 98% di “Tomatometer” contro un 69% di “Popcornmeter” – per poi sfuggire completamente di mano su Metacritic, dove si riscontra un 77 di “Metascore” affiancato da un misero 4.8 di *user score*, che ci riporta verso lidi inclini al flop, seppur unicamente di pubblico. Da una rapida ricognizione delle recensioni negative degli utenti – che hanno tutta l’aria di essere conseguenti a un fenomeno di *review bombing* – sembra che sia soprattutto la scrittura a non aver soddisfatto le aspettative, sia per la smarrita fedeltà ai modelli videoludici e per presunte carenze nella scrittura dei dialoghi e nel ritmo generale, sia per la presenza di tematiche percepite come trattate in modo tendente alla propaganda politica di stampo “woke”.

iperorchestrali – come esemplificato da ‘Trevor Fights the Mob’<sup>sY</sup>. È però con l’arrivo di Trey Toy in *Nocturne* che lo slittamento verso un maestoso stile sinfonico in cui persino gli elementi elettronici sono raramente udibili si fa concreto – quasi a voler segnalare, con una colonna sonora quantomai tendente ai modelli hollywoodiani, la transizione a una produzione *mainstream* a pieno titolo.

Eppure, proprio nella proposta sinfonica più integrale perseguita da *Nocturne*, fanno capolino in diverse tracce alcuni elementi musicali fino a quel momento forse non valorizzati quanto ci si sarebbe potuto aspettare: gli stilemi barocchi, che nei videogiochi sono assai presenti. Infatti, la formula sviluppata da Michiru Yamane e da altri compositori che hanno lavorato con lei (o prima/dopo di lei) nella serie videoludica,<sup>44</sup> prevede uno stile domestico perlopiù orientato verso la musica d’arte europea, con tinte riconducibili ora all’ambito “barocco” e ora a quello “gotico”, talora arricchite però dalla presenza di elementi tratti dall’area generica elettrica o (più raramente) elettronica.<sup>45</sup> In ‘The Tragic Prince’<sup>sY</sup> da *Castlevania: Symphony of the Night* (1997, mus. Michiru Yamane) si può ascoltare un esempio del modello, che è stato poi ulteriormente sviluppato in titoli più recenti (e con tecnologie più all’avanguardia), anche sotto forma di arrangiamenti di brani preesistenti divenuti iconici. Emblematica, in questo senso, è la resa di Yasushi Asada di ‘Bloody Tears’<sup>sY</sup> inclusa in *Castlevania Judgment* (2008) e derivata da un pezzo di Kenichi Matsubara scritto per *Castlevania II: Simon’s Quest* (*Dracula II: Noroi no Fūin*, 1987)<sup>y1 y2</sup>, noto anche nella sua versione timbricamente più definita contenuta in *Castlevania: Rondo of Blood* (1993)<sup>sY</sup>, che ne fornisce un’interpretazione già tinta di eclettismo.

Il risultato ricorda molto da vicino certa musica di Yngwie Malmsteen (es. ‘Far Beyond the Sun’<sup>sY</sup>) o anche gruppi come i Symphony X (es. ‘Out of the Ashes’<sup>sY</sup>), che hanno declinato il *progressive metal* verso lidi simili. Il tutto è però virato verso un equilibrio caratterizzato da una maggiore presenza dell’elemento orchestrale, che ne aumenta l’eclettismo. Il tropo non è certo qualcosa di inaudito e anzi, è perfettamente inserito in uno storico di ibridazioni collocate al crocevia tra metal, rock progressivo e i *topoi* della letteratura fantastica.<sup>46</sup> È in particolare la convivenza tra rock/metal e configurazioni musicali tipiche della musica barocca che, secondo William Gibbons, caratterizza primariamente quell’area della *popular music* che si è tanto spesso interessata a immaginari fantastici a metà strada tra Tolkien, *Dungeons & Dragons* e i film di genere *sword and*

<sup>44</sup> Una panoramica di alcuni dei nomi più rilevanti di questo *franchise* musicalmente corale (nonostante la generale prevalenza di Yamane) può essere trovata nel [Box 3](#).

<sup>45</sup> Si noti che questi equilibri sono capovolti nell’eclettismo (pur raro) delle serie TV tratte dal videogioco, a riprova di una minore integrazione del rock nell’eclettismo occidentale, a vantaggio dei modelli iperorchestrali a trazione elettronica.

<sup>46</sup> Cfr. ROSSETTI 2023: 28-30.

*sorcery* degli anni Ottanta.<sup>47</sup> Questo gioco di rimandi s'incarna anche nell'immaginario proprio del *franchise* di *Castlevania*, eppure non trova praticamente alcuno spazio nella colonna sonora di nessuna delle due serie Netflix – e, come già accennato, persino l'aspetto barocco non ibridato fa capolino piuttosto raramente e, comunque, tardivamente – ovvero riscoperto prevalentemente in *Nocturne*, a discapito, però, delle forme di eclettismo iperorchestrato frequenti nella prima serie.

Un confronto significativo può emergere dall'ascolto di due versioni di 'Divine Bloodlines', brano abbastanza iconico da meritarsi una rara citazione integrale in *Nocturne*. Ascoltando la versione contenuta di nuovo in *Castlevania: Rondo of Blood*, firmata da Akira Sōji e intitolata 'Blood Relations of Heaven and Earth'<sup>SY</sup>, si può sentire un impianto essenzialmente rock in cui la melodia viene suonata alternativamente da un sintetizzatore e da quelli che potrebbero configurarsi come altri suoni provenienti da una tastiera che suona qualche *patch* della categoria "archi", ma che per alcuni passaggi idiomati sembra rimandare (sempre all'interno della comune pasta sintetica) a un insieme d'archi. La versione televisiva di 'Divine Bloodlines'<sup>SY</sup> rappresenta sì uno dei rari momenti in cui si palesa della strumentazione appartenente all'area generica elettrica nella colonna sonora di *Nocturne*, ma non si tratta che di un sentore, di una traccia utile a rievocare associazioni timbriche in chi già conosce il brano originale. Essa, infatti, sostituisce la batteria con percussioni orchestrali che sostanzialmente doppiano l'ostinato della melodia, mentre le chitarre sono sì presenti, ma sovrastate da orchestra e addirittura molteplici stratificazioni dei vocalizzi di Ari Mason – cantante coinvolta in vari pezzi della colonna sonora. Come metro di paragone per una versione "moderna" del pezzo, immaginato stavolta dal fronte giapponese, rimanderei alla versione di 'Divine Bloodlines'<sup>SY</sup> contenuta in *Castlevania: Harmony of Despair* (2011), di nuovo arrangiata da Yasushi Asada (mentre per la colonna sonora originale del titolo sono accreditati Yasuhiro Ichihashi e Tomoaki Hirono). Di nuovo ci troviamo davanti a gerarchie ribaltate, seppur all'interno di una permanenza dell'eclettismo – o meglio, di diverse interpretazioni dello stesso.

Proviamo infine a invertire la rotta per seguire una traiettoria che si dirige verso Oriente partendo dall'Occidente, anche se con tappe intermedie che spostano leggermente l'asse anche rispetto all'esempio composito appena commentato. Vorrei infatti chiudere con una veloce disamina di quanto fatto in *Cyberpunk: Edgerunners* (2022), serie animata realizzata dallo studio d'animazione giapponese Trigger (che abbiamo indirettamente incontrato attraverso l'esempio tratto da *Gurren Lagann*, cfr. [§ 7.1.2](#)) ma radicato in Polonia e negli Stati Uniti.

---

<sup>47</sup> Cfr. GIBBONS 2018a: 147-150.

*Edgerunners* è infatti uscito sulla scia del videogioco *Cyberpunk 2077* (2020), sviluppato dallo studio polacco CD Projekt RED partendo dall'immaginario originatosi dal gioco da tavolo *Cyberpunk 2020*, creato nel 1988 dall'americano Mike Pondsmith. Come nel caso di *Batman Ninja* (cfr. § 9.1), anche qui i creativi giapponesi sono stati sostanzialmente ingaggiati da una produzione straniera, anziché essere stati loro ad acquisire una licenza capace di rendere possibile una produzione autonoma. I ruoli direttivi sono stati mantenuti in gran parte da responsabili polacchi, mentre reparti come quelli dedicati al *character design*, alla regia e alla scrittura sono stati lasciati ai professionisti nipponici.

#### Box 4: Il franchise di Cyberpunk

Con *Cyberpunk* arriviamo a parlare di un *franchise* di origine non videoludica e di carattere fortemente transmediale, che tocca fumetti, giochi di carte, romanzi, film e giochi da tavolo – e anzi, proprio da quest'ultima categoria trae la propria origine. Creato dal *designer* di giochi Mike Pondsmith nel 1988, l'immaginario di *Cyberpunk*, dapprima espresso nelle varie edizioni dell'omonimo gioco di ruolo da tavolo, si basa sull'idea di un futuro distopico in cui l'economia americana è collassata e gli equilibri globali sono riscritti, in una realtà ipertecnologica, governata però dallo strapotere delle *megacorporation* e distorta dalla violenza dilagante e dal ricorso smodato alla bioingegneria. Il videogioco RPG/FPS *Cyberpunk 2077*, pubblicato da CD Project RED a fine 2020, riparte da queste premesse per proporre al giocatore una enorme città futuristica (Night City, come nel gioco da tavolo) da esplorare nei panni di V, un mercenario che, proprio a causa della bioingegneria, si trova a condividere il proprio corpo (destinato a un rapido declino) con la coscienza di un terrorista deceduto, col quale si trova costretto a collaborare per scindere le loro essenze e salvarsi. Inizialmente ampiamente criticato soprattutto per la presenza di numerosi problemi tecnici (*bug* e prestazioni insoddisfacenti su gran parte delle configurazioni *hardware*), il gioco è stato gradualmente sistemato, riguadagnando almeno parte della fiducia del pubblico e uscendo di scena con l'espansione *Phantom Liberty* (2023). La musica del videogioco è accreditata a tre compositori: da un lato i polacchi, già affiliati allo studio di sviluppo, P.T. Adamczyk e Marcin Przybyłowicz; dall'altro, lo scozzese Paul Leonard-Morgan. A questi nomi si è aggiunto quello di Jacek Paciorkowski nel DLC.

*Edgerunners* è uscito su Netflix al pari delle serie su Castlevania, riscuotendo un consenso più tendente all'unanimità di quanto non fosse successo (almeno inizialmente) con l'opera videoludica di cui è *prequel*.<sup>48</sup> A differenza delle opere analizzate finora in questo capitolo, non si tratta di un prodotto derivato da altri a distanza di tempo, bensì di un'appendice autosufficiente di un mondo narrativo che unifica diverse opere all'interno di quello che è stato additato come

<sup>48</sup> La serie presenta attualmente "Tomatometer" (critica) di ben 100% e un "Popcornmeter" (pubblico) di 95% su Rotten Tomatoes, mentre su Metacritic è disponibile il solo *user score*, pari a 8.7.

fulgido esempio di un *media mix* di matrice non giapponese.<sup>49</sup> Inoltre, similmente a quanto visto per i film di Silent Hill (ma con responsabilità specifiche più chiare), *Edgerunners* riunisce nella propria colonna sonora (oltre a canzoni di artisti esterni, originali e non) sia brani tratti da *Cyberpunk 2077* ad opera di P.T. Adamczyk e Marcin Przybyłowicz, sia composizioni originali realizzate da un compositore giapponese a noi già ben noto: Akira Yamaoka, che si trova qui a ricoprire un ruolo per certi versi paragonabile a quello svolto da Jeff Danna nei film tratti dai videogiochi di cui era lui ad essere il compositore originale.

Questo caso specifico risulta però degno di nota non tanto per la natura della collaborazione, né in realtà per i risultati sonori finali, quanto per la provenienza degli ingredienti stilistici mescolati in alcuni dei brani della colonna sonora. Infatti, nella quasi totalità dei casi incontrati finora (anche nei precedenti capitoli) l'aggiunta o l'ingigantimento del fattore orchestrale ha coinciso con l'adeguamento dello stile originale a standard hollywoodiani e/o crononormativi. Questo può aver dato l'idea che l'ecclettismo (almeno nel nostro ambito d'indagine) si manifesti solo attraverso l'iniezione di elementi estranei in un contesto sinfonico, ma non è così. Come avevo anticipato (cfr. § 1.1.1), infatti, questa percezione è data soltanto dal fatto (del tutto contingente) che molti dei casi, seguendo prassi diffuse nell'ambito della musica per audiovisivi, usino come stile domestico quello sinfonico. Ma se lo stile domestico è palesemente un altro, allora può diventare proprio l'iniezione orchestrale l'ingrediente determinante per il raggiungimento di un risultato ecclettico, e di questo fatto avremo conferma anche in diversi altri esempi analizzati nei prossimi capitoli.

È anche il caso di *Edgerunners*, dal momento che lo stile domestico s'incarna in una formula elettronica che, in generale, strizza l'occhio all'estetica *synthwave*, spesso associata in ambito audiovisivo a scenari futuristici e anche *cyberpunk*.<sup>50</sup> Un esempio rappresentativo è 'Juiced Up'<sub>SY</sub>, che tra l'altro risulta incluso anche nella colonna sonora di *Cyberpunk 2077*. Anche i brani di Yamaoka si adeguano il più delle volte a questa coerente strategia estetica – come testimoniato da 'Sudden Skirmish'<sub>SY</sub> – ma quando non lo fanno finiscono per incrementare l'ecclettismo attraverso l'aggiunta di livelli rock – familiari a Yamaoka già ai tempi di *Silent Hill* – ma anche inaspettatamente orchestrali. Così, lo stesso compositore che nei film di Silent Hill faceva quasi tutto fuorché le parti di orchestra, diventa qui il suo negativo e introduce ecclettismo (orizzontale e verticale) proprio rivalutando, un ventennio dopo, il potenziale dell'organico sinfonico. Così, all'ecclettismo orizzontale monostilistico introdotto da brani orchestrali come 'Like a Boy'<sub>SY</sub>, si uniscono gli ancora più rilevanti esempi di ecclettismo verticale (anche su triplice area generica) presenti negli sviluppi di 'Into the Fire'<sub>SY</sub> e di

---

<sup>49</sup> Cfr. CHEN, LI 2023: 81-83.

<sup>50</sup> Cfr. MERLINI 2023a: 17.

‘Whatever Choom, Like I Give a Sh\*t’<sup>SY</sup>. Chiudiamo così con lo stesso compositore con cui abbiamo iniziato il paragrafo, ma a ruoli ribaltati, a promemoria del fatto che l’ecllettismo non conosce gerarchie, ma che si tratta di un’estetica dell’incontro che trae il proprio senso dalla contaminazione che devia ciò che è unitario e granitico (di qualunque colore esso sia) verso ciò che è molteplice e fluido, financo inatteso.

**CAPITOLO 10: LOCALIZZAZIONI TRAUMATICHE**

---

Il ludomusicologo William Gibbons ha studiato gli effetti collaterali che talvolta le operazioni di localizzazione hanno sulla musica per videogiochi, mostrando in particolare come i contrassegni culturali vengano talvolta rimossi o alterati per rispondere a esigenze specifiche del target demografico di arrivo del prodotto soggetto a dinamiche di importazione/esportazione. Ha inoltre riconosciuto tre traiettorie di localizzazione dal Giappone al mercato occidentale: quella “basilare” (con mutamenti inesistenti o quasi), che a volte permette addirittura l’amplificazione dei contrassegni culturali; quella “complessa”, in cui si assiste a un tentativo di internazionalizzazione del prodotto modificandone o rimuovendone i tratti più idiomati ritenuti potenzialmente problematici; la “fusione”, che nonostante il nome non è una pratica meno aggressiva della precedente, dato che può portare alla modifica sostanziale o addirittura alla completa sostituzione della colonna sonora, sempre al fine di soddisfare i requisiti del mercato d’arrivo e quindi rimpiazzando i contrassegni culturali.<sup>1</sup> In questo capitolo vorrei ripartire da queste tipologie per esplorare alcune localizzazioni rivelatesi “traumatiche” per via del segno visibile (o udibile) che hanno lasciato sul prodotto finale, arrivando così a parlarci di qualcosa che è accaduto dentro (o dietro) allo stesso: dai cambiamenti dell’arrangiamento di un singolo pezzo (cfr. § 10.1), al riarrangiamento e integrazione da parte di terzi di un’intera colonna sonora (cfr. § 10.2), per arrivare infine alla sostituzione integrale della stessa (cfr. § 10.3). Che si tratti di motivi primariamente culturali, o probabilmente più spesso di un misto tra questi e lo sfruttamento di opportunità economiche, le risposte sembrano trovarsi spesso al crocevia delle sinergie delle industrie dell’intrattenimento e della cultura,<sup>2</sup> le quali suscitano degli aggiustamenti che non mirano all’eclettismo in modo esplicito, eppure non mancano di colpirlo e impattarlo pesantemente.

**§ 10.1 - Arrangiamenti addomesticati in ‘Kuroi Uta’**

Iniziamo con il caso di ‘Kuroi Uta’, ossia la *theme song* di *Drakengard 3* (*Drag-on Dragoon 3*, 2013), che esiste in una versione giapponese e una versione “internazionale”. La composizione del brano è opera dello Studio MONACA, che ci è ormai ben noto (cfr. § 7.2.3), e in particolare della coppia Keiichi Okabe e Keigo Hoashi (quest’ultimo accreditato nel ruolo relativo all’arrangiamento delle parti

---

<sup>1</sup> Cfr. GIBBONS 2021: 361.

<sup>2</sup> Sul tema in ambito cinematografico rimando a SMITH 1998, mentre più nello specifico dell’ambito videoludico entrano, per esempio, ARDITI 2024; IVĂNESCU 2021; KĂRJĂ 2017.

di archi), associata con una certa costanza ai titoli del *franchise* congiunto di *Drakengard-Nier*, o comunque alle opere del *game designer* Yoko Taro.

#### Box 5: Il *franchise* di *Drakengard-Nier* e il “*Taroverse*”

Yoko Taro è un artista poliedrico, noto per aver disseminato frammenti del proprio universo narrativo (il cosiddetto “*Taroverse*”) attraverso numerosi media differenti, tra cui videogiochi, libri e *manga*, pezzi teatrali, *anime* e video musicali. La prima opera a esplorare l’immaginario di Taro è stata *Drakengard (Drag-on Dragoon, 2003)*, videogioco sviluppato da Cavia, studio di sviluppo destinato a una lunga ma poco fortunata collaborazione con la mente dietro all’universo narrativo in questione. In effetti, è soprattutto con lo *spin-off Nier: Automata (2017)* che Taro, grazie anche allo sviluppo praticato da Platinum Games, è riuscito a portare il proprio mondo all’attenzione del pubblico globale con un importante successo di utenti e critica, fino a quel momento assai più modesto. Nonostante i titoli differenti, le vicende dei due *franchise* sono strettamente intrecciate, al punto che le premesse narrative del primo *Nier* (uscito in Giappone e in Occidente nel 2010 con due titoli diversi, ovvero rispettivamente *Nier: Replicant* e *Nier: Gestalt*, contenenti anche alcune differenze di trama) sono diretta conseguenza di uno dei possibili finali del primo *Drakengard*. Laddove quest’ultimo *franchise* si sostanzia in videogiochi *action* di stampo sostanzialmente *musou* (in cui potentissimi protagonisti fronteggiano orde di nemici con relativa facilità) che si svolgono in un contesto *dark fantasy* ispirato a miti e leggende nordeuropee, *Nier* presenta un *gameplay* da RPG d’azione ambientato in una realtà post-apocalittica popolata da *topoi* della fantascienza. In entrambi i casi, Taro vira i rispettivi immaginari verso uno stile narrativo che, pur mantenendo alcuni tratti tipici dello *shōnen*, risulta maturo e cruento, spesso notevolmente drammatico e non di rado metanarrativo. Dopo un periodo di assestamento a livello musicale – che ha coinvolto nomi come Nobuyoshi Sano e Aoi Yoshiki – la serie si è avvalsa stabilmente dei servizi dello Studio MONACA, anche in virtù del legame di vecchia data tra il fondatore Keiichi Okabe e Yoko Taro stesso.

Una particolarità che emerge fin dal primo ascolto di ‘*Kuroi Uta*’ (talora individuata come ‘*The Black Song*’, ovvero la sua traduzione letterale in inglese) è che, nonostante essa esista in due versioni, non c’è differenza nella lingua delle stesse, che è in entrambi i casi il giapponese – con testo attribuito a Hana Kikuchi. Non si tratta quindi di un tentativo di internazionalizzare un pezzo cantato in giapponese attraverso una traduzione, come il più delle volte accade in situazioni analoghe. Né si tratta di sostituire a piè pari un brano in favore di un altro, magari per motivi di opportunità economica data dalla popolarità degli artisti coinvolti nelle due versioni – come accaduto con la canzone di Gackt in *Silent Hill: Revelation*, tra i casi che abbiamo già incontrato (cfr. [Tab. 22](#)). La differenza sta tutta nell’interprete della canzone, che è la cantante J-pop autoctona Eir Aoi nella versione giapponese<sup>sy</sup> e la collaboratrice di lunga data di MONACA Emi Evans, cantante che britannica ma residente in Giappone, nella versione internazionale<sup>sy</sup>.

Al di là delle differenze evidenti nella pasta vocale delle due cantanti e in particolare nella gestione del vibrato (cfr. [Fig. 25](#)), ciò che risulta interessante in questo contesto è che – pur trovandoci in una situazione in cui hanno luogo dinamiche di localizzazione almeno apparentemente endogena – a mutare in maniera sottile ma molto rilevante in termini di eclettismo è l'arrangiamento delle due versioni.<sup>3</sup> Se infatti i brani iniziano in modo simile (a parte per l'introduzione di pianoforte più lunga nella versione giapponese), quando dopo il primo ritornello l'arrangiamento diventa più pieno, la composizione dell'organico muta in maniera sottile – ma rilevante, in termini di elementi eclettici aggiunti al tessuto d'archi.

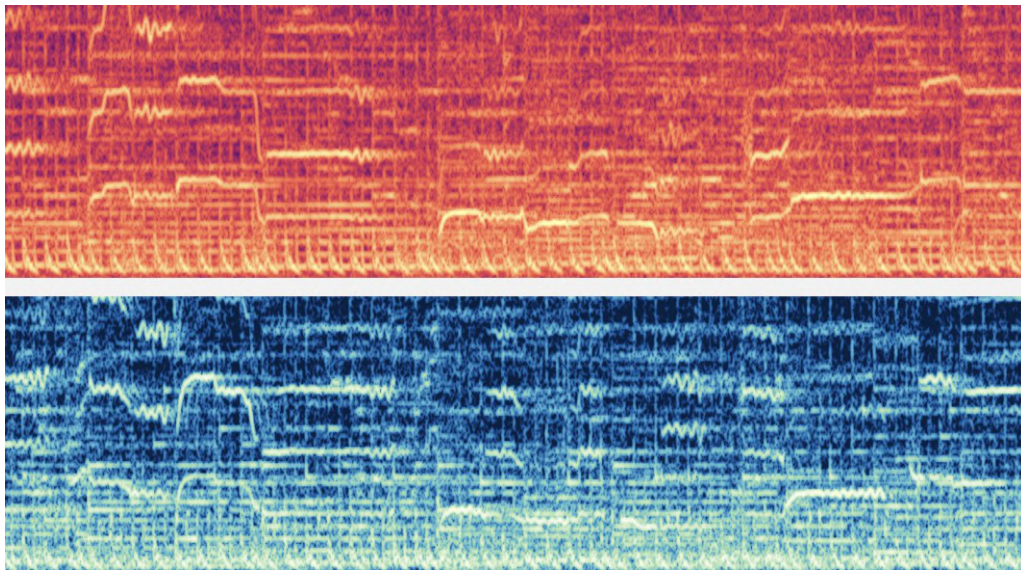


Fig. 25: Comparazione spettrografica delle due versioni di 'Kuroi Uta' (parziale).

Le principali differenze possono essere riscontrate su due livelli:

1. Il timbro ritmico (cfr. [§ 8.2.2](#)): nella versione giapponese, il *beat* è più presente e saturo, timbricamente tendente all'EDM (complice anche il quasi-*four-on-the-floor* in primo piano), andando a integrare il sapore di un'area generica elettronica, mentre nella versione internazionale il *pattern* risulta leggermente diverso, con una maggiore densità di colpi e varietà timbrica degli stessi – caratteristiche che riportano maggiormente a un contesto percussivo orchestrale.<sup>4</sup> Nello spettrogramma di confronto (cfr. [Fig. 26](#)) si può notare, infatti, che i colpi di cassa della versione internazionale (sotto) sono meno nettamente divisi tra loro, mentre si notano anche degli aloni sulle frequenze medie che corrispondono

<sup>3</sup> Una panoramica sulle differenze viene offerta brevemente da un montaggio alternato delle due versioni, ascoltabile da [qui](#).

<sup>4</sup> Un ascolto delle sezioni percussive isolate (particolarmente utile a cogliere le sfaccettature produttive) può essere svolto attraverso [questo](#) confronto audio.

probabilmente ai colpi sulle percussioni più rigide, che proseguono in parallelo alla cassa.

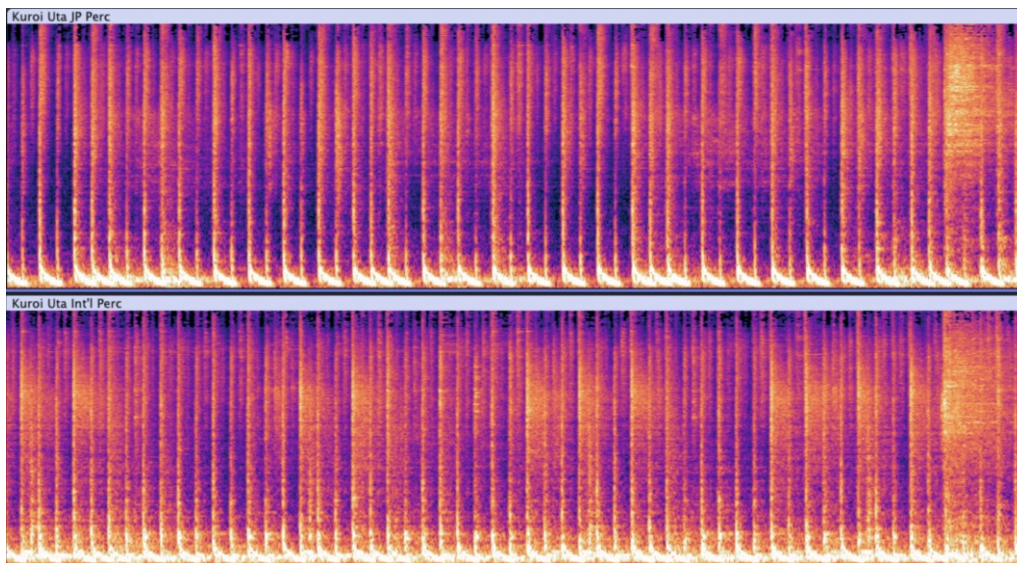


Fig. 26: Comparazione spettrografica delle rispettive sezioni percussive delle due 'Kuroi Uta'.

2. Le chitarre: lo *strumming* della chitarra acustica risulta più basso nel mix della versione internazionale che in quello della versione giapponese. Ma soprattutto sono gli accordi di chitarra elettrica distorta a differire tra le due versioni, in quanto questi sono totalmente assenti nella versione internazionale, mentre contribuiscono all'integrazione dell'area generica elettrica in quella giapponese.<sup>5</sup> Questi sono identificabili con delle fasce sonore piuttosto fitte (fattore indicante l'alto grado di rumore/distorsione) nel confronto spettrografico (cfr. Fig. 27).

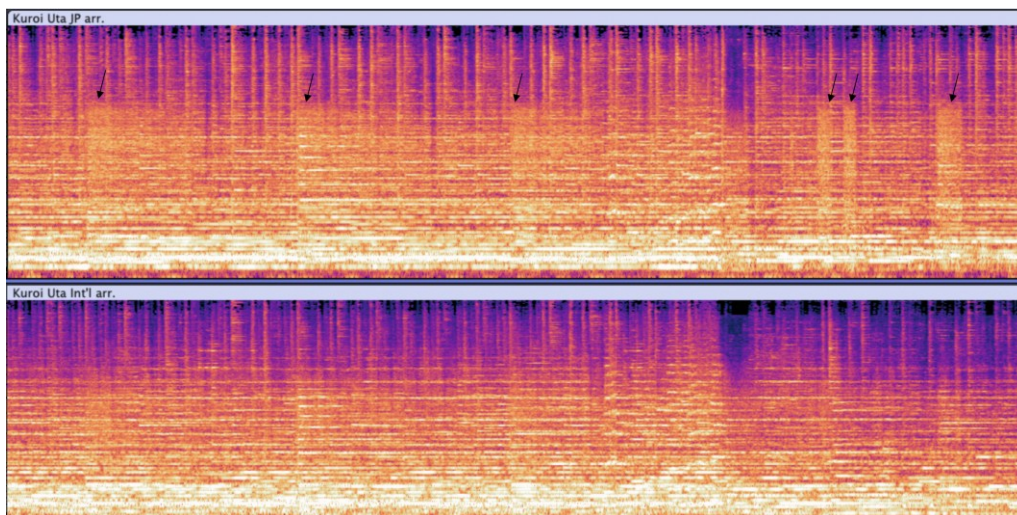


Fig. 27: Comparazione spettrografica di un agglomerato di stem delle due 'Kuroi Uta', con frecce indicanti le chitarre elettriche.

<sup>5</sup> Un ascolto di un agglomerato di *stem* che esclude voce e percussioni (corrispondente alla visualizzazione spettrografica) può essere svolto attraverso [questo](#) confronto audio.

Davanti a una simile situazione, bisogna anzitutto determinare (o quantomeno ipotizzare) i motivi che stanno dietro al mutamento. Vedo principalmente due possibili strade alternative: si può pensare che Eir Aoi sia stata semplicemente ingaggiata per cantare una sorta di “promo” per il mercato giapponese di un brano presente nel gioco e cantato da Emi Evans; oppure si può ipotizzare che qualche motivo specifico abbia spinto i creatori di *Drakengard 3* a far incidere a Emi Evans una nuova versione della canzone pensata originariamente per Eir Aoi. Nel primo caso si tratterebbe di un mutamento dettato dalla necessità di rendere il prodotto più attraente per il pubblico giapponese, in presenza di un *Urtext* internazionale che impiega una cantante già nota ai seguaci dei prodotti Yoko Taro e quindi già più appetibile di una popstar straniera; dunque non si tratterebbe neanche propriamente di una localizzazione. Staremmo comunque parlando di una dinamica dotata di caratteristiche in parte anomale, come si nota per esempio dalla maggiore durata dell’ipotetico singolo promozionale giapponese rispetto alla versione internazionale (laddove di solito si osserva il contrario).

Possibili ragioni in favore della seconda ipotesi, invece, arrivano da un *tweet* di Emi Evans che ci permette di accedere a un video che oggi risulta rimosso<sup>6</sup> e che conteneva la sua versione della canzone. Il messaggio recita: «La *theme song* ‘Kuroi Uta’, che canto per *Drakengard 3*! Questa sarà usata nella versione internazionale»<sup>7</sup> e il video è datato 22 gennaio 2014, ovvero la data d’uscita del *soundtrack album*, in cui la *performance* di Evans può essere udita per la prima volta (a quanto ci è dato di sapere), anteriormente all’uscita del gioco stesso in Occidente. Basta infatti guardare alle date di uscita di *Drakengard 3* per comprendere come mai Evans parli al futuro. Il gioco è uscito al tramonto dell’epoca in cui tra l’uscita giapponese di un videogioco ivi prodotto e la sua uscita all’estero passavano diversi mesi (diversamente da quanto accade con le uscite in contemporanea mondiale, che sono oggi la norma), ed è pertanto stato pubblicato il 19 dicembre in Giappone e il 20 maggio in Nordamerica (un giorno dopo nei paesi PAL, che includono tra gli altri Europa e Australia). Il singolo di ‘Kuroi Uta’, uscito sotto il nome di Eir Aoi, è invece datato 6 novembre 2013. Questo non prova necessariamente che un brano sia stato inciso prima dell’altro, ma dà comunque alla versione di Eir Aoi una certa priorità cronologica.

Questa possibilità acquista ulteriore credibilità se confrontiamo questo caso di studio con dei precedenti riguardanti il medesimo *franchise*. Per esempio, ‘*Hi-tori*’<sup>SY</sup> – la *theme song* di *Drakengard 2* (*Drag-on Dragoon 2*, 2006) composta da Ryoki Matsumoto e scritta da Satomi, con la voce di Mika Nakashima – era già stata sostituita con una canzone riarrangiata e tratta dal primo *Drakengard*

---

<sup>6</sup> I dati del video sono comunque reperibili attraverso [questo link](#) mediato da WayBack Machine.

<sup>7</sup> EMI EVANS [@EMIREVANS] 2014 (traduzione mia).

nella versione internazionale. La sostituzione un po' raffazzonata fa pensare a una priorità da attribuire alla versione giapponese, che per qualche motivo non ha potuto sopravvivere nell'edizione internazionale. E se fosse accaduto qualcosa di simile anche con 'Kuroi Uta'? L'eccezione che conferma la regola sarebbe da ricercare in un'altra canzone tratta dallo stesso *Drakengard 3*, ovvero 'This Silence is Mine'<sup>8</sup>, cantata da Chihiro Onitsuka e di nuovo composta da Keiichi Okabe, che è presente in entrambe le edizioni (oltre che nel *soundtrack album*)<sup>8</sup>... e con tutte le chitarre elettriche al loro posto. Perché questi trattamenti diversificati?

Titolo	Compositore	Cantante	Etichetta	Distributore
'Hitori'	R. Matsumoto	M. Nakashima	Sony Music Associated Records	Sony Music
'Kuroi Uta'	K. Okabe	E. Aoi	SME Records	Sony Music
'This Silence is Mine'	K. Okabe	C. Onitsuka	Napoleon Records	BounDEE (Space Shower)

Tab. 24: Dati fondamentali delle canzoni tratte da *Drakengard 2* e *Drakengard 3*.

La risposta può solo essere congetturale, ma verificando i dettagli delle tre pubblicazioni (cfr. [Tab. 24](#)) emergono alcuni dati interessanti. Entrambe le canzoni cambiate nella versione internazionale, infatti, sono distribuite da Sony Music. Nel caso di 'Hitori', anche l'etichetta è Sony, mentre 'Kuroi Uta' si lega a SME Records, che da lì a poco sarebbe divenuta comunque proprietà Sony. Viene allora da pensare che siano questioni relative alla gestione dei diritti, e/o alle politiche aziendali di Sony Music per quanto riguarda gli artisti sotto contratto con loro, ad aver quantomeno contribuito a dettare la scelta dei creatori di *Drakengard 3* di escludere la 'Kuroi Uta' di Eir Aoi dalla versione internazionale del gioco. In fondo, forse non valeva la pena contrattare una soluzione per includere nella versione internazionale una cantante famosa sì in patria, ma non particolarmente all'estero. Mentre però nel caso di quest'ultimo brano la musica era di Okabe ed è stata quindi riutilizzata per la nuova versione cantata da Evans, nel caso di 'Hitori' si è optato per una esclusione totale del pezzo, non essendo Matsumoto legato alla colonna sonora di *Drakengard 2* se non per quel singolo brano (lo si può considerare come il compositore di Nakashima). In fondo, in questa spiegazione sarebbero sussunti aspetti relativi a entrambe le possibili piste ipotizzate all'inizio di questo ragionamento, ponendosi a metà strada tra l'idea che lo sfruttamento commerciale dell'opportunità in ottica di una sinergia industriale abbia avuto la priorità, e quella che invece la attribuisce a ostacoli esterni che possono aver determinato il mutamento.

<sup>8</sup> Si fa qui riferimento al disco con numero di catalogo SQEX-10414/5 (per come schedato su [VGMdb](#)); pubblicazioni successive, tra cui quella recentemente inserita nei cataloghi dei principali servizi di *streaming* musicale, non includono né la canzone con Onitsuka né quella con Aoi, suggerendo una certa difficoltà della gestione dei diritti legati prodotti di questo tipo.

L'ultima domanda ad emergere è dunque: ma allora perché cambiare anche l'arrangiamento? In effetti, nello scenario delineato non sembra esserci spazio per forze esogene che andrebbero a determinare le differenze nella localizzazione. Eppure, forse è possibile osservare comunque all'opera logiche che, pur non essendo verosimilmente eterodirette, parlano di aspettative e di opportunità differenti tra ciò che "è opportuno" fare guardando al Giappone e ciò che "è opportuno" fare guardando al mercato internazionale. Da un lato, allora, abbiamo una canzone J-pop che, in virtù di sinergie industriali già ampiamente collaudate in ambiti contigui a questo, rientra in una strategia di promozione incrociata che coinvolge diverse industrie culturali e che risulta particolarmente attraente per il pubblico nipponico. 'Kuroi Uta', infatti, può essere vista come una di quelle *anison* interpretate da un/a *idol* famoso/a e utilizzate come sigla di un *anime* (cfr. § 7.1.2). Stilisticamente, la canzone nasce (o è deviata verso, nel caso la mia ipotesi non fosse corretta e l'*Urtext* fosse invece la versione con Evans) pensando a quel contesto, che si conferma essere iniettato di eclettismi istituzionalizzati, e che comunque è parte del mondo della *popular music* in senso stretto, dove forse sarebbe più strano (a maggior ragione in Giappone) trovare un brano interamente orchestrale che non uno arrangiato nel modo che abbiamo visto.

La versione internazionale è invece più strettamente legata all'esperienza di gioco – anche perché ingaggiando Evans si rimanda a qualcosa che si è già sentito nel medesimo universo narrativo, tra l'altro in modo parzialmente diegetizzato, grazie alla presenza della linea vocale di 'Kuroi Uta' (cantata da Evans) nel brano 'The Last Song' <sup>9</sup>, udibile nelle battute conclusive del Finale D di *Drakengard 3*.<sup>9</sup> L'arrangiamento differente riflette il contesto e le funzioni diverse, e forse anche le aspettative delle dell'orecchio occidentale per quel che riguarda un ammorbidimento dell'eclettismo insito nella controparte nipponica. Tuttavia, in questo caso ritengo che non sia quest'ultimo il movente principale dietro al cambiamento, quanto semmai più un effetto collaterale: dal momento che comunque andavano apportate delle modifiche – nell'ipotesi di cui sopra, per motivi legati alla gestione dei diritti e degli artisti coinvolti – si va a ritoccare la canzone pensando *anche* a questo aspetto e quindi deviando l'arrangiamento verso lidi meno idiomáticamente giapponesi (o, per meglio dire, J-pop/*anime/anison*). Forse, se non fosse stato per le presunte limitazioni dovute a vincoli contrattuali e gestione dei diritti, avremmo potuto ascoltare la voce di Eir Aoi – e quei *beat* EDM accompagnati da chitarre elettriche – anche in Occidente.

---

<sup>9</sup> La sequenza di *gameplay*, che tra l'altro si basa in gran parte su una sorta di inusuale *rhythm game* che ingloba il brano nella sezione di gioco, è visibile in [questo video](#) caricato su YouTube dall'utente "yvogox". Emi Evans, inoltre, in *Nier* ha registrato anche diverse versioni del brano ricorrente 'Song of the Ancients' che, nel contesto della narrazione, vengono cantate da Devola e Popola, due dei personaggi più importanti del gioco (quando il giocatore si avvicina a loro).

## § 10.2 - Chi ha ucciso il Drago Cremisi?

Entrando nel vivo del secondo caso che ho selezionato, ci spostiamo verso un tipo di adattamento traumatico già più aggressiva, non solo perché motivata presumibilmente da fattori esterni ai creativi dietro al prodotto originale, ma anche perché non si limita ad accostarsi alla versione primaria, ma arriva a sovrascriverla, cancellandola. In un caso come questo, l'adeguamento a standard diversi da quelli di partenza (sia a livello culturale che a livello industriale), o a sensibilità specifiche, gioca piuttosto palesemente un ruolo importante in un'opera di mutamento che va a impattare sull'ecclettismo in modo significativo. Sto parlando della musica di *Crimson Dragon* (2013), videogioco ideato da Yukio Futatsugi (già noto per gli sparatutto "su rotaia" del *franchise* di Panzer Dragoon) e musicato dalla sua collaboratrice di lunga data Saori Kobayashi.

Le vicende editoriali del titolo sono importanti per inquadrare i rapporti di potere che hanno reso possibile il mutamento radicale della colonna sonora. Bisogna infatti tenere presente che *Crimson Dragon* è frutto di una collaborazione tra lo studio Grounding Inc. di Futatsugi e Microsoft, finalizzata a offrire videogiochi esclusivi per Xbox che sapessero valorizzare le peculiarità delle *console* di Microsoft e delle sue periferiche. In particolare, il gioco era stato inizialmente annunciato per Xbox 360 nel 2010, e avrebbe dovuto essere controllabile solamente attraverso il nuovissimo sensore di movimento esclusivo Kinect – capace di cogliere i movimenti del giocatore e trasmetterli al gioco senza la necessità di indossare o impugnare alcunché (a differenza degli analoghi Wiimote di Nintendo o PlayStation Move di Sony). In vista dell'uscita della nuova console Xbox One e in risposta ai riscontri negativi ricevuti circa l'idea di un gioco controllabile *unicamente* attraverso Kinect, il gioco divenne un titolo di lancio della nuova generazione, dotato anche di controlli tradizionali.<sup>10</sup> Il fatto è che questo mutamento – gestito probabilmente con difficoltà anche per via delle dimensioni ridotte del team di sviluppo – ha portato non solo alla modifica di alcuni aspetti della grafica di gioco, ma anche a un radicale cambiamento della colonna sonora di Kobayashi, riarrangiata e integrata dal compositore statunitense Jeremy Garren, evidentemente selezionato da Microsoft (non si capirebbe altrimenti come mai scegliere un compositore appartenente al polo geografico-produttivo del *publisher* e non dello sviluppatore). Cercheremo ora di capire il motivo di questo mutamento e i suoi esiti.

Già all'epoca, Kobayashi era nota per il suo precedente lavoro sulla serie di Panzer Dragoon, caratterizzata musicalmente da un idioletto talora definito *ethno-panic* – crasi tra "ethnic" ed "electronic" che vuole indicare la mescolanza di elementi musicali tratti principalmente da queste due realtà, ma che in realtà

---

<sup>10</sup> Ulteriori dettagli sono reperibili da [questa](#) notizia.

includono spesso uno strato orchestrale e/o rock più o meno pronunciato, configurando così diversi assetti di eclettismo.<sup>11</sup> Piuttosto rappresentativo di questo idioletto è il pezzo 'The Empire' [s.y](#) da *Panzer Dragoon* (1995), con melodie sintetiche, sezione ritmica rock con l'aggiunta di percussioni tribali, e qualche venatura (pseudo-)sinfonica. Evidentemente, questo stile non era abbastanza opulento per soddisfare l'appetito hollywoodiano di Microsoft, quando *Crimson Dragon* è diventato un gioco esclusivo per Xbox One; quindi, la colonna sonora è stata portata oltreoceano e trasformata in qualcos'altro da professionisti americani che hanno «lavorato per realizzare la sua visione musicale»<sup>12</sup>... fondamentalmente seppellendola sotto spessi strati di imponenti sonorità orchestrali e corali. Per usare le parole dei diretti interessati:

In un sacco di casi abbiamo aggiunto il coro, una sezione d'archi più grossa e in generale elementi più grossi per, diciamo, espandere le dimensioni e la portata della colonna sonora.<sup>13</sup>

Non è questa la sede per stabilire se sia stata una buona idea aggiungere, espandere e rendere tutto più grande in una colonna sonora che non è affatto scontato che contemplasse questo tipo di equivalenza tra dimensione e qualità nella propria strategia estetica iniziale, ma di certo è facile constatare che in questo modo l'eclettismo (quando preservato) risulta essere molto meno evidente nelle versioni rielaborate americane che in quelle originali giapponesi.<sup>14</sup> Ma come è possibile fare un confronto effettivo se la colonna sonora, per come pensata da Kobayashi, è stata interamente sostituita dalle rielaborazioni di Garren?

La risposta a questa domanda sopraggiunge prendendo in considerazione le reazioni della compositrice originale al rimaneggiamento americano. Nei materiali promozionali del gioco, Kobayashi (ovviamente) non sembra troppo critica al riguardo, affermando che apprezza che le composizioni (o il singolo brano di cui sta parlando, il montaggio del video rende ambiguo questo passaggio) siano finite per diventare dei «potenti pezzi orchestrali», riconoscendo poi un certo incremento «del senso di realismo e della portata».<sup>15</sup> Tuttavia, lontano dalle telecamere, le sue parole sulla «hollywoodizzazione» della musica di *Crimson Dragon* risultano un po' più sfumate, e alcuni dettagli significativi vengono aggiunti:

---

<sup>11</sup> Cfr. COLLINS, GREENING 2016: § 44.

<sup>12</sup> Jeremy Garren in MICROSOFT STUDIOS 2014 (01:59-02:04) (traduzione mia).

<sup>13</sup> Jeremy Garren in *ibid.* (02:09-02:16) (traduzione mia).

<sup>14</sup> Lo stesso video promozionale da cui ho tratto le precedenti citazioni (che inserisco [qui](#) anche in formato direttamente consultabile per comodità) rende evidente il fenomeno di ipertrofismo di cui sto parlando proponendo dei confronti tra frammenti di brani originali e rielaborati.

<sup>15</sup> Saori Kobayashi in *ibid.* (02:59-03:15) (traduzione mia).

Non penso che l'hollywoodizzazione della colonna sonora sia stata in sé una cosa negativa. È solo che mi è sembrato un po' infelice che la musica che ero riuscita a preparare per la versione originale prima della sua pubblicazione iniziale abbia finito per non essere utilizzata. Quando *Crimson Dragon* divenne un titolo Xbox One, il progetto subì alcune modifiche in termini di portata, e il prodotto finale è stato accolto con opinioni discordanti dai *fan*. Adorerei l'idea di pubblicare le mie versioni originali della colonna sonora, se ci fosse una richiesta da parte dei *fan*.<sup>16</sup>

È probabilmente sulla scorta di questo dispiacere che Kobayashi ha deciso di includere, nell'album *Journey* (2014) del suo gruppo AKANE, un paio di versioni originali dei brani finiti poi in *Crimson Dragon* con la "revisione" di Garren.<sup>17</sup> È forse casuale che la copertina del disco in questione presenti le esatte stesse scelte cromatiche del *soundtrack album* di *Crimson Dragon*, pubblicato solo un anno prima, ma ciò che più importa è che le tracce originali che esso offre risultano molto utili ad attuare un confronto tra il *sound* pensato da Kobayashi e la sua realizzazione statunitense. Dei due brani che la *tracklist* di *Journey* attribuisce al videogioco, 'Dragon's Journey'<sup>SY</sup> è il più indicato a essere preso in analisi, poiché l'altro sembra in realtà essere un arrangiamento pianistico che non è detto sia stato pensato per l'inclusione in *Crimson Dragon* – e in ogni caso si discosterebbe troppo da ciò che la colonna sonora effettiva, mediamente, è.

Il pezzo sembra costituire l'ispirazione per la composizione chiamata 'Draco'<sup>SY</sup> nel *soundtrack album* del videogioco, anche se poi una trasposizione strutturalmente più simile si trova semmai nella successiva 'Sunrise'<sup>SY</sup>. Persino un confronto tra queste due rese, in effetti, risulta istruttivo per rendersi conto di quanto la più modesta orchestrazione di 'Sunrise' permetta alle idee originali (e al loro eclettismo "ethronic") di respirare all'interno di un pur sempre arricchito paesaggio sonoro. Certo, purché non si discostino troppo dai canoni occidentali: per esempio l'assolo di sintetizzatore intorno alla metà del terzo minuto di 'Dragon's Journey' è chiaramente non *cool* da una prospettiva (pseudo-)hollywoodiana, e quindi in 'Sunrise' è sostituito da un susseguirsi di linee melodiche interpretate da fiati di matrice etnica o orchestrale. 'Draco', invece, riprende sostanzialmente il tema principale proposto dall'originale, ma lo ripropone alla massima potenza alternando voce solista e cori per praticamente tutta la durata del pezzo – coprendo e minimizzando gli aspetti elettronici in sezione ritmica. Si tratta di una veste stilistica chiaramente più virata verso l'idioletto di Garren che non quello di Kobayashi, come testimoniato dall'unico brano originale firmato dal primo, 'The Lichfield'<sup>SY</sup>, che infatti si muove su lidi molto simili e non si

<sup>16</sup> Saori Kobayashi in COLLINS, GREENING 2016: § 44 (traduzione mia).

<sup>17</sup> Non c'è garanzia sul fatto che ciò che si sente nell'album coincida al 100% con quanto prodotto per la colonna sonora del videogioco. Tuttavia, a giudicare dai pochi secondi di brano originale che si sentono nel video menzionato poco sopra, la pasta sonora pare essere sostanzialmente la stessa.

preoccupa particolarmente di inserire vistosi elementi non orchestrali, al di fuori di qualche elemento ritmico elettronico di matrice iperorchestrata. In fondo, questo non è altro che la controparte traslata di quel tipo di prioritizzazione delle esigenze occidentali che è ben rispecchiato anche da un dato oggettivo molto immediato: il gioco, pur essendo giapponese, è uscito in Giappone quasi un anno dopo rispetto agli Stati Uniti.

La mia diagnosi finale è che qui ci troviamo di fronte a un caso di “ipertrofia sinfonica” (cfr. [§ 4.2.2](#)) sopraggiunta nel passaggio della sede di lavorazione della musica dal Giappone agli Stati Uniti. Non rimando a questo concetto per semplice somiglianza dei risultati, ma perché mi sembra di poter individuare anche moventi simili a quelli descritti parlando dello stesso in precedenza. Il motore rimane infatti la spinta delle dinamiche crononormative, che vanno di pari passo con le egemonie culturali e gli *standard* accettati come sintomo di qualità. Vale a dire che il lancio di un prodotto pubblicato da Microsoft e chiamato a dare dimostrazione della potenza della nuova *console* e dei suoi accessori non poteva permettere la permanenza di una musica che fosse opulenta a un livello inferiore a quello massimo – requisito evidentemente non soddisfatto dagli originali di Kobayashi, che mantiene una pasta sonora che potrebbe risultare *cheap* all’orecchio abituato agli standard hollywoodiani, che orientano anche le estetiche ludomusicali. Andando a incidere soprattutto sulla preminenza e sull’udibilità del fattore elettronico, la “riscrittura” voluta dalla produzione ha cercato di “migliorare” la musica... minimizzandone i risvolti eclettici.

### **§ 10.3 - Mutazioni integrali: *Sōdo Maniakku vs X-Kaliber 2097***

L’ultimo caso selezionato prosegue sulla stessa linea, ma in modo (se possibile) ancora più radicale, dato che si passa qui dal riarrangiamento alla radicale sostituzione della colonna sonora originale di un prodotto giapponese nella sua versione occidentale. In effetti, in questo caso si può parlare di un processo di localizzazione, che però si spinge ben oltre ciò che normalmente viene contemplato tra le pratiche ortodosse di adattamento di un prodotto al contesto locale, arrivando a tradire la visione originale in vista di fini ritenuti di superiore importanza. Si tratta di una situazione già vista in passato anche nell’ambito di altri media frequentemente importati in Occidente dal Giappone, primi tra tutti gli *anime*. Per esempio, la ben nota serie *Heidi (Arupusu no shōjo Haiji, 1974)*, subì in Europa un totale rimpiazzo della colonna sonora giapponese con una di matrice germanica. La prima, realizzata da Takeo Watanabe,<sup>18</sup> era intrisa di quel tipo di venature jazz/rock frequenti in molti *anime* dell’epoca (cfr. [§ 7.1.2](#)); la

---

<sup>18</sup> Si veda, a tal proposito, TAVASSI 2024: 929-930.

seconda, più votata (attraverso l'uso di soluzioni più tradizionali) a creare un contesto più drammatico e idiomaticamente europeo in linea con l'ambientazione, realizzata da Gert Wilden<sup>19</sup> – negli stessi anni curiosamente impegnato nella realizzazione delle musiche della lunga serie di film *Schulmädchen-Report*, che con *Heidi* hanno in comune solo la presenza di ragazzine, e che annoverano tra le loro fila titoli come *Lolite supersexy (Schulmädchen-Report 6. Teil - Was Eltern gern vertuschen möchten, dir. Ernst Hofbauer, 1973)* e *Adolescenza porno (Schulmädchen-Report 7. Teil - Doch das Herz muß dabei sein, dir. Ernst Hofbauer, 1974)*. Si tratta di una dinamica non particolarmente rara per l'epoca, osservabile all'opera ancora un ventennio dopo, per esempio nel film animato (tra l'altro di radice videoludica) *Street Fighter II: The Animated Movie* (dir. Gisaburō Sugii, 1994), in cui la «colonna sonora predominantemente elettronica/orchestrale composta da Yūji Toriyama e Tetsuya Komuro» viene sostituita da un insieme di pezzi «di area alt-rock *grunge* che combina singoli di successo di ben noti artisti americani, come i Korn e gli Alice in Chains, a tracce su di essi ricalcate, a opera dei compositori Cory Lerios e John D'Andrea».<sup>20</sup>

In ambito videoludico queste dinamiche di sostituzione radicale hanno avuto luogo in varie occasioni, di cui forse il più noto è *Sonic CD* (1993), uscito in ritardo di un paio di mesi in Nordamerica affinché si potesse sostituire la colonna sonora realizzata da Naofumi Hataya e Masafumi Ogata con nuovi brani (spesso più orchestrali) firmati da Spencer Nilsen, David Young e Mark Crew. Lo stesso Nilsen afferma, in proposito, che «Sega of America voleva qualcosa di un po' più musicalmente ricco e complesso, oltre a un tema che potesse essere sfruttato in qualche modo per promuovere il gioco»<sup>21</sup> – un indizio che faremo bene a tenere a mente anche nelle prossime pagine. L'esempio trattato in questo capitolo ha in effetti diversi aspetti in comune con quello appena citato, a partire dal fatto che ci permette di tornare alla prima metà degli anni Novanta e di toccare un titolo tutt'altro che celebre della produzione per SNES dell'epoca: *X-Kaliber 2097 (Sōdo Maniakku, 1994)*.<sup>22</sup> Il gioco, sviluppato dagli studi giapponesi Fupac e Winds (ad oggi sostanzialmente caduti nell'oblio), è un gioco d'azione ambientato in un futuro distopico sostanzialmente governato dal crimine organizzato, in cui il giocatore deve farsi strada attraverso i tipici livelli bidimensionali dell'epoca dotati di elementi *platform*, per combattere poi contro potenti nemici in arene circoscritte. Pubblicato da Toshiba EMI in Giappone, *Sōdo*

<sup>19</sup> Per una panoramica sull'attività del compositore rimando a SCHLICHTER 2009.

<sup>20</sup> GREEN 2024: 544 (traduzione mia).

<sup>21</sup> Spencer Nilsen in HOROWITZ 2008 (traduzione mia).

<sup>22</sup> Il titolo riportato è la traslitterazione della resa in *katakana* di "Sword Maniac", titolo con cui il gioco è noto in Giappone. Tuttavia, per rendere più palese di quale versione starò parlando di volta in volta, mi riferirò a quella giapponese con il più idiomatico titolo *Sōdo Maniakku*, e a quella occidentale col titolo normalmente utilizzato, ovvero *X-Kaliber 2097*.

*Maniakku* è stato poi acquisito da Activision, in vista di una distribuzione nordamericana che avrebbe necessitato, tuttavia, di più di un mutamento.

Oltre a far cambiare i nomi dei personaggi e la sceneggiatura, Activision ha voluto che si intervenisse anche sulla colonna sonora originale realizzata da Hitoshi Sakimoto e Hayato Matsuo, e ciò ha portato alla sostituzione di quest'ultima con una «hot tekno soundtrack by Psykosonik» pubblicizzata in questo esatto modo fin dalla copertina del gioco (cfr. [Fig. 28](#)). La musica realizzata dai due compositori giapponesi è uno spaccato interessante su una fase di transizione del più noto dei due, Sakimoto (che abbiamo già incontrato tangenzialmente trattando di *Vagrant Story*, cfr. [§ 7.2.2](#)), che da lì a poco sarebbe passato dalla fama come compositore specializzato nella ricerca timbrica e nella sintesi/programmazione, all'essere richiesto soprattutto per la propria musica (pseudo-)orchestrata, grazie al successo ottenuto con *Tactics Ogre* (1995) prima e con *Final Fantasy Tactics* (1997) poco dopo – entrambi permeati da una forte impronta sinfonica.<sup>23</sup> In *Sōdo Maniakku*, in effetti, si può avere testimonianza di entrambe le facce di Sakimoto, certamente aiutato in questo anche dall'intervento del collega Matsuo. Infatti, per quanto la componente elettronica sia assai presente – come sarebbe lecito aspettarsi, dato il *setting* futuristico – non sono rare le incursioni pseudo-orchestrali che prefigurano ciò che, da lì a poco, avrebbe contraddistinto gran parte della produzione più nota di Sakimoto.

Basta in effetti confrontare i primi brani delle due versioni per rendersi conto di discrepanze stilistiche rilevanti. Il 'Main Theme' [Y1 Y2](#) della versione originale, in effetti, si svolge su almeno due aree generiche parallele – pur essendo, come ovvio data l'epoca, di fatto integralmente elettronico. A un basso sintetico molto in evidenza e a una batteria che pare ibrida tra elettronica e acustica, infatti, si sovrappone una linea melodica di pseudo-archi, la cui natura sintetica a volte si palesa al punto tale da trasfigurarli in direzione di un suono che non si può che ricondurre a un sintetizzatore. Ci sono poi anche delle incursioni di organo hammond (area elettrica) e altri timbri ambigui tra acustico (fiati) ed elettronico. Il corrispettivo 'Silicon Jesus' [Y1 Y2](#) degli Psykosonik, invece, suona idiomáticamente *techno* – o forse proprio *hot tekno* – e la differenza di pasta sonora è piuttosto palpabile, pur trattandosi per forza di cose in entrambi i casi di brani sintetici. Qui non c'è nessun suono che domanda di essere immaginato come diverso da ciò che è, aprendo a mondi sonori differenti; c'è un brano elettronico (non eclettico) che non vuole essere altro da ciò che è.

---

<sup>23</sup> Hitoshi Sakimoto in COLLINS, GREENING 2016: § 71.



Fig. 28: Pubblicità della nuova colonna sonora sulla copertina di *X-Kaliber 2097*.

Gli Psykosonik, all'epoca in cui furono chiamati a fornire i brani necessari a *X-Kaliber 2097* per sostituire la colonna sonora di *Sōdo Maniakku*, erano un astro nascente della musica *techno* americana, con un paio di singoli di discreto successo all'attivo. Il fatto è che la loro musica – integralmente elettronica – va a sostituire non solo le specifiche configurazioni della musica originale, ma anche a proporre uno stile solo apparentemente simile, che in realtà sacrifica l'area generica acustica (per quanto fittizia) in favore di una soluzione integralmente elettronica. Ci troviamo quindi davanti a uno di quei casi (già incontrati in precedenza, cfr. § 9.2) in cui l'elemento dirimente nella definizione dell'ecllettismo è quello orchestrale, il quale è presente nella versione giapponese ma non in quella occidentale – a riprova del fatto che non è tanto l'orchestra in quanto tale a neutralizzare spesso le formule elettriche, ma il fatto che essa sia (contingentemente, per tradizione) lo strumento principe in mano a fautori di un modo di concepire gli impasti timbrici non sempre aperto alle contaminazioni.

Per comprendere meglio il motivo dietro alla scelta di Activision, dobbiamo esaminare le abitudini di localizzazione esibite dalla stessa azienda americana in quegli anni. In effetti, a ben guardare, un altro gioco giapponese era stato localizzato in modo assai simile appena un anno prima dell'uscita di *X-Kaliber 2097*. Si tratta di *BioMetal* (1993), questa volta munito di una «super techno soundtrack by 2 Unlimited» – di nuovo pubblicizzata direttamente sulla custodia dell'edizione americana del gioco SNES (cfr. Fig. 29). Il duo *eurodance* olandese 2 Unlimited, all'epoca dotato di una certa fama, era stato scelto per sostituire la colonna sonora originale realizzata da Yoshio Nagashima – proprio come sarebbe accaduto con gli Psykosonik un anno più tardi. Tuttavia, trattandosi di musica preesistente, qualcuno avrebbe dovuto convertirla dalla versione discografica incisa secondo le modalità tradizionali a una versione utile a realizzare una nuova incarnazione attraverso la sintesi *on-board*. È proprio questo passaggio che rivela un tassello importante non solo per la localizzazione di *BioMetal*, ma anche per quella di *X-Kaliber 2097*: Ali Lexa, l'uomo che ha convertito i brani dei 2 Unlimited in informazioni utili alla sintesi su *console* e che, a un'analisi più attenta, risulta essere stato responsabile dell'adattamento anche del gioco successivo.<sup>24</sup> A quanto pare, Lexa apprezzava molto l'idea di dare a videogiochi

<sup>24</sup> La sua [scheda](#) su MobyGames lo inserisce sotto *music production* nel caso di *BioMetal* e sotto *music sequencing* nel caso di *X-Kaliber 2097*. Su [VGMdb](#), a questo si aggiunge il ruolo di *music licensing* per *BioMetal*.

giapponesi vagamente in stile *cyberpunk* una sorta di tocco "moderno" e sub-culturale iniettando in essi la musica dei suoi artisti elettronici preferiti. Non vorrà dire molto, ma almeno forse abbiamo il nome di un responsabile.

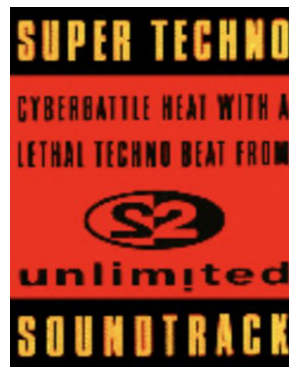


Fig. 29: Pubblicità della nuova colonna sonora sulla copertina di BioMetal.

Anche se gli Psykosenik non erano minimamente noti quanto i 2 Unlimited, è chiaro che Activision ha puntato molto sul potenziale commerciale della loro musica nel "suo" videogioco: oltre alla pubblicità sulla custodia, infatti, il nome del gruppo compariva qua e là anche negli sfondi dei livelli di *X-Kaliber 2097* – per esempio al posto della scritta "BATTLE!" che si legge su degli schermi in una fase del gioco (cfr. Fig. 30). Non solo, ma mentre nella versione originale gli schermi si spengono e a intermittenza fanno comparire la scritta alternativa "KILL!", nella versione localizzata questi rimangono fissi sulle scritte "PSYKO" e "SONIK". Anche in questo caso, dunque, la musica è stata probabilmente modificata non perché l'originale fosse ritenuta inadatta allo scopo, ma per motivi commerciali e di opportunità promozionale. Poi, resosi "necessario" il mutamento, la neutralizzazione dell'ecllettismo è venuta da sé, come effetto collaterale causato da motivazioni commerciali ma plasmato nelle sue fattezze specifiche anche da sensibilità culturali.



Fig. 30: Confronto tra Sōdo Maniakku e X-Kaliber 2097 nella scena con lo schermo adibito a installazione pubblicitaria degli Psykosenik.

Coinvolgere artisti *popular* nelle dinamiche commerciali dei videogiochi, però, non è mai una strategia che offre vantaggi monodirezionali, poiché «comunemente, i giochi sono usati per promuovere e vendere musica, e gli artisti che incidono sono usati per vendere giochi». <sup>25</sup> Infatti, anche gli Psykosonik stessi hanno tratto vantaggio dall'operazione raccontata in queste pagine e anzi, col senno di poi, l'episodio di *X-Kaliber 2097* ha forse giovato più a loro che non al sostanzialmente dimenticato gioco per SNES. Quest'ultimo è infatti stato solo il primo di una serie di impieghi del gruppo *techno* in produzioni videoludiche (di cui un paio, particolarmente fortunate, in titoli del *franchise* di Mortal Kombat), che in un certo senso sono continuati persino dopo lo stesso scioglimento del gruppo, avvenuto nel 1997. L'ex-Psykosonik Michael Larson, infatti, è successivamente diventato *audio director* presso Epic Games, una delle aziende ad oggi leader nel settore – dopo aver lavorato anche a colonne sonore di videogiochi appartenenti al *franchise* Microsoft di successo Gears of War. Se non altro, non si può dire che il sacrificio del lavoro di Hitoshi Sakimoto e Hayato Matsuo sia stato del tutto vano!

---

<sup>25</sup> COLLINS 2008: 111 (traduzione mia).

**CAPITOLO 11: TENSIONI IRRISOLTE IN CASA SQUARE**

---

Vorrei ora approfondire una delle realtà nipponiche maggiormente rilevanti in questo contesto: Square (inizialmente Square Soft, nell'ultimo ventennio Square Enix). Il peso della compagnia nel discorso qui in atto (dimostrato anche dalle sue già numerose menzioni) è spiegato da una serie di fattori che la rendono un terreno particolarmente fertile su cui lavorare. Innanzitutto, si tratta di una realtà che ha da molto tempo reso esplicito il proprio interesse per la valorizzazione (e lo sfruttamento commerciale) della musica presente nei suoi prodotti, servendosi prima di sussidiarie come DigiCube e poi della propria etichetta Square Enix Music. Stando ai dati contenuti in VGMDb, infatti, dal 2006 (anno di lancio dell'etichetta proprietaria) a oggi sono stati pubblicati oltre 500 album dedicati a vario titolo ai videogiochi Square. Molti di questi, tra l'altro, sono legati ai JRPG che, come abbiamo visto (cfr. § 7.2.1), sono un genere videoludico particolarmente popolare in Giappone (e ben integrato nel *media mix*) ma anche portato sotto i riflettori in Occidente – tra l'altro proprio da Square, con il successo mondiale di *Final Fantasy VII* (1997). Più di altri *publisher* e sviluppatori nipponici, dunque, Square si trova a esportare in Occidente prodotti che, pur facendo della propria "Giapponesità" un marchio di fabbrica importante, si rivolgono a un mercato globale fatto di esigenze che non di rado hanno portato a tensioni anche sotto il profilo musicale. In questo capitolo mi soffermerò dunque su due casi di tensione di questo tipo, rintracciando le modalità in cui l'eclettismo si è fatto strada timidamente dapprima in un'intera serie videoludica fondata proprio sulla commistione tra Oriente e Occidente, ossia la saga di Kingdom Hearts (cfr. § 11.1), e poi in un più recente titolo singolo: *Final Fantasy XVI* (cfr. § 11.2). Nel differenziare l'approccio riservato ai due casi, ho svolto nel primo un'analisi del *corpus* attraverso strumenti di analisi statistica in seguito a una classificazione di tutti i brani interessati secondo determinati parametri, mentre nel secondo mi sono servito di analisi tematica e dei *topoi*. Ho in questo modo potuto fornire due affondi volti a servirsi sia di strumenti di *close reading* che di *distant reading*,<sup>1</sup> sempre in dialogo con gli strumenti digitali a mia disposizione.

**§ 11.1 - Yōko Shimomura, aspirante (?) sinfonista***§ 11.1.1 - I protagonisti della vicenda e i loro attriti*

Siamo nei primi anni Duemila e due compagnie dotate di enorme visibilità e massicci capitali si trovano entrambe in un momento difficile.<sup>2</sup> La prima è

---

<sup>1</sup> Cfr. MORETTI 2000: 56-58.

<sup>2</sup> Cfr. DENISON 2022a: 40-42; HUTCHINSON 2022: 78.

nientemeno che Disney, che con la pubblicazione di *Tarzan* (1999) ha visto chiudersi l'epoca di rinnovata fortuna nota come "Rinascimento Disney" e si trova a dover capire come posizionarsi nel delicato processo di transizione dall'animazione 2D a quella 3D; la seconda è la giapponese Square Soft, in procinto di fondersi con la rivale di un tempo Enix per riparare ai danni causati dal flop clamoroso – a noi già ben noto (cfr. § 9.2.1) – del film in grafica computerizzata *Final Fantasy: The Spirits Within* (dir. Hironobu Sakaguchi, 2001). Leggenda<sup>3</sup> vuole che un fortuito incontro in ascensore tra due alte cariche di tali aziende abbia portato a un'idea apparentemente balzana, ma capace di assicurare lauti profitti a entrambe le realtà: lanciare un *superfranchise*<sup>4</sup> videoludico fondato sulla fusione delle proprietà intellettuali più redditizie di entrambe le aziende. Il nuovo *franchise* si chiamerà Kingdom Hearts e un ventennio dopo si potranno contare circa trenta milioni di copie vendute<sup>5</sup> e una dozzina di titoli pubblicati in seno al marchio (complici soprattutto gli innumerevoli *spin-off*, dal momento che i capitoli numerati sono in realtà solo tre).

Si può insomma ragionevolmente sostenere che l'esperimento sia stato un successo commerciale, al punto da diventare una sorta di *meta-brand* dotato di una sua nicchia di appassionati non necessariamente proveniente dagli ambiti fusi insieme dal progetto, e soprattutto di tutta una serie di prodotti correlati laterali e aggiuntivi che hanno aperto nuove vie al *merchandising* e ai prodotti su licenza.<sup>6</sup> In fondo, la sinergia inter-corporativa messa in atto mirava proprio a unire le forze fondendo proprietà intellettuali già esistenti e con una base di appassionati imponente, tenendo basso il rischio e alzando al contempo a dismisura il possibile (e ben presto effettivo) beneficio.<sup>7</sup> Non solo, ma anche a livello produttivo *Kingdom Hearts* (2002) sembra essere nato sotto una buona stella per via del momento propizio in cui è stato concepito. I primi anni Duemila, infatti, sono un periodo in cui le riorganizzazioni interne delle due aziende coinvolte portano a cambiamenti rilevanti nella gestione delle proprietà intellettuali soprattutto di Disney, che aveva da poco ripensato la propria divisione videoludica (abbastanza instabile e incline, anche negli anni successivi, a risistemazioni anche piuttosto radicali) e riordinato le priorità riguardanti lo sfruttamento transmediale delle proprietà intellettuali disneyane, specialmente in direzione delle tecnologie emergenti.<sup>8</sup> Si tratta di un'occasione anche per sperimentare un distacco dal più ortodosso approccio transmediale con un testo (di solito cinematografico) posto al centro della rete di prodotti, cercando invece

<sup>3</sup> Cfr. GREENFIELD-CASAS 2024: n2.

<sup>4</sup> Descritto in BIRDSALL 2019: 78; BUHLER 2016: 21 come una sorta di contenitore di più *franchise* di successo (un po' come un supergruppo nell'ambito della musica *popular*).

<sup>5</sup> Cfr. BOWMAN, MCLEAN 2022: 1.

<sup>6</sup> Cfr. DENISON 2022a: 39.

<sup>7</sup> Cfr. *ivi*: 43.

<sup>8</sup> Cfr. *ivi*: 40-41.

una maggiore integrazione tra i prodotti in essa situati – forse guardando anche a Oriente in cerca di spunti in tal senso provenienti dal *media mix*.<sup>9</sup> Se uno degli atti da ciò scaturiti porterà, da lì a poco, all’acquisizione di Pixar, il matrimonio alla base del *superfranchise* qui preso in analisi può essere visto come un ancora più precoce segno dei (nuovi) tempi, che porta all’alleanza con Square, studio di sviluppo e *publisher* sì in difficoltà, ma con alle spalle un passato di successi videoludici (non certo paragonabili a quelli modesti di Disney Interactive), ben radicato nel suolo orientale e veterano della polimedialità.

Del resto, i punti di contatto tra le due realtà sono più di quelli che si potrebbe credere – e non si tratta soltanto di riconoscere nella potenza occidentale un esempio di imperialismo culturale americano e in quello nipponico un’incarnazione di una variante non troppo diversa di impero, fondato sul Cool Japan.<sup>10</sup> Tanto Disney quanto Square, infatti, puntano su un *world-building* transmediale incentrato sui personaggi,<sup>11</sup> le cui storie si muovono nell’ambito di valori e *topoi* narrativi (amicizia, collaborazione, perseveranza, lotta tra bene e male) noti tanto agli spettatori dei film Disney quanto ai frequentatori del mondo *anime-manga*, e in particolare della sua declinazione *shōnen*, tanto cara ai JRPG di cui Square è principale esportatrice in Occidente.<sup>12</sup> Se da un lato è vero che il *superfranchise* porta a far dialogare non senza attriti il modello transmediale disneyano con quello polimediale del *media mix* entro cui opera Square,<sup>13</sup> va sottolineato che, sulla scorta di quanto analizzato da Ryana Denison, le differenze nell’assetto strategico-industriale rimangono palpabili da diversi punti di vista, non ultimo quello pubblicitario, che vede Disney intenta a promuovere i giochi di Kingdom Hearts in modo meno poco organico agli altri suoi *franchise*, e comunque sempre col fine piuttosto esplicito di riportare l’attenzione del pubblico al “piatto forte”, che rimangono i film integrati nel videogioco.<sup>14</sup>

Non è però solo sotto il profilo dell’assetto industriale che si gioca l’attrito – quasi sempre diplomaticamente celato da parte dei diretti interessati – all’opera nel *superfranchise* di Kingdom Hearts. Il progetto originale prevedeva la presenza di una manciata di personaggi originali – disegnati da Tetsuya Nomura, *director* del gioco e già *character designer* principale della serie di Final Fantasy da circa un lustro ai tempi dello sviluppo di *Kingdom Hearts* – che nel corso delle loro avventure avrebbero incontrato non solo alcuni dei più celebri personaggi

---

<sup>9</sup> Cfr. BOWMAN, MCLEAN 2022: 4-5.

<sup>10</sup> Cfr. HUTCHINSON 2022: 77-78.

<sup>11</sup> Infatti, se da un lato questo è il fulcro stesso del *media mix*, per quanto riguarda Disney in GROVER 1991 viene sottolineata la stringente necessità di avere sempre nuovi personaggi famosi su cui capitalizzare attraverso *merchandise* e parchi divertimento. Si veda anche JENKINS 2014: 250.

<sup>12</sup> Cfr. HUTCHINSON 2022: 79.

<sup>13</sup> Cfr. DENISON 2022a: 52.

<sup>14</sup> Cfr. *ivi*: 52-53.

dei film Disney, ma anche alcuni dei protagonisti dei videogiochi afferenti al *franchise* di Final Fantasy. In realtà, l'equilibrio è sempre stato piuttosto sbilanciato verso i personaggi Disney,<sup>15</sup> tanto che in *Kingdom Hearts III* (2019) – se non contiamo il successivo DLC, che sotto questo e altri aspetti attua una vera e propria opera di correzione e riscrittura del gioco principale – i personaggi del celebre *franchise* di JRPG vengono rimossi senza che siano fornite particolari spiegazioni, mentre personaggi come Topolino, Pippo e Paperino rimangono componenti irrinunciabili di quasi tutti i titoli di Kingdom Hearts, sia a livello narrativo che a livello di *gameplay* (in tutti i capitoli con Sora come protagonista, questi è accompagnato da Pippo e Paperino come membri fissi del *party*).

Sono semmai i personaggi originali ad aver acquisito sempre maggiore centralità, man mano che Nomura negoziava maggiore spazio per la propria visione autoriale, divenuta anche il collante di una vicenda che fa della natura caleidoscopica dei racconti in essa inclusi una delle proprie cifre più riconoscibili.<sup>16</sup> Se da un lato la narrativa nomuriana è cresciuta fino a diventare ipertrofica e quasi impenetrabile,<sup>17</sup> dall'altro le condizioni imposte da Disney per l'inclusione dei propri personaggi nel *franchise* hanno portato a situazioni paradossali in cui, per esempio, nel più recente *Kingdom Hearts III* la trama dei personaggi originali a malapena comunica con quella dei vari mondi Disney coinvolti, che sono riprodotti talora con una precisione quasi religiosa,<sup>18</sup> ma finiscono per configurarsi quasi come delle digressioni promozionali che allontanano il giocatore dall'agognato finale della prima saga di Kingdom Hearts.

#### Box 6: Il contesto narrativo di Kingdom Hearts

È impossibile riassumere l'aspetto narrativo del *franchise* di Kingdom Hearts in poche righe, per via dell'estrema capillarità e complessità del suo sviluppo. Al fine di quanto scritto in queste pagine, può essere utile tenere

<sup>15</sup> Cfr. GREENFIELD-CASAS 2024; THOMPSON 2023: 150. Alcune uscite pubbliche da parte di Disney (di cui una riportata e commentata in DENISON 2022a: 43, a mio avviso in modo forse un po' troppo distopico) lascerebbero trasparire un certo senso di superiorità da parte di Disney, consapevole forse di portare al tavolo le vivande dal più alto potenziale commerciale, al punto da suggerire che Square lavorerebbe *per* Disney.

<sup>16</sup> Testimonianze della presenza di questa frizione emergono in più punti di DENISON 2022a.

<sup>17</sup> Cfr. BOWMAN, MCLEAN 2022: 4.

<sup>18</sup> In NGUYEN 2022: 96-102 viene contrapposta la natura fortemente derivativa (fino alla riproduzione uno a uno) di alcuni mondi disneyani – nell'esempio analizzato nell'articolo in questione troviamo quello di Arendelle, tratto da *Frozen* (dir. Chris Buck e Jennifer Lee, 2013), ma lo stesso vale per *Rapunzel (Tangled)*, dir. Nathan Greno e Byron Howard, 2010), di cui alcune sequenze troviamo riprodotte a un livello di cura tale per cui i protagonisti del videogioco sembrano sostanzialmente spettatori passivi, «quasi come se fossero photoshoppati nel film già esistente» (THOMPSON 2023: 151, traduzione mia) – e quella più liberamente reinterpretativa di mondi come San Fransokyo, tratto da *Big Hero 6* (dir. Don Hall e Chris Williams, 2014). In DENISON 2022a: 44-45 viene ipotizzato che l'approccio più derivativo sia frutto di politiche degli studi Disney, mentre le dirigenze Pixar avrebbero concesso maggiore spazio di manovra a Square Enix – come testimoniato, per esempio, dal mondo dedicato a *Toy Story* (dir. John Lasseter, 1995).

a mente che esiste una suddivisione in saghe di cui attualmente risulta completata soltanto la prima, la “Dark Seeker Saga”, o “Saga di Xehanort” (cfr. Tab. 25), dal nome del principale antagonista della stessa. Il *franchise* si apre con una relativamente semplice vicenda in cui Sora, un ragazzino residente su un’isola sperduta, si trova a viaggiare per diversi mondi disneyiani per ritrovare gli amici perduti e minacciati da forze maligne. A lui si uniscono Pippo e Paperino, analogamente interessati a ritrovare il loro sovrano, Topolino. Ben presto vengono integrati nelle vicende viaggi nei sogni, nei ricordi, nei dati digitali, nel tempo, con miriadi di *doppelgänger*, ritorni inaspettati di personaggi, false identità, persino *retcon* che vanno a modificare retroattivamente elementi palesemente pensati in origine in un certo modo e poi cambiati in corso d’opera. Elementi di sfondo ricorrenti e dotati di rilievo trasversale sono i Keyblade – armi bianche a forma di chiave che forniscono diverse abilità uniche ai pochi eletti in grado di brandirle, tra cui quella di sigillare i “cuori dei mondi” minacciati dagli antagonisti – e il Kingdom Hearts, ovvero un regno ultraterreno da cui provengono i cuori dei mondi e delle persone. Semplificando forse più di quanto opportuno, Xehanort e i suoi scagnozzi, afferenti al gruppo incapucciato chiamato “Organizzazione XIII”, aspirano a creare le condizioni adatte a evocare la porta d’ingresso del Kingdom Hearts e aprirla con un Keyblade speciale, in modo da assumere su di sé i poteri divini che esso contiene, e riplasmare la realtà secondo le proprie volontà. Lo sviluppo di queste vicende procede molto gradualmente, man mano che il giocatore avanza nel completamento dei vari livelli dedicati ai *franchise* Disney, in cui sono implementate meccaniche da *action (J)RPG*.

Un altro aspetto da cui emerge la tensione irrisolta tra le due realtà che si collocano al cuore (appunto) di Kingdom Hearts si deduce dallo stile artistico. Sora, il ragazzino dal cuore buono e un po’ ingenuo che sta al centro di gran parte degli avvenimenti della saga, viene concepito da Tetsuya Nomura nel suo *design* originale come una sorta di ibrido tra un personaggio in stile *manga* e uno che incarna invece lo stile disneyano – con quest’ultimo elemento visibile soprattutto nella *palette* cromatica utilizzata, che riprende negli indumenti (i pantaloncini rossi e le enormi scarpe gialle, con elementi accessori bianchi) quella di Topolino.<sup>19</sup> Il compromesso, però, finisce sostanzialmente qui, e già il co-protagonista Riku – amico del cuore di Sora, ma anche suo rivale – segue sostanzialmente le convenzioni del tipico personaggio *bishōnen* (il “belloccio”, anche un po’ tenebroso, spesso riscontrabile nelle opere di Nomura).<sup>20</sup> Allo stesso modo, i personaggi non giocanti danno voce all’unione di *franchise* diversi rappresentando tale molteplicità per mera giustapposizione, mai per sintesi<sup>21</sup> – e come potrebbe essere altrimenti, dato che la riconoscibilità di tutti i personaggi è parte integrante dell’*appeal* che ci si aspetta da una simile operazione? Ciononostante, almeno stando agli accordi iniziali (che non è chiaro se siano mai stati

<sup>19</sup> Cfr. HUTCHINSON 2022: 79.

<sup>20</sup> Cfr. *ivi*: 80-81.

<sup>21</sup> Cfr. *ivi*: 83.

rivisti ufficialmente in modo significativo), i personaggi originali disegnati da Nomura sono anzitutto “nuovi personaggi Disney”, e quest’ultima azienda eserciterebbe per contratto un controllo quasi completo su Kingdom Hearts,<sup>22</sup> pur lasciando alcuni stralci più significativi di libertà sulla gestione di alcuni aspetti, come quello promozionale – regolato comunque da precisi paletti (per esempio niente pubblicità in spazi o slot temporali destinati a un pubblico adulto)<sup>23</sup> ma piuttosto flessibile riguardo al contenuto, su cui Nomura si è infatti sempre sbizzarrito, occupandosi anche personalmente del montaggio dei trailer e della realizzazione delle copertine dei giochi.<sup>24</sup> Emblematica per tutto questo discorso è proprio la copertina di *Kingdom Hearts III*, in cui Nomura ritrae i suoi personaggi (in abbondante quantità) ben separati da (una manciata di) personaggi Disney, a cui tuttavia è riservata una posizione gerarchicamente più elevata.<sup>25</sup>

Questo tipo di dualismo si ritrova non di rado anche nella musica dei vari Kingdom Hearts, dotata di un’eccezionale (in senso letterale) coerenza, considerata la longevità ormai ventennale del *superfranchise*. Quasi tutta la musica è infatti riconducibile alla compositrice Yōko Shimomura (con qualche eccezione per qualche decina di pezzi riconducibili alle imprese quantitativamente più titaniche degli anni recenti),<sup>26</sup> precedentemente nota principalmente per aver realizzato (sia pure nell’anonimato pressoché totale)<sup>27</sup> la musica del classico picchiaduro *Street Fighter II* (1991) e di alcuni altri videogiochi sviluppati dall’allora Square Soft, come l’horror *Parasite Eve* (1998) e il JRPG *Live A Live* (1994), che abbiamo già incontrato brevemente parlando di rifacimenti ludomusicali (cfr. § 4.2.2). Curiosamente (o forse no), Shimomura aveva anche un precedente con Disney, avendo realizzando la musica per il videogioco per NES *Adventures in the Magic Kingdom* (1990).<sup>28</sup>

L’aspetto musicale, nei videogiochi di Kingdom Hearts, gode di una certa centralità anche dal punto di vista promozionale, soprattutto in ottica giapponese, anche per la costante inclusione nella colonna sonora di canzoni inedite della già citata cantautrice Hikaru Utada (cfr. § 7.1), *enfant prodige* dell’industria discografica nipponica all’epoca del primo *Kingdom Hearts*, da poco lasciata alle spalle *First Love* (1999), l’album più venduto della storia del Giappone –

<sup>22</sup> Cfr. DENISON 2022a: 43.

<sup>23</sup> Cfr. *ivi*: 47.

<sup>24</sup> Cfr. *ivi*: 46.

<sup>25</sup> Cfr. *ivi*: 48.

<sup>26</sup> Diversi brani della colonna sonora di *Kingdom Hearts III* sono in effetti attribuiti ad altri compositori afferenti a Square Enix, come Takeharu Ishimoto, Tsuyoshi Sekito e Shōtarō Shima.

<sup>27</sup> La vicenda, che per certi aspetti potrebbe essere descritta come una sorta di “Mulan della composizione videoludica” (per rimanere in tema disneyano), è ripercorsa in LEMON, RIETVELD 2020.

<sup>28</sup> Cfr. SUMMERS 2024: 117.

pubblicato da Utada all'età di soli sedici anni.<sup>29</sup> Il peso, anche promozionale, del coinvolgimento della cantautrice nippo-americana (elemento identitario, quest'ultimo, in precisa continuità con la natura stessa del *superfranchise* transnazionale), emerge con evidenza dal testo presente sul retro della confezione di *Kingdom Hearts III* che, nella sua versione giapponese, fa esplicito riferimento alle tre *theme song* fornite da Utada (in doppia versione, giapponese e inglese)<sup>30</sup> per i tre capitoli principali della serie: 'Hikari'<sub>SY</sub> (in Occidente nota come 'Simple and Clean'<sub>SY</sub>), 'Passion'<sub>SY</sub> ('Sanctuary'<sub>SY</sub> in Occidente) e 'Chikai'<sub>SY</sub> ('Don't Think Twice'<sub>SY</sub>).<sup>31</sup> Negli anni di poco successivi ai primi due titoli della saga, Utada lavorerà anche col regista Hideaki Anno per svolgere un'operazione analoga a quella da poco compiuta in ambito videoludico, e firmerà 'Beautiful World' (2007<sub>SY</sub>, riedita in versione acustica nel 2009<sub>SY</sub>), 'Sakura Nagashi'<sub>SY</sub> (2012) e 'One Last Kiss'<sub>SY</sub> (2021), per la tetralogia animata afferente al progetto *Rebuild of Evangelion* – a riprova della sostanziale continuità musicale tra i mondi dell'animazione e dello sviluppo videoludico, in Giappone. Ma in che modo (o in che modi) l'opera musicale rispecchia il dualismo intorno al quale si gioca l'intera identità di *Kingdom Hearts*? In questo capitolo intendo rispondere a questa domanda proponendo una lettura della colonna sonora e dei suoi elementi eclettici, alla luce del rapporto Disney-Square sopra delineato, ovvero applicando alla musica lenti simili a quelle già applicate da altri studiosi al *superfranchise* e ad alcuni suoi aspetti specifici.

Per fare ciò, occorre anzitutto mettere meglio a fuoco la struttura videoludica di *Kingdom Hearts*. Innanzitutto, è utile tenere a mente che l'implementazione dei diversi *franchise* avviene nella maggior parte dei casi dedicando un diverso "mondo" a ogni film incluso nel gioco. In *Kingdom Hearts* (2002), per esempio, Sora si lancia nella ricerca dei suoi amici perduti viaggiando attraverso il Paese delle Meraviglie, il Monte Olimpo, Agrabah, la Balena, Atlantica e altri mondi dedicati a diversi film Disney. All'interno di questa stessa categoria di mondi è possibile individuare livelli che cercano di riproporre in maniera piuttosto pedissequa gli sviluppi noti ai conoscitori dei film originali, e altri che invece puntano a creare linee narrative ed esperienze nuove a partire dallo sfruttamento dei soli personaggi e magari di qualche *topos* già visto in atto nel film originale.<sup>32</sup> Oltre ai mondi Disney ce ne sono (in proporzione molto inferiore) alcuni

<sup>29</sup> Cfr. MITSUI 2020: 187.

<sup>30</sup> Le versioni non differiscono unicamente nella lingua, e questo costituirebbe un altro caso di studio transnazionale interessante, che tuttavia meriterebbe uno spazio a sé stante.

<sup>31</sup> La *logline* recita infatti: «*Hikari ga tsumugu kokoro wa, jōnetsu to nari Chikai o hatasu*» (corsivi miei). Al di là del significato completo della frase, irrilevante in questa sede, "jōnetsu" sarebbe l'equivalente giapponese di "passion", unica delle tre canzoni che ha mantenuto un titolo inglese (per quanto, comunque, diverso da quello della versione internazionale) anche in Giappone. Le altre parole in corsivo sono i titoli delle ulteriori due canzoni promozionali.

<sup>32</sup> Cfr. NGUYEN 2022: 96.

originali, dove tipicamente si svolgono gli avvenimenti più importanti relativi alla linea narrativa che collega tra loro i diversi giochi. Non esistono invece mondi tratti direttamente da Final Fantasy; i personaggi tratti da alcuni capitoli della saga si trovano sparsi qua e là per i mondi, ma fanno perlopiù base in quelli originali. Più che ricordare da vicino la struttura classica di un JRPG di Square, la struttura dei giochi di Kingdom Hearts è stata da più parti paragonata al funzionamento dei parchi tematici (ben familiari a Disney).<sup>33</sup> Infatti, tra i diversi mondi rimane palpabile una certa incoerenza estetica<sup>34</sup> e le diverse sottotrame dedicate a ogni *franchise* Disney nei rispettivi mondi/livelli rimangono sostanzialmente autoconclusive.

A tenere tutto insieme, come già suggerito, è semmai il filo rosso fornito dalla trama connettiva di crescente complessità che Tetsuya Nomura ha frammentato e disseminato non solo qua e là lungo i diversi mondi contenuti nei singoli capitoli videoludici, ma anche lungo un numero piuttosto elevato di seguiti e *spin-off*, tutti strettamente legati tra loro a livello di sviluppo narrativo – a differenza di quanto accade nell’altro *franchise* di grande successo di Square, ovvero Final Fantasy (cfr. [Box 2](#)). Limitando le uscite al periodo compreso tra il primo *Kingdom Hearts* (2002) e il terzo (2019), è possibile stilare una lista (utile anche più avanti) che include i seguenti titoli utili all’avanzamento della trama, gradualmente sempre meno organicamente integrata con i *franchise* Disney, a vantaggio invece della centralità personaggi originali di Nomura, importanti almeno quanto quelli disneyani.<sup>35</sup>

Titolo Capitolo	Pt.ma	Anno	Rimasterizzato in
<i>Kingdom Hearts</i>	PS2	2002	ReMix 1.5
<i>Kingdom Hearts: Chain of Memories</i>	GBA	2004	ReMix 1.5
<i>Kingdom Hearts II</i>	PS2	2005	ReMix 2.5
<i>Kingdom Hearts: Coded</i>	MOB	2008	ReMix 2.5 (video)
<i>Kingdom Hearts: 358/2 Days</i>	NDS	2009	ReMix 1.5 (video)
<i>Kingdom Hearts: Birth by Sleep</i>	PSP	2010	ReMix 2.5
<i>Kingdom Hearts: Dream Drop Distance</i>	3DS	2012	ReMix 2.8
<i>Kingdom Hearts: χ [chi]</i>	BRW	2013	ReMix 2.8 (video)
<i>Kingdom Hearts: 0.2 - A Fragmentary Passage</i>	PS4	2017	ReMix 2.8 (inedito)
<i>Kingdom Hearts III</i>	PS4	2019	/

Tab. 25: Riepilogo dei titoli afferenti alla serie di Kingdom Hearts (2002-2019).

Ho voluto indicare anche le piattaforme per le quali i vari titoli sono stati pubblicati in iniziale esclusiva, per sottolineare la strategia di disseminazione del *superfranchise* sul numero più ampio possibile di piattaforme diverse – con l’idea, si presume, di spingere i fan desiderosi di conoscere tutti i risvolti della

<sup>33</sup> Cfr. DENISON 2022a: 39; NGUYEN 2022: 96; SUMMERS 2024: 117.

<sup>34</sup> Cfr. DENISON 2022a: 83; NGUYEN 2022: 95.

<sup>35</sup> Cfr. *ivi*: 102.

trama a fornirsi di tutti i necessari mezzi per farlo, in un'ottica di promozione incrociata tra i produttori di *hardware* e quelli di *software*. Solo dopo il primo decennio di attuazione di questa strategia inizieranno a essere rese disponibili le prime "collezioni" (i vari "ReMix") contenenti diversi blocchi di titoli rimasterizzati e resi disponibili per le piattaforme casalinghe più diffuse (anche se non sempre in modo completo: *Coded*, *358/2 Days* e  $\chi$  sono tutt'oggi giocabili solo sulle piattaforme originali e inclusi invece nelle raccolte solo sotto forma di "film" riassuntivi della trama). Una conseguenza musicalmente significativa di questa singolare vicenda di pubblicazione è che in questo modo brani simili o identici riproposti in diversi titoli hanno acquisito sembianze timbriche leggermente differenti di volta in volta, non solo per via delle diverse *console* (e quindi *affordance*) coinvolte,<sup>36</sup> ma anche per via delle diverse operazioni di rimasterizzazione a cui gran parte dei capitoli della saga è stata sottoposta.

#### § 11.1.2 - Riutilizzo musicale e autenticità nei Kingdom Hearts

In effetti, il riutilizzo musicale è un elemento pressoché costante nei Kingdom Hearts, su più livelli:

1. È presente il riutilizzo di temi musicali tratti dai film Disney – mentre lo stesso non si può dire di *Final Fantasy*, con un paio di singole eccezioni<sup>37</sup> – perlopiù integrati in brani originali di Shimomura, forse troppo diversi per essere considerati arrangiamenti, ma troppo simili per poter essere considerati inediti. Le riprese dei temi disneyani riguardano solitamente i pezzi dedicati ai singoli mondi (che sono tipicamente due, che fluiscono l'uno nell'altro via *horizontal sequencing*: un brano di esplorazione e uno di battaglia),<sup>38</sup> e attraverso i rimandi espliciti ai film Disney contribuiscono significativamente al *world-building* locale del livello,<sup>39</sup> attraverso

---

<sup>36</sup> Yōko Shimomura in COLLINS, GREENING 2016: § 81 si sofferma sul tema della composizione attraverso diverse piattaforme, a partire da una domanda dell'intervistatore che tuttavia viene aggirata o fraintesa. Infatti, la compositrice non fornisce dettagli tecnici, limitandosi a dire che lavora allo stesso modo per tutte le piattaforme, ovvero come se stesse lavorando a un disco proprio... ma, si direbbe, intendendo con ciò dire che ci mette la stessa quantità di impegno a prescindere dal progetto o dalla piattaforma del gioco.

<sup>37</sup> Cfr. THOMPSON 2023: 150. L'eccezione (certamente significativa) riportata da Thompson è 'One-Winged Angel', tratta da *Final Fantasy VII* e probabilmente il pezzo più famoso dell'intero *franchise*. Tuttavia, ne esiste almeno un'altra, inserita in *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, titolo in cui debutta come secondo compositore Takeharu Ishimoto, autore del brano che sto per citare, originariamente incluso in *Final Fantasy VII: Crisis Core*. Il pezzo in questione è 'A Date with Fate', e pur non essendo una trasposizione uno a uno di una composizione specifica, esso ruota interamente intorno al tema di Zack, il protagonista dello *spin-off* di *Final Fantasy VII* sopra menzionato.

<sup>38</sup> Cfr. GREENFIELD-CASAS 2024; SUMMERS 2024: 118.

<sup>39</sup> Cfr. GREENFIELD-CASAS 2024; SUMMERS 2024: 119.

un'operazione di *branding* musicale.<sup>40</sup> Simili parafrasi hanno luogo, più raramente, anche con alcune melodie ricavate dalle *theme song* di Hikaru Utada come materiale di partenza. In qualche ben più rara occasione, inoltre, i brani originali stessi sono inclusi direttamente nel gioco, come accade con la canzone di grande successo 'Let it Go'<sup>s.y.</sup>, tratta da *Frozen* (dir. Chris Buck e Jennifer Lee, 2013) e inclusa tale e quale nel mondo di Arendelle presente in *Kingdom Hearts III*. La presenza di tali brani può essere interpretata come una controparte "occidentalista" dell'inclusione nel gioco delle canzoni di Utada, sicuramente di grande impatto per il pubblico giapponese ma meno per quello occidentale.<sup>41</sup> Un altro tipo di ripresa pressoché letterale da altri *franchise* non riguarda (curiosamente, dato il *concept* iniziale) *Final Fantasy*, bensì un altro *franchise* di Square: *The World Ends with You*, iniziato con l'omonimo titolo del 2007 e sviluppato in un seguito pubblicato nel 2021. Pur essendo meno noto, tale dittico ha visto un importante coinvolgimento non solo di Tetsuya Nomura, ma anche di Takeharu Ishimoto, compositore secondario attivo a partire da *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* (2010), aggiudicandosi così il privilegio di vedere una manciata di brani originali contenuti in forma di *remix* soprattutto in *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* (2012), in cui anche alcuni personaggi del gioco fanno la loro comparsa. Un livello ulteriore di riutilizzo simile si trova nell'esempio di 'A Night on the Bare Mountain'<sup>s.y.</sup>, chiaramente tratta dall'omonima composizione di Modest Musorgskij e deputata ad accompagnare (curiosamente solo nella versione occidentale del primo *Kingdom Hearts*) la battaglia contro il demoniaco Chernabog, già associato a tale brano nel film da cui è tratto, ovvero *Fantasia* (dir. AAVV, 1941).<sup>42</sup> Si tratta quindi del riuso di un riuso, così come accade in una manciata di altri casi col repertorio eurocolto come riferimento – tutti localizzati in *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* e comprendenti estratti dalla sesta *Sinfonia* di Beethoven, dall'*Apprenti Sorcier* di Dukas e dallo *Schiaccianoci* di Čajkovskij.

2. Un altro tipo di riutilizzo è quello intratestuale – o meglio, "intra-*franchise*" – che anche in questo caso può essere riscontrato in due declinazioni differenti. Il primo, già alluso nei precedenti capoversi, si verifica quando brani dei capitoli precedenti vengono presi "di peso" e inseriti

<sup>40</sup> Il concetto, già utilizzato in GREENFIELD-CASAS 2024 in relazione alla musica dei *Kingdom Hearts*, è mutuato da BUHLER 2016: 5.

<sup>41</sup> Questa necessità, evidentemente sentita da parte della produzione, giustifica forse anche la presenza di un *featuring* tra Hikaru Utada e Skrillex nella traccia che accompagna la sequenza di apertura dello stesso *Kingdom Hearts III*: 'Face My Fears'<sup>s.y.</sup>

<sup>42</sup> Su questo intervento musicale specifico si sofferma GREENFIELD-CASAS 2024.

nei nuovi giochi, senza sostanziali modifiche se non quelle dovute al passaggio di piattaforma – oppure, nel caso delle *remastered*, all’attenta e tendenzialmente fedele operazione di “restauro” attuato da Shōta Nakama (cfr. § 2.3.2). Questa circostanza si verifica abbastanza frequentemente, poiché i mondi Disney si ripetono diverse volte nei diversi capitoli di *Kingdom Hearts*, e tendenzialmente solo nei capitoli numerati ricevono un nuovo accompagnamento musicale. La seconda casistica riguarda quelli che sono sostanziali riarrangiamenti di brani che si sono già sentiti nei capitoli precedenti, ma che ricevono una veste significativamente nuova in quelli più recenti. Si tratta di un tipo di riutilizzo che ha portato Ryan Thompson a definire gran parte della musica di *Kingdom Hearts III* come una sorta di *early remastered* (nel senso che è avvenuta in un momento cronologicamente relativamente ravvicinato agli originali) delle colonne sonore dei capitoli precedenti, basandosi sul fatto che quasi un terzo dei brani presenti nel videogioco sono derivati da operazioni di adattamento di questo tipo – che fanno spesso da *pendant* a simili riutilizzi auto-citazionisti presenti a livello visivo e ludico.<sup>43</sup> Tutto ciò sarebbe avvenuto per dare un senso di miglioramento tecnico a livello sonoro paragonabile a quello avvenuto sotto altri aspetti del prodotto, proprio a immagine e somiglianza di quanto avviene in gran parte delle versioni *remastered*.<sup>44</sup>

Quest’ultimo tipo di reimpiego musicale potrebbe portarci a credere che il presente caso di studio sarebbe stato in realtà più adatto alla trattazione relativa all’ecllettismo nel tempo ma, nonostante gli indizi in effetti promettenti in questo senso, ritengo che dopotutto non ci sia molto da segnalare sotto il profilo delle ripercussioni dello sviluppo storico delle tecnologie coinvolte sull’ecllettismo della colonna sonora. In effetti, l’arrangiatore Shōta Nakama si è espresso in modo relativamente chiaro sul processo, spiegando di aver orchestrato e registrato – per la seconda delle due collezioni di giochi rimasterizzati, chiamata *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMix*, uscita nel 2014 e contenente le versioni rimasterizzate di *Kingdom Hearts II* e *Birth by Sleep*, nonché i video riassuntivi di *Coded* – cinquantaquattro tracce, con il preciso ordine (e non è questa la parte chiara) di «non cambiare l’atmosfera originale della musica, ma di migliorarne la creatività musicale».<sup>45</sup> Nel concreto, Nakama racconta di aver ricevuto alcuni *file* MIDI da Square Enix, con la richiesta di “aggiornarli” (*upconvert*) alla tecnologia corrente e farli poi approvare a Shimomura, in un rimpallo fino al mix

---

<sup>43</sup> Cfr. THOMPSON 2023: 154-156.

<sup>44</sup> Cfr. *ivi*: 157.

<sup>45</sup> Shōta Nakama in GREENING, KULIKOWSKI 2014 (traduzione mia).

finale.<sup>46</sup> Unendo queste informazioni al fatto che, dai dati riportati su VGMdb,<sup>47</sup> sembra che siano state effettivamente svolte delle sessioni di registrazione con orchestra diretta da Nakama stesso, mi sembra verosimile affermare che probabilmente il processo di “miglioramento della creatività musicale” si è concretizzato da un lato nel dare voce ai dati originali attraverso strumenti virtuali più realistici di quelli dei giochi originali (almeno in parte ancora legati alle pratiche di sintesi *wavetable* in vigore in quegli anni, come confermato da Shimomura stessa),<sup>48</sup> e dall’altro andando a includere versioni *live recorded* di alcuni brani, oppure alcune singole parti di essi – per esempio gli strumenti maggiormente in evidenza. In questo modo non verrà forse migliorata la creatività musicale, ma certamente il senso di realismo e di prestigio dato dalla produzione ad alto budget è incrementato, andando al contempo ad alterare in modo molto marginale le fattezze della composizione originale.

Prendiamo come esempio il brano ‘Musique pour la tristesse de Xion’, da *Kingdom Hearts: 358/2 Days* (2009). Trattandosi di un videogioco originariamente pubblicato per Nintendo DS, le *affordance* con cui si è dovuto confrontare il brano originale<sup>y1 y2</sup> erano un po’ arretrate rispetto agli standard del 2009, pertanto nella versione rimasterizzata<sup>s y</sup> si possono facilmente apprezzare diversi miglioramenti timbrici: i suoni sono in generale più morbidi, realistici e meglio amalgamati (anche grazie a una gestione più organica dei riverberi). Lo stesso vale, a maggior ragione, per ‘Vector to the Heavens’ – sorta di versione da battaglia del brano precedente – che con la sua parte pianistica assai carica deve aver messo a dura prova le possibilità polifoniche della *console handheld* di Nintendo. La versione originale<sup>y1 y2</sup> possiede pertanto solo un flebile accompagnamento d’archi, scarsamente udibile in sfondo alla concitata scarica di note pianistiche. La versione rimasterizzata<sup>s y</sup> possiede invece, in generale, una più ampia gamma dinamica, una sezione d’archi maggiormente in primo piano e anche in questo caso, ovviamente, dei suoni più realistici – con, in compenso, un *tactus* piuttosto incostante e una esecuzione sporcata da alcune note fuori tonalità

<sup>46</sup> Cfr. Shōta Nakama in *ibid.* Come già appurato (cfr. § 2.3.2), questo tipo di *modus operandi* rispecchia piuttosto da vicino il modo in cui Nakama collabora con Shimomura anche in differenti circostanze – nonostante ciò si trovi in contrapposizione piuttosto diretta con quanto afferma Yōko Shimomura in COLLINS, GREENING 2016: § 81, quando dichiara di lavorare sempre da sola, in continuità con il passaggio in cui, nell’intervista riportata in RAXAIMUS 2017, la stessa compositrice dice di aver dovuto riarrangiare (lei) i brani originali per le edizioni rimasterizzate dei videogiochi. È difficile stabilire quanto di questo sia attribuibile a distorsioni operate dalle traduzioni e quanto a una tendenza di Shimomura a sottostimare il ruolo dei suoi collaboratori – o mia a sovrastimarli.

<sup>47</sup> Pagina consultabile [qui](#).

<sup>48</sup> Nell’intervista riportata in *ibid.*, infatti, si legge che solo a partire da *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* è stato utilizzato l’*audio streaming* e, in particolare nel caso di *Dream Drop Distance*, per questo motivo non è stato neanche necessario “rimasterizzare” i brani per le nuove edizioni, le quali contengono quindi i pezzi originali, ritenuti già soddisfacenti.

nelle sezioni più concitate (es. 01:22-01:27), cose che fanno pensare a una performance *live recorded*, dato che diversamente sarebbe stato molto semplice quantizzare la regolarità ritmica del pezzo e risolvere le lievi dissonanze cancellando una manciata di note MIDI di troppo. In nessuno dei due casi, tuttavia, si può parlare di veri e propri riarrangiamenti, dal momento che non c'è stato alcun cambiamento rilevante, soltanto una sorta di "riverniciatura" della veste timbrica. Se anche in qualche caso è possibile notare qualche caso di ipertrofismo sinfonico o delle modifiche al mix che finiscono per mettere meno in evidenza eventuali parti eclettiche, non mi pare che questa sia una linea di analisi che valga la pena sviluppare più di tanto. Il discorso sarebbe ben diverso se il rifacimento fosse stato del tenore di quello che sarà possibile udire, qualche anno dopo, nella versione di 'Vector to the Heavens'<sup>sy</sup> contenuta nel DLC di *Kingdom Hearts III*. Qui, il brano viene ripreso abbastanza fedelmente per quanto riguarda la struttura e soprattutto i temi contenuti, ma le gerarchie interne tra gli strumenti sono riviste (il pianoforte si occupa solo in alcuni momenti del lavoro melodico principale), l'organico è ampliato (troviamo anche una sezione rock e dei corni). Su questo tipo di riutilizzo – che rientra nell'operazione di *early remastered* coniata da Thompson<sup>49</sup> – ci sarà da tornare in chiusura.

La variabile dell'eclettismo è invece più chiaramente connessa al primo tipo di riutilizzo, basato sul recupero di materiale musicale dai film Disney (si tratta quindi di riferimenti di tipo sintagmatico, per usare la terminologia di Lacasse, cfr. § 1.2.1),<sup>50</sup> e soprattutto ai più sottili adattamenti stilistici del materiale originale a ciò che ci si aspetterebbe di sentire associato a *franchise* Disney o, forse, più in generale occidentali (e quindi si tratta qui di riferimenti paradigmatici). Questo ulteriore livello interpretativo del riutilizzo nella colonna sonora dei *Kingdom Hearts* viene letto da Tim Summers alla luce dei concetti – introdotti nel dibattito ludomusicologico da Stephanie Lind<sup>51</sup> e mutuati da Michał Mochocki e Nina Wang – di autenticità oggettiva, costruttiva ed esistenziale.<sup>52</sup> Vale a dire che la musica facilita la creazione di un funzionale senso di comunione tra il giocatore, il gioco e i *franchise* autenticando il proprio operato appunto attraverso citazioni letterali (autenticità oggettiva, prestito sintagmatico), attraverso convenzioni stilistiche che ben integrano la nuova musica nel contesto preesistente, ovvero a ciò che il giocatore si aspetta e giudica credibile alla luce delle proprie conoscenze pregresse (autenticità costruttiva, prestito paradigmatico) e infine, ma meno significativamente per il nostro percorso, attraverso un senso

---

<sup>49</sup> Cfr. THOMPSON 2023: 154-156.

<sup>50</sup> Cfr. LACASSE 2000a: 54-57.

<sup>51</sup> Cfr. LIND 2023: 6-7, 153.

<sup>52</sup> Cfr. SUMMERS 2024: 114, 117, 119.

di nostalgia evocato attraverso i ricordi dei giocatori che conoscono i film originali.

Dobbiamo però ricordare che, nonostante la minimizzazione degli elementi riconducibili al *franchise* di Final Fantasy, nei Kingdom Hearts rimane forte anche la componente *shōnen*, tanto nel *character design* di Nomura quanto nelle vicende da egli stesso escogitate. Così come c'è necessità di ammiccare al pubblico occidentale con canzoni tratte dai film Disney che facciano da controparte a quelle di Utada, c'è da tenere conto del pubblico giapponese per dare un senso di autenticità e fedeltà non solo ai modelli disneyani, ma anche a quelli del mondo *animanga*. Yōko Shimomura si trova quindi al centro di due forze contrapposte, talora anche in tensione piuttosto pronunciata, e deve fare da mediatrice attraverso la propria musica. È proprio al centro di questo turbinio di pressioni che mi sembra si possa cogliere al meglio la cifra stilistica caratteristica non solo della musica del *superfranchise*, ma anche di un idioletto – quello di Shimomura – che ha saputo acquisire una sua riconoscibilità proprio al crocevia tra i diversi cuori di Kingdom Hearts.

### § 11.1.3 - Eclettismo e idioletto nel corpus dei Kingdom Hearts

Da questo punto di vista la selezione del compositore per la serie è stata lungimirante, non solo (e forse non tanto) per i già citati trascorsi di Shimomura sia con Disney che con Square, ma per via delle caratteristiche musicali del suo riconoscibilissimo idioletto. La stessa compositrice ci tiene a sottolineare la propria formazione, sì accademica, ma non come compositrice, bensì da pianista poi apertasi ad altri strumenti e, in ultima istanza, anche alla composizione.<sup>53</sup> Questo fatto è molto chiaramente udibile in tanta sua musica, che quando si muove con maggiore decisione verso lidi sinfonici (anche rigogliosamente tali) lo fa tendenzialmente tenendo le parti di pianoforte in evidenza, in linea più con il concerto pianistico che con la sinfonia.<sup>54</sup> Le parti pianistiche – come evidenziato già dall'esempio di 'Vector to the Heavens' – si caratterizzano inoltre per una forte enfasi sulla melodia, di solito rafforzata da raddoppi d'ottava (o ampi accordi nel registro alto del pianoforte) e ornata, nei momenti più concitati, da arpeggi, scale e accordi ritmicamente assai connotati e idiomati dello strumento. Si sente, insomma, molto chiaramente la formazione pianistica dell'autrice.

Tutto sembra incastrarsi in modo convincente, e la ricca componente orchestrale sembra essere il *pendant* perfetto per un "metaverso" disneyano.

<sup>53</sup> Yōko Shimomura in COLLINS, GREENING 2016: § 81.

<sup>54</sup> In verità, non sono rare neanche le incursioni nel genere del concerto per violino, forse però meno caratterizzanti e trattate in modo più convenzionale.

Tuttavia, siamo sicuri che questi tratti che io per primo, oggi, non esiterei a definire come tipici dell'idioletto di Shimomura, non siano anch'essi frutto del compromesso tra Square e Disney? In un primo momento sembrerebbe di poterlo escludere, se si pensa ad altri brani scritti da Shimomura per giochi appartenenti a *franchise* diversi, come *Radiant Historia* (2010) e *Final Fantasy XV* (2016). Per esempio, 'The Edge of Green'<sup>Y1 Y2</sup>, dal primo dei due titoli citati, nonostante il *beat* elettronico (pure non alieno neanche ai Kingdom Hearts) sembra quasi tratta da un qualsiasi titolo del *superfranchise* Square-disneyano, con orchestra in primo piano e un intenso lavoro del pianoforte e del violino solo, in evidenza quando si tratta di presentare in modo particolarmente netto le melodie. Anche il brano con cui si apre l'altro titolo citato, 'Somnus (Instrumental Version)'<sup>S.Y.</sup>, dopo una prima metà preparatoria, quando ingrana suona inconfondibilmente "Shimomura", soprattutto nel comportamento del pianoforte e, di nuovo, dai temi suonati dal violino (quest'ultimo sostituito, nella versione più nota del pezzo, da una voce di contralto che canta un testo in latino).

Tuttavia, se si ascoltano molti dei brani scritti da Shimomura anche solo per i tre videogiochi più noti tra quelli da lei musicati *prima* di imbarcarsi nel progetto di *Kingdom Hearts*, ci si rende conto che il tentativo di ampliare le caratteristiche dell'idioletto tipico di tutta la sua carriera potrebbe essere spiegato come una sorta di effetto Mandela, quasi una allucinazione collettiva. Tali aspetti sono infatti assai meno presenti – se non addirittura assenti – sicuramente in *Street Fighter II*, ma anche in gran parte della musica per gli altri due titoli menzionati in precedenza, ovvero *Live A Live* e *Parasite Eve*. Certo, anche qui va fatto un ragionamento sulle *affordance*: ossia, anche volendo, sarebbe stato difficile proporre uno stile così fortemente orchestrale unito ad ampia polifonia pianistica su SNES – ma è raro, nelle colonne sonore shimomuriane delle produzioni precedentemente menzionate, sentire brani che anche solo provino a suonare "sinfonici" in misura più evidente di quanto non fosse comune fare all'epoca. Le soluzioni musicali sono invece assai diversificate, e non di rado eclettiche, cosa che fa pensare che i marchi di fabbrica della musica di Shimomura siano diventati tali solo *dopo* la collaborazione con Nomura e, da quel momento in poi, a chiamarla per realizzare la musica dei propri prodotti siano stati soprattutto sviluppatori interessati ad avere brani di *quel* tipo ad accompagnare il *gameplay*. Si tratterebbe, in questo caso, di una vicenda molto simile a quella raccontata da Hitoshi Sakimoto, altro compositore ben noto per la propria musica fortemente orientata verso il sinfonismo (cfr. § 10.3)... suo malgrado:

In realtà, non sono una persona che di norma scriverebbe musica per un'orchestra. Parlando dalla prospettiva dei miei hobby, mi piacciono di più la *techno*, il *progressive rock* e la *fusion*. Questo è ciò che mi piaceva [già all'epoca], quindi anche i pezzi che scrivevo erano di quel tipo. Dopo aver fatto [la musica per] *Ogre Battle*, ho realizzato soprattutto brani

orchestrali e hanno venduto parecchio, quindi, senza saperlo, sono diventato uno che compone musica orchestrale. In seguito, ho ricevuto molte richieste di scrivere musica orchestrale e le mie possibilità di creare musica *techno* sono diminuite davvero tanto. Spesso provo a farla suonare più simile alla *techno*, ma poi mi viene detto che vogliono musica orchestrale.<sup>55</sup>

L'aspetto eclettico pre-Kingdom Hearts della musica di Shimomura non va tuttavia perduto del tutto, né viene sprecata la possibilità di integrarlo, in qualche misura, anche nel *pot-pourri* che è Kingdom Hearts stesso. È infatti proprio il residuo delle tendenze precedenti della musica di Shimomura a fungere da controparte, nella mia lettura del fenomeno, alle orchestrazioni disneyane che la compositrice giapponese si trova a sviluppare davvero solo a partire dal lavoro con Nomura – con precedenti rilevanti, forse, solo nella sua musica di *Super Mario RPG* (1996). Si tratta, di nuovo, di utilizzare l'eclettismo come sineddoche del mondo *animanga* che si contende con quello dell'animazione occidentale il primato sul ghiotto esperimento transnazionale rappresentato dal *franchise* in esame.

Per cercare di ottenere una visione più completa del fenomeno complessivo, allora, ho voluto provare a classificare tutti i brani presenti nei principali capitoli di Kingdom Hearts pubblicati tra il 2002 e il 2019<sup>56</sup> tenendo conto di caso in caso della loro vicinanza alla componente disneyana oppure nomuriana (sulla base della tipologia di eventi e situazioni di gioco a cui risultano associate) e del loro livello di eclettismo (misurato sulla base della compresenza di due o più linee stilistiche), per verificare se esista una correlazione tra sinfonismo-Disney ed eclettismo-*animanga*, e capire che ruolo ricoprano in questo scenario anche i tratti pianistici dell'idioletto oggi più intuitivamente attribuibile a Shimomura. Si tratta di un repertorio di circa quattrocento brani, da cui sono stati estromessi i semplici ricicli privi di modifiche sostanziali (che sono innumerevoli, specialmente se contiamo che *spin-off* per certi versi "minori" come *Coded* o *358/2 Days* presentano solo una manciata di brani originali e tutti gli altri sono riciclati da precedenti capitoli) e i brani non firmati da Shimomura – che sono una sessantina, ad opera soprattutto di Takeharu Ishimoto e Tsuyoshi Sekito (con una

<sup>55</sup> Hitoshi Sakimoto in COLLINS, GREENING 2016: § 71 (traduzione mia).

<sup>56</sup> Il repertorio è tratto dai *soundtrack album* di due delle collezioni rimasterizzate, intitolati *Kingdom Hearts-HD 1.5 ReMIX-* e *Kingdom Hearts-HD 2.5 ReMIX-*, ma anche dalle raccolte *Kingdom Hearts Birth by Sleep & 358/2 Days* e *Kingdom Hearts - III, II.8, Unchained χ & Union χ [Cross]* e dal *soundtrack album* di *Kingdom Hearts Dream Drop Distance*. Poiché le raccolte contengono in realtà sostanzialmente i brani dei titoli numerati con qualche pezzo dagli *spin-off* a mo' di *bonus track*, ho integrato gli ascolti dagli altri album e pezzi reperibili su YouTube, confrontando le *tracklist* con un attento [database](#) redatto da David Russell (in arte Green Requiem), appassionato di Kingdom Hearts che ha realizzato parecchi video di approfondimento sulla sua musica e classificato ogni singolo brano, aggiungendo anche riferimenti agli utilizzi nei vari titoli. La sua classificazione viene seguita in parte anche nella mia tabella usata oltre.

manciata di contributi di Shōtarō Shima, Yoshitaka Suzuki e Kenichirō Fukui).<sup>57</sup> A ogni brano sono stati associati metadati aggiuntivi, come la tipologia (che tipo di evento accompagna) e la presenza o meno di eclettismo *takokuseki* (es. strumenti cinesi tradizionali nel mondo dedicato a *Mulan*) e dell'idioletto diventato tipico di Shimomura sopra descritto (sinfonismo *piano-driven*).<sup>58</sup> Tutto ciò è confluito in una massa di dati che ho elaborato dando vita a una serie di grafici che vorrei ora presentare, commentandoli brevemente.

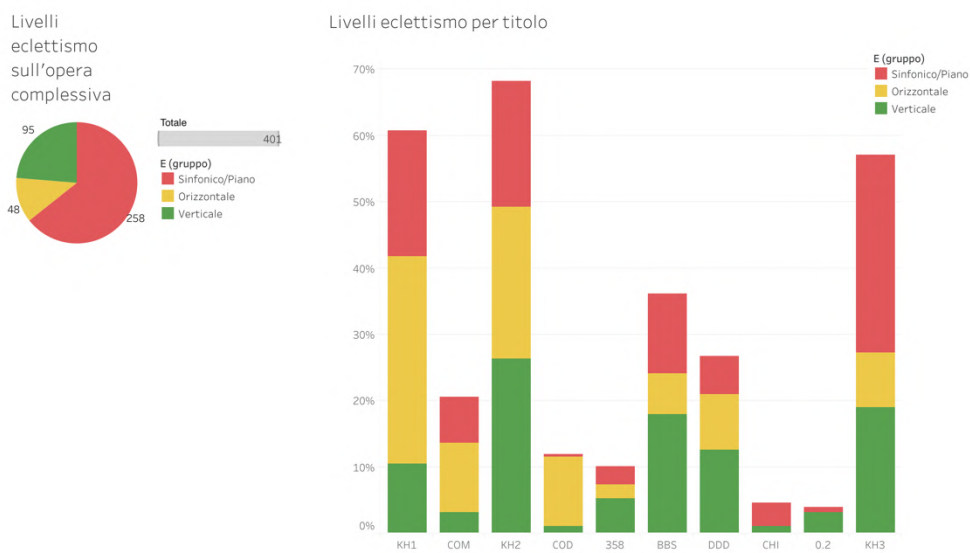


Fig. 31: Livelli di eclettismo nei Kingdom Hearts – opera generale e singoli titoli.

Questo primo grafico mostra le tendenze generali dell'eclettismo nella saga di Kingdom Hearts nel primo ventennio del Duemila. Su un totale di 401 brani classificati,<sup>59</sup> 258 (64%) risultano riconducibili al singolo stile orchestrale,

<sup>57</sup> Questa decisione è stata presa non tanto per via del fatto che normalmente l'impresa ludomusicale dei Kingdom Hearts è associata a Shimomura soltanto (a cui in effetti sono accreditabili più dell'85% delle composizioni), quanto più per la mia volontà di fornire una prospettiva centrata sulla singola autrice e sul rapporto tra il *superfranchise* e lo sviluppo del proprio idioletto. Inoltre, includere il contributo di Ishimoto e Sekito avrebbe sfalsato abbastanza significativamente i risultati riguardo all'eclettismo. Infatti, i brani dei due compositori aggiuntivi, più spesso di quanto non si trovino a scimmiettare quelli della Shimomura, finiscono per discostarsi volutamente, andando a contribuire quantomeno all'eclettismo orizzontale della colonna sonora. I due collaboratori sono inoltre attivi anche come arrangiatori, e non è da escludere che alcune delle componenti ecletticamente elettroniche presenti in brani firmati da Shimomura siano almeno in parte attribuibili a Ishimoto in particolare – considerati anche i suoi pregressi spesso venati di *industrial* (cfr. colonna sonora di *Final Fantasy VII: Crisis Core*).

<sup>58</sup> Per via delle proporzioni piuttosto proibitive della tabella contenente i dati raccolti, ho deciso di non includerla in questo documento (che conterrà solo elaborazioni e commenti derivati da tali dati primari) e renderla piuttosto disponibile alla consultazione esterna presso [questo link](#).

<sup>59</sup> In generale, i tre livelli distinguono i brani riconducibili allo stile sinfonico o pianistico da quelli di altro tipo (es. elettronico, jazz...) che si configurano come eclettismo orizzontale, e soprattutto da quelli che stratificano verticalmente due o più stili. Ovviamente è presente una certa dose di soggettività nella valutazione (soprattutto nel caso di alcuni brani più ambigui), acuita anche dal fatto che alcune combinazioni di organico non sono facilmente riconducibili a nessuna di queste

variamente declinato. Sono inclusi in questo conteggio anche i brani a dominante pianistica (composizioni che si potrebbero definire “cameristiche”) che, pur non essendo riconducibili allo stile sinfonico, si adagiano su canoni riconducibili alla musica colta occidentale. Certo, ci sono delle eccezioni: troviamo infatti numerosi arrangiamenti che prevedono l’introduzione (talvolta sincretica-*takokuseki*, ma più spesso meramente “coloristica”) di strumenti non comuni nell’ambito orchestrale più tipico. Ciò avviene sia in relazione a eventuali precedenti nelle fonti disneyane di riferimento (attraverso prestiti paradigmatici), sia in relazione al capitolo di riferimento. Infatti, alcuni strumenti risultano particolarmente presenti in titoli specifici, come ad esempio l’organo in *Chain of Memories* e la marimba in *Kingdom Hearts II* – e questi compaiono spesso anche negli arrangiamenti sinfonici.

Per quanto riguarda i livelli di eclettismo, gli esempi “di livello 1” (perlopiù classificabili come episodi di eclettismo orizzontale) sono spesso da ricondurre a situazioni specifiche o, anche in questo caso, a caratteristiche del singolo titolo. Per esempio, ciò spiega la colonnina quasi totalmente gialla di *Coded*, poiché la quasi totalità dei brani scritti appositamente per il titolo sono di tipo elettronico, giacché si tratta dell’esponente della serie ambientato in mondi virtuali digitalizzati. La cosa forse più interessante da notare è che i brani di nuova introduzione che includono due o più stili (di cui quasi sempre uno è quello sinfonico) diventano la maggioranza in gran parte degli *spin-off* e nel secondo capitolo principale – primato, questo, non minacciato dal successore del 2019, in cui la situazione di sostanziale libertà da (quasi) ogni vincolo tecnologico ed economico, unita alla necessità di glorificare musicalmente un prodotto atteso per quasi quindici anni, ha portato a un predominio sostanzioso del sinfonismo (in questo caso, tra l’altro, solo sporadicamente tinto da colori inusuali).<sup>60</sup> Questa tendenza ci parla forse dello scostamento progressivo del *superfranchise* dallo strapotere Disney, almeno negli *spin-off*, che hanno preceduto una situazione di ingerenza disneyana piuttosto marcata, in occasione della pubblicazione di *Kingdom Hearts III*, capitolo in cui, come accennato in precedenza, le ingerenze d’Oltreoceano sono state piuttosto marcate e lo sviluppo della trama “che conta” è stata praticamente relegata a una manciata di ore di gioco poste in coda a una serie di mondi Disney scarsamente connessi col resto. Gli equilibri

---

categorie (in tal caso ho classificato i brani come eclettismo orizzontale) e che nei primi titoli, talvolta, non è chiaro se l’uso di timbri poco definiti possieda finalità di emulazione degli strumenti acustici di riferimento o se sia da intendere come sineddoche di genere (perlopiù elettronico). Tuttavia, i grandi numeri considerati fanno sì che qualche singola classificazione discutibile non sia particolarmente rilevante ai fini del risultato finale.

<sup>60</sup> Questo risultato è determinato anche dall’esclusione dei brani dei compositori aggregati (che qui raggiungono il loro apice quantitativo), a cui spesso sono demandati brani non sinfonici che sarebbero classificabili almeno come esempi di eclettismo orizzontale.

interni iniziano a palesarsi in modo più significativo, tuttavia, solo una volta che si va ad analizzare la situazione con una lente più granulare.

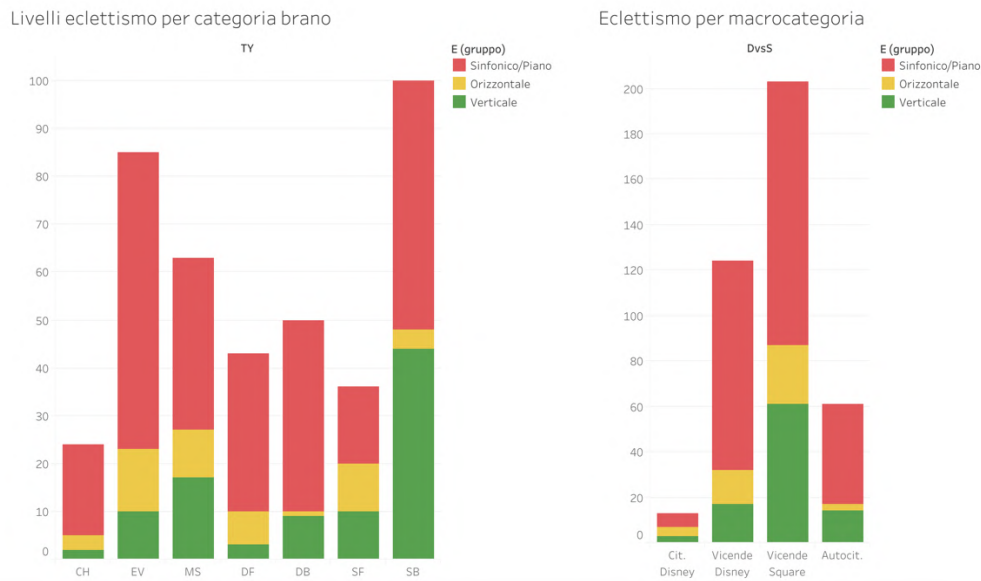


Fig. 32: Livelli di eclettismo per tipologia di brano e per relazione con Disney o Square.

Dal grafico a sinistra in [Fig. 32](#) emergono indicazioni molto importanti sulle occasioni di utilizzo di soluzioni eclettiche. Si comprende, per esempio, che la stragrande maggioranza delle volte in cui esse sono presenti è da ricondurre a momenti di battaglia (soprattutto contro i numerosissimi *boss*) relativi alla dimensione “Square” del *superfranchise* (categoria SB = *Square Battle*), che può includere situazioni riconducibili sia ai personaggi tratti dai *Final Fantasy* (raramente) sia ai personaggi originali disegnati da Tetsuya Nomura. Molti meno sono i casi di eclettismo marcato nelle tracce di esplorazione corrispondenti (SF = *Square Field*). Riguardo alla componente disneyana, possiamo osservare che la quota più consistente di esempi eclettici si registra nell’ambito delle tracce di battaglia inerenti ai mondi (o ai *boss*) Disney (DB = *Disney Battle*), ma che questa risulta *comunque* essere lievemente più contenuta di quella relativa delle musiche esplorative afferenti alla dimensione nipponica (SF, a sua volta un quarto delle SB). Come prevedibile seguendo questa logica, la categoria di *field track* meno eclettica è quella relativa ai mondi Disney (DF = *Disney Field*).

Una grossa percentuale di eclettismo si trova invece nelle musiche riservate a eventi miscelanei (MS), che includono musiche per menu, minigiochi, e situazioni ricorrenti ma non riconducibili al normale *gameplay*. Un esempio di questo tipo sono le sezioni in cui il giocatore controlla la cosiddetta “Gummiship”, ovvero una mini-astronave liberamente assemblabile e personalizzabile, a bordo della quale il giocatore è chiamato a superare delle sezioni di battaglia stellare in stile sparattutto a scorrimento, nell’atto di raggiungere i nuovi mondi da esplorare. In queste situazioni, aliene al contesto più comune, sono spesso

esplorate soluzioni strumentali differenti (specialmente in *Kingdom Hearts II*, in cui risulta evidente la volontà di giocare con gli stili ogni volta che il giocatore si trova in situazioni siderali inedite).<sup>61</sup> Molto rara, invece, risulta l'adozione di soluzioni eclettiche nei brani dedicati ai personaggi (categoria CH) e agli eventi (EV). Questo duplice fatto si può spiegare piuttosto agevolmente se si pensa che nel caso degli eventi (ovvero, perlopiù, *cutscene* non interattive o sezioni di mondi/livelli che, musicalmente, fuoriescono dall'imperante dualismo delle tracce *field* e *battle*) è ragionevole pensare che l'attenzione del giocatore non debba essere richiamata dalla musica, che fa quindi meglio a conformarsi a principi di inudibilità hollywoodiana, mentre nel caso dei brani dedicati a singoli personaggi Shimomura sceglie sovente di proporre iterazioni tematiche presentate in modo limpido (spesso munendosi del proprio strumento di elezione: il pianoforte), con arrangiamenti semplici e chiara enfasi sulla melodia (non di rado incarnata da una linea di violino solista), andando così anche a mantenere il più possibile "neutra" la caratterizzazione timbrica di elementi che saranno poi leit-motivicamente ripresi molte volte in altri brani.

Il grafico a destra in [Fig. 32](#) non solo riassume in maniera prevedibile la ripartizione degli esempi eclettici tra l'ambito Disney e quello Square,<sup>62</sup> ma aggiunge anche qualche informazione utile al tema del riutilizzo. Infatti, nella colonna a sinistra sono rappresentati i livelli di eclettismo associati ai (meno di quindici) esempi di prestito sintagmatico con temi disneyani come fonte, mentre tutto a destra troviamo i brani classificabili come "rifacimenti" (soprattutto di tema "Square") di composizioni già edite in capitoli precedenti. Nella prima delle due casistiche notiamo una situazione abbastanza bilanciata (sia pure prevalentemente sinfonica), dovuta al fatto che già molte delle fonti originali – che sono perlopiù canzoni tratte dai Classici Disney costruiti sul modello del teatro musicale, e non certo le partiture di accompagnamento a scene casuali dei film stessi – non sono sempre riconducibili a modelli sinfonici e anzi, integrano spesso non solo modelli "più pop" ma anche tradizioni non occidentali in qualche modo legate alle ambientazioni dei film.<sup>63</sup> Riguardo ai rifacimenti, invece, possiamo notare una maggioranza di rifacimenti orchestrali motivati dalle ragioni di cui sopra, riconducibili in gran parte, più nello specifico, all'operazione di *early re-mastered* del terzo capitolo numerato (una quarantina di brani afferenti a questa categoria sono infatti tratti da *Kingdom Hearts III*) e alla continua ripresa del

<sup>61</sup> Questo spiega, probabilmente, anche la maggioranza di brani con due o più stili rappresentati in tale capitolo, come visibile dal precedente grafico.

<sup>62</sup> In questo caso, anche alle tracce catalogate come MS, EV o CH, è stato assegnato un ulteriore *tag* utile a specificarne l'afferenza a uno dei due macro-ambiti (per esempio, un tema associato a personaggi Disney, o un evento che ha luogo in un mondo Square), pertanto è stato possibile ricondurre tutte le categorie a uno dei due meta-gruppi.

<sup>63</sup> Qualcosa di simile accade anche in esempi di eclettismo orizzontale associati alle categorie DF e DB, con prestiti paradigmatici da colonne sonore poco o per nulla sinfoniche.

“tema principale” della saga, ‘Dearly Beloved’<sup>64</sup>, caratterizzante la schermata iniziale di ogni Kingdom Hearts con la sua placida melodia pianistica via via accompagnata da una presenza orchestrale di proporzioni crescenti.<sup>64</sup> C’è però anche una discreta quantità di revisionismo eclettico, in parte dovuto al fatto che i brani che vengono riarrangiati sono talvolta eclettici già nella propria versione originale, e in parte al fatto che in alcuni casi il rifacimento è stata occasione per sperimentare vie allo “spettacolarismo” diverse dall’enfaticizzazione della dimensione orchestrale. Ciò accade con una certa regolarità nelle musiche delle *boss fight* presenti nel DLC di *Kingdom Hearts III* (chiamato *Re:Mind*), che riprendono temi di battaglia Square (SB) aggiungendo non di rado elementi elettronici, rock o entrambi. È il caso di ‘The 13th Dilemma’<sup>65</sup>, originariamente concepito per *Kingdom Hearts II* e qui riarrangiato in varie versioni, tra cui ‘The 13th Dilemma (Saïx)’<sup>66</sup>, che segna uno degli arrangiamenti più platealmente eclettici dell’intero *franchise*. Un affondo più dettagliato su tutto ciò è presente nel seguente grafico, che permette di mettere a fuoco ancora più dettagliatamente la ripartizione degli esempi eclettici non solo in relazione a rifacimenti, contesti Disney e contesti Square, ma anche rispetto ai diversi capitoli di appartenenza. Particolarmente interessante alla luce di quanto già detto è, a mio avviso, la quasi totale scomparsa di esempi eclettici (anche solo orizzontalmente) nella musica associata ai *franchise* Disney in *Kingdom Hearts III* – capitolo in cui, lo ricordo una volta in più, le ingerenze disneyane diventano massime e i suoi *franchise* vengono trattati più che mai con i guanti (anche a livello musicale, si direbbe).

Eclettismo per macrocategoria con suddivisione in capitoli



Fig. 33: Ripartizione degli esempi eclettici per capitolo in relazione alla vicinanza agli ambiti Disney o Square.

Per chiudere questa disamina, vorrei proporre un ultimo affondo che mostra un'altra modalità in cui la vicinanza al mondo disneyano sembra aver influenzato le scelte compositive di Yōko Shimomura. Come già evidenziato, infatti,

<sup>64</sup> Alla storia di riutilizzi del brano è dedicato il segmento THOMPSON 2023: 157-159.

l'idiotto per cui la compositrice è oggi nota nel mondo della musica per videogiochi si è verosimilmente andato definendo proprio lavorando alla saga di Kingdom Hearts ed è stato poi esportato anche in contesti diversi. Per quanto sia difficile stabilire un punto a partire dal quale si può definire un brano più idiomatically shimomuriano di altri, ho provato ad assegnare un parametro apposito al repertorio analizzato, distinguendo due livelli (oltre a un generico "altro"): un livello genericamente pianistico, elemento già di per sé abbastanza idiomatically dato il *pedigree* della compositrice; e un livello idiomatically caratterizzato dallo stile "concerto per pianoforte e orchestra" secondo la declinazione descritta in precedenza. Analizzando questi parametri in relazione alle tipologie dei brani, emerge che il pianoforte viene utilizzato con un ruolo solista o comunque preminente soprattutto per brani dedicati a personaggi (CH), eventi specifici (EV) o situazioni inusuali di altro tipo (MS) – coerentemente con quanto affermato sopra – mentre non compare praticamente mai associato a elementi disneyani, quasi a indicare una presa di distanza (più ancora che un senso di reverenza). La particolare ricetta targata "Yōko Shimomura", invece, si palesa nella stragrande maggioranza dei casi in relazione alla categoria delle battaglie Square (SB), categoria che non solo contiene la maggior parte dei brani divenuti emblematici per la serie (e ripresi innumerevoli volte), ma che coincide anche con quella più ampiamente popolata di casi eclettici.

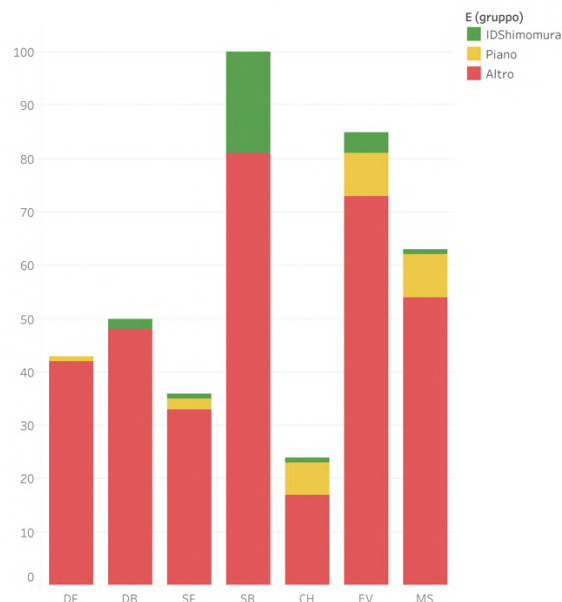


Fig. 34: Presenza di elementi idiomatically shimomuriano nelle varie categorie di tracce.

In conclusione, mi sembra di poter dire che la colonna sonora della serie di Kingdom Hearts scritta da Yōko Shimomura rispecchia piuttosto fedelmente le tensioni irrisolte alla base del rapporto sinergico ma anche problematico tra le due superpotenze dell'intrattenimento mediale Square e Disney. Uno dei modi

attraverso cui queste tensioni trovano espressione vede proprio l'eclettismo come elemento caratterizzante di un elemento nipponico che si sfoga (così come le tendenze più idiosincratice della personalità musicale di Shimomura, che si è tuttavia sviluppata *anche* attraverso l'esplorazione del linguaggio sinfonico in Kingdom Hearts) prevalentemente a distanza da una sfera di reverenza nei confronti di Disney che si allenta forse negli *spin-off* che hanno costellato gli anni di attesa tra il secondo e il terzo capitolo della serie principale, per poi tornare con prepotenza in un *blockbuster* videoludico in cui l'armonia a lungo cercata tra le due componenti al cuore del *superfranchise* sono forse venute meno. Così come Disney sembra aver reso sempre più stringenti i canoni di utilizzo dei suoi personaggi, Nomura ha mandato in superfetazione le vicende originali, ritagliandosi maggiore spazio ma compromettendo così l'equilibrio iniziale tra le due componenti. Gradualmente, anche i colori del vestito di Sora – simbolo dell'iniziale patto tra le due multinazionali – si sono allontanati da quelli di Topolino e hanno sviluppato un'estetica propria, proprio come l'intricata trama. In questo intenso braccio di ferro, anche Shimomura si è destreggiata in un gioco ventennale di compromessi per soddisfare i bisogni di autenticità (autentica o costruita) di un pubblico variegato e fedele a molti *franchise* differenti, e ha gradualmente distillato sempre più nettamente gli spazi entro cui contenere gran parte dei suoi trascorsi eclettici da un lato e sviluppare il proprio linguaggio sinfonico-pianistico dall'altro – entrambi tendenzialmente a distanza dal territorio disneyano.

Questo è perlopiù valido fino all'uscita di *Kingdom Hearts III*, quando molti devono essersi resi conto che i patti iniziali erano venuti meno. A fare da *pendant* all'epurazione dei personaggi di Final Fantasy e allo scarso dialogo tra le vicende disneyane e quelle originali, troviamo una sezione di gioco finale in cui il lungamente atteso epilogo della "Dark Seeker Saga" (cfr. [Box 6](#)) si conclude un po' frettolosamente, con battaglie *boss* caratterizzate da musiche che, nel loro trionfale sinfonismo, poco hanno a che fare con i momenti più idiomati delle controparti dei recenti *spin-off* (es. 'L'Impeto Oscuro'[SY](#)). Di questo devono essersi accorti anche Nomura e Shimomura, perché il DLC *Re:Mind*, uscito l'anno successivo, avrebbe non solo reintrodotti i personaggi di Final Fantasy, ma anche riscritto parzialmente la sezione finale, condendo il tutto anche con alcune delle musiche più eclettiche dell'intera serie. Al termine del contenuto scaricabile, viene anticipato il futuro della serie con alcune allusioni dirette ai trailer di *Final Fantasy Versus XIII*, *spin-off* del tredicesimo capitolo della serie ammiraglia di Square originariamente diretto dallo stesso Nomura e musicato da Shimomura, cancellato nella sua forma originale e tornato dopo anni nella veste del quindicesimo capitolo della saga stessa, senza più Nomura alla guida ma con la compositrice salda nella sua posizione. Nella *cutscene* finale di *Re:Mind*, Shimomura cita neanche troppo velatamente l'introduzione di pianoforte della sua

‘Somnus’ (vedi sopra), che risuonava già nel primo trailer di *Versus XIII* prima di essere riutilizzata in *Final Fantasy XV* (2016). La città che si vede a schermo e uno dei personaggi centrali ricordano anch’essi molto da vicino quanto visto nel progetto abortito di Nomura. Se è vero, come questa conclusione pare suggerire, che l’autore videoludico in questione userà *Kingdom Hearts IV* (o simili) per fare il *Final Fantasy* che non è mai riuscito a portare a termine, allora forse il già annunciato prossimo capitolo della saga e il nuovo arco narrativo che esso aprirà, dopo la conclusione della “Dark Seeker Saga”, sarà forse anche l’occasione, per Shimomura, di tornare a calcare i terreni toccati in *Final Fantasy XV* (es. ‘Up for the Challenge’<sup>54</sup>), esplorando ulteriormente gli orizzonti di fusione tra il già ben collaudato sinfonismo e altre direzioni stilistiche.

## § 11.2 - Masayoshi Soken, il traviato (disobbediente)

### § 11.2.1 - Game of Thrones *incontra* Shingeki no kyōjin

È il 2015 quando, dopo un decennio di tribolazioni, inizia a prospettarsi concretamente l’uscita dell’appena citato quindicesimo capitolo della saga di *Final Fantasy* (che avverrà l’anno seguente), e contestualmente inizia la concettualizzazione del suo successore, che vedrà la luce dopo otto anni sotto la direzione di Hiroshi Takai, *game director* di per sé poco noto, ma che gode del patrocinio di Naoki Yoshida. Quest’ultimo, amato dalla *fanbase* (e probabilmente ancora di più dai suoi datori di lavoro) per aver rilanciato il fallimentare *Final Fantasy XIV* (2010), rendendolo il MMORPG più giocato al mondo, non ha mai nascosto di essere riuscito nell’impresa di salvare il progetto dall’oblio prendendo ispirazione dai modelli occidentali più in voga del momento, e in particolare *World of Warcraft* (2004),<sup>65</sup> che ha saputo dominare le scene per anni. È probabile che i dirigenti di Square abbiano assegnato a Yoshida la supervisione del progetto di *Final Fantasy XVI* come produttore, nella speranza che il miracolo potesse ripetersi, dal momento che gli ultimi capitoli *single-player* della famosa saga di JRPG erano stati in generale poco apprezzati e che comunque, ancora più sul lungo periodo, la serie non si era mai del tutto ripresa dalla perdita della supervisione del creatore Hironobu Sakaguchi, avvenuta dopo l’uscita del decimo capitolo per ragioni che abbiamo già visto (cfr. § 9.2.1) – né aveva ancora trovato una formula di *gameplay* capace di svecchiare il modello classico senza scontentare i fan più accaniti. D’altronde, i diversi capitoli di *Final Fantasy* sono in realtà totalmente scollegati l’uno dall’altro (cfr. Box 2), pertanto l’ambientazione, il *gameplay* e lo stile generale sono sempre stati soggetti a mutamenti anche piuttosto drastici ed è normale che vengano ridefiniti di volta in volta. Ciò che risulta

<sup>65</sup> Cfr. Naoki Yoshida in GARDNER 2021.

semmai difficile è trovare il giusto equilibrio tra proporre qualcosa di nuovo e non discostarsi dalla tradizione al punto da far perdere ai giocatori la sensazione di stare giocando a un esponente della serie.

L'*imprimatur* del produttore, allora, spinge da un lato verso il ritorno ad ambientazioni *fantasy* più classicamente medievaleggianti (dopo due titoli invece evidentemente di stampo più futuristico), e dall'altro verso una sferzata totalmente in direzione dell'RPG d'azione, forte anche del supporto di Ryōta Suzuki, *battle designer* acquisito da Capcom, con all'attivo importanti ruoli nella programmazione di giochi d'azione tecnici come quelli della serie di Devil May Cry. La trama mette nuovamente al centro di tutto le classiche creature invocabili dei Final Fantasy (qui chiamate "Eikon"), ma allo stesso tempo punta a proporre uno sviluppo più oscuro e maturo, consapevole del fatto che i fan di vecchia data della serie sono ormai adulti, e che nel frattempo anche il *medium* videoludico si è evoluto. In questo gioco di bilanciamenti rientra anche il solito dualismo tra Oriente e Occidente, che fa sì che il rimando a un medioevo europeo generico non sia sufficiente per rappresentare in modo soddisfacente tutta la gamma di riferimenti mediali e narrativi che ci si aspetterebbe da un Final Fantasy, tipicamente radicato anche in un tipo di estetica di stampo più vicino al fumetto e alla serialità animata giapponesi. Rispondere a questa necessità utilizzando il "metodo Yoshida" già collaudato sul quattordicesimo capitolo significa guardare a quali altri prodotti, compatibili con le esigenze del nuovo gioco in fase di concepimento, stiano sbancando tanto in Occidente quanto in Oriente, presentando magari una certa dose di compatibilità reciproca, che ne renda possibile l'integrazione in una nuova proposta di successo.

Se vogliamo ipotizzare che queste decisioni siano state prese già nel 2015 (ma più si sposta in avanti il momento decisivo più la congettura acquisisce senso), non risulta difficile credere che Yoshida abbia guardato a quella che, all'epoca, era senza dubbio la serie *fantasy* più nota a livello globale: *Game of Thrones* (2011-2019), giunta allora alla quinta stagione. In Giappone, invece, tra i tanti *anime* di successo uno in particolare aveva ricevuto attenzioni internazionali e soddisfaceva i requisiti di ambientazione e di trama per poter essere inserito nel *pastiche*: si tratta del già citato *Shingeki no kyojin* (2013-2023), serie nota in Occidente come *Attack on Titan* e in Italia come *L'attacco dei giganti*.<sup>66</sup> Le due serie

---

<sup>66</sup> L'enfasi sull'incoerenza dei titoli è data dal fatto che l'originale giapponese ha un significato ancora diverso, che sarebbe letteralmente "gigante d'attacco". La confusione circa la traduzione da adottare è data probabilmente dal fatto che in effetti non è chiaro cosa un gigante d'attacco sia (lo diventerà solo molto in là nello sviluppo della trama), e l'espressione inusuale in giapponese ha verosimilmente spinto a interpretazioni abbastanza fantasiose. Per questo motivo, in questo paragrafo userò solo il titolo originale. Un po' per *par condicio* e un po' per preferenza personale, riserverò lo stesso trattamento anche a *Game of Thrones*, noto in Italia come *Il Trono di Spade*.

– oltre a essere entrambe ambientate in realtà pseudo-medievali solo marginalmente contaminate da elementi magici e semmai più caratterizzate da intrighi politici e minacce esistenziali quasi metafisiche – sono accomunate da una certa spietatezza nella rappresentazione della violenza e della crudeltà (specialmente se di matrice umana), e dal fatto di non presentare particolari remore a sterminare nei modi più inaspettati comprimari anche di un certo rilievo.

#### **Box 7: Il contesto narrativo di *Final Fantasy XVI***

Le vicende di *Final Fantasy XVI* si svolgono nel classico contesto pseudo-medievale *fantasy*, in particolare nella terra di Valisthea, la cui sussistenza si basa in gran parte sulla presenza dei Cristalli Madre – enormi conformazioni cristalline che sono ritenute responsabili della dispensazione di etere, energia utile a ricavare cristalli più piccoli e utilizzate per le funzioni magiche più varie. Valisthea è però minacciata da un male chiamato Piaga, una carenza di etere che porta siccità e devastazione, rompendo peraltro gli equilibri tra i vari regni, coinvolti così in continui conflitti. In questo contesto si inseriscono le vicende personali di Clive Rosfield, primogenito del ducato di Rosaria, il cui fratello minore Joshua è un giovane Dominante, cioè un umano capace di trasformarsi in uno degli Eikon (Fenice), potenti creature magiche ora venerate e ora utilizzate per fini bellici dalle varie popolazioni. Durante un momento di tensione politica, la madre di Clive e Joshua (Anabella) cospira col nemico per usurpare il potere al marito, ma nel processo qualcosa va storto e Joshua (pur molto amato dalla madre, a differenza di Clive) rimane ucciso durante uno scontro da lui intrapreso, sotto forma di Fenice, contro un altro misterioso Eikon (Ifrit), apparentemente evocato dai fautori dell'attacco. Clive ne esce miracolosamente quasi indenne, ma viene schiavizzato dalla madre e usato come soldato sacrificabile. Per via dei (pur flebili) poteri magici conferitigli a suo tempo dal fratello, Clive viene degradato al livello di altre persone nate con la "maledizione" della magia e per questo malviste e discriminate: i Portatori. Questi individui sono normalmente schiavizzati e usati per piccoli servizi magici, i quali però hanno un effetto negativo sulla loro salute, fino a portarli alla consumazione della loro forza vitale con conseguente pietrificazione. Quando si entra nel vivo del gioco, Clive è riuscito a liberarsi dalla morsa dell'esercito controllato dalla madre e si è unito a un gruppo di sovversivi comandati da un certo Cid Telamon, determinato a liberare i Portatori dalla loro condizione subalterna e, in ultima analisi, distruggere i Cristalli Madre, che egli ritiene essere i veri responsabili della Piaga, in quanto non dispensatori bensì prosciugatori dell'etere di Valisthea. Il vero obiettivo di Clive, inizialmente, è tuttavia trovare il responsabile della morte del fratello, ovvero il Dominante di Ifrit, in cerca di vendetta. Le priorità cambieranno drasticamente quando si scoprirà non che solo tale Dominante è proprio Clive stesso, ma anche che dietro alla Piaga e agli Eikon ci sono forze ben superiori a quelle dei regni terreni, che usano i Cristalli per assorbire da Valisthea il potere magico necessario a riportare la vita sul proprio pianeta morente, sottraendola però a un mondo estraneo.

*Final Fantasy XVI* esce nel 2023 e, senza entrare più di tanto nei parallelismi presenti a livello di trama (che pure ci sarebbero) tra questo e le due serie

televisive di riferimento, basta rimanere in superficie per notare somiglianze palesi. Il protagonista del gioco, Clive Rosfield, è infatti abbastanza apertamente ricalcato sulle fattezze di Jon Snow – il personaggio di *Game of Thrones* che, pur nella coralità che caratterizza lo stile narrativo della serie, risulta essere il più importante tra i personaggi maschili – ed è accompagnato, allo stesso modo, da un fedele cane-lupo dotato di straordinaria forza (e di grande tempismo nel fungere da *deus ex machina*). Anche quello che sembra essere per buona parte dell'avventura videoludica l'antagonista principale, la spietata imperatrice Anabella, ricorda piuttosto da vicino la regina senza scrupoli di *Game of Thrones* Cersei Lannister, mentre il fratello minore di Clive, Joshua, apparentemente fragile ma dotato di poteri inaspettati, ricorda nell'aspetto e in parte della parabola narrativa uno dei fratellastri di Jon Snow, ossia Bran Stark. Per quanto si tratti di un personaggio assai meno centrale, è notevole anche l'entità del debito che Goetz, l'omaccione dal cuore buono ma dal cervello non altrettanto sviluppato, contrae nei confronti della propria palesemente controparte in *Game of Thrones*: Hodor. Dal fronte di *Shingeki no kyōjin*, invece, i personaggi simili per fattezze sono meno e forse ridicibili solo al robusto Hugo Kupka – che ricorda molto da vicino il comprimario Reiner Braun – e all'astuta Benedikta Harman, che può ricordare Annie Leonhart. Entrambi questi personaggi sono capaci – tanto in *Final Fantasy XVI* quanto in *Shingeki no kyōjin* – di trasformarsi in potentissime creature che vengono usate dagli umani per i loro fini perlopiù bellici (rispettivamente, gli Eikon e i Giganti), ed è proprio questa idea centrale condivisa la somiglianza più palese tra i due prodotti, al di là delle singole analogie.

Tutto questo può spingersi ben oltre il livello della semplice congettura se si guarda ad alcune interviste rilasciate da membri di rilievo della Square Enix Creative Business Unit III, team responsabile dello sviluppo del progetto (e già attiva su *Final Fantasy XIV*). Lo stesso produttore Naoki Yoshida ammette che l'obiettivo era la creazione di un videogioco capace di risuonare con i giocatori tanto bene quanto *Game of Thrones* aveva saputo fare in ambito televisivo. A tal fine, Yoshida spiega di aver messo in atto una sorta di procedura di lavaggio del cervello usando la serie HBO come arma principale: «abbiamo fatto comprare molto presto al nocciolo duro di circa trenta persone del nostro team i cofanetti blu-ray di *Game of Thrones*, e abbiamo preteso che se li guardassero tutti». <sup>67</sup> Secondo il direttore artistico Hiroshi Minagawa, si trattava di creare qualcosa con «una sorta di sensibilità Occidentale», <sup>68</sup> cosa che richiedeva quindi di guardare a all'Occidente e a prodotti ivi concepiti, come appunto la serie TV ispirata alla saga letteraria di George R. R. Martin. Allo stesso modo,

---

<sup>67</sup> Naoki Yoshida in NIGHTINGALE 2023 (traduzione mia).

<sup>68</sup> Hiroshi Minagawa in *ibid.* (traduzione mia). La terminologia utilizzata nella traduzione inglese consultata è “a kind of Western feel”.

l'idea dell'ispirazione a *Shingeki no kyojin* non è peregrina, e anzi, trova conferma nelle affermazioni (sia pure un po' meno esplicite di quelle appena riportate) dello stesso *director* Hiroshi Takai, che espande la sfera delle influenze più in generale a elementi ricorrenti nella narrativa audiovisiva giapponese e che sono ben presenti in *Final Fantasy XVI* (così come nell'*anime* di riferimento), *in primis* nelle sequenze di combattimento tra giganti che ricordano scene analoghe viste in tante opere che integrano *mecha* e *kaijū*.<sup>69</sup>

Non è che io abbia ordinato in modo diretto che la sequenza [del combattimento tra Ifrit e Garuda, due degli Eikon presenti nel gioco] fosse fatta in quel modo, è solo che i *designer* e gli artisti incaricati di lavorarci hanno finito per darle quelle sembianze; quindi, è possibile che siano stati influenzati da *Shingeki no kyojin*. Ma, in ogni caso, queste somiglianze con *Evangelion* e *Shingeki no kyojin*, così come il modo in cui la camera si muove nella sequenza, il peso delle creature e le sensazioni fornite da queste scene, sono tutte cose che riflettono ciò con cui siamo cresciuti. Quindi ovviamente tutto ciò viene fuori quando creiamo queste scene».<sup>70</sup>

#### § 11.2.2 - L'architettura musicale di Final Fantasy XVI

Questi riferimenti sono così importanti da approfondire in questa sede perché ritengo che abbiano significative ricadute anche musicali, riconducibili al compositore Masayoshi Soken. Già collaboratore di Yoshida in *Final Fantasy XIV*, di cui ha realizzato le numerosissime musiche (ad oggi circa settecento, ma essendo il MMORPG ancora in piena attività è lecito aspettarsi molto altro materiale in uscita con le future espansioni), Soken è stato qui coadiuvato da una serie di collaboratori alla composizione (Takafumi Imamura, Daiki Ishikawa, Saya Yasaki e Justin Frieden) e all'arrangiamento (Yoshitaka Suzuki, Ryo Furukawa, TomoLow e Keiko), ma è comunque accreditato come compositore principale e ideatore di gran parte dei brani della colonna sonora (che consta di oltre duecento pezzi, se si contano anche quelli del DLC e quelli inclusi nell'edizione speciale del *sound-track album*). Certo, a giudicare dai *credits* reperibili su VGMdb, per ottenere il titolo di "compositore" di un brano pare sufficiente aver firmato il tema alla base del brano, tanto che svariati brani sono accreditati in parte o totalmente a Nobuo Uematsu, compositore originale dei primi dieci titoli della saga, che però

<sup>69</sup> Il *mecha*, come abbiamo visto in precedenza, può essere considerato un vero e proprio genere che mette al centro i cosiddetti "robottoni", mentre il *kaijū* è il tipico mostro gigante della fantascienza giapponese il cui capostipite è Gojira (Godzilla).

<sup>70</sup> Hiroshi Takai in DIXMIER 2023 (traduzione mia). Il riferimento a *Neon Genesis Evangelion* (*Shin-seiki Evangerion*, 1995-1996) è anche in questo caso significativo, poiché anche in tale serie *anime* hanno un ruolo centrale combattimenti tra grossi mostri (in questo caso da un lato alieni e dall'altro *mech* di apparente creazione umana) che sono in realtà un pretesto per momenti di intensa drammaticità e crudeltà, nonché per la rappresentazione metaforica di dilemmi esistenziali e a tratti persino metafisici.

non è stato coinvolto nel progetto in maniera diretta, ma è stato più volte citato dai nuovi compositori, che ne hanno ripreso le melodie integrandole nei nuovi brani. Tutto ciò per dire che il confine tra la responsabilità dei compositori e quella degli arrangiatori pare in una simile situazione quanto mai sottile, e si può solo supporre che i primi abbiano avuto un peso nella decisione dell'arrangiamento dei pezzi da loro non arrangiati... ma appunto, si tratta di una supposizione che difficilmente potrà essere verificata. D'altronde, è più che comprensibile che Soken abbia delegato gran parte del lavoro ai suoi collaboratori, dovendo nel frattempo dedicarsi anche alla sua titanica impresa di composizione per *Final Fantasy XIV*, resa ancora più complicata da un periodo di degenza ospedaliera dovuta a un tumore, durante il quale Soken racconta di aver continuato a lavorare alla sua musica, nascondendo le proprie condizioni di salute ai suoi collaboratori – probabilmente aiutato, in questo, dallo *smart working* comunque imposto dalla pandemia di COVID-19.<sup>71</sup>

La centralità attribuita ai temi musicali in questo contesto è visibile non solo nel criterio alla base dell'attribuzione di responsabilità compositive, ma anche nell'approccio fortemente leitmotivico alla base della colonna sonora di *Final Fantasy XVI*. Infatti, da un'analisi tematica delle 181 tracce incluse nel *sound-track album*, risulta che neanche il 10% delle composizioni si basi su materiale tematico non ripetuto all'interno di altre tracce della colonna sonora né ripreso da altri titoli della saga. Sono infatti presenti *Leitmotiv* riconducibili a luoghi, situazioni ricorrenti e casate nobiliari, oltre che ovviamente a singoli personaggi. Di questi ultimi, la gran parte è riconducibile agli umani capaci di trasformarsi in Eikon (in analogia con quanto accade in *Shingeki no kyojin* e diversamente dalla modalità più tipicamente adottata nei vari *Final Fantasy*),<sup>72</sup> chiamati "Dominanti". Questi, sia nella loro forma mostruosa che in quella umana, sono caratterizzati da precisi *Leitmotiv* a loro associati, ma anche da precisi *topoi* e sineddoci di genere che innestano nello "stile domestico" della colonna sonora elementi in grado di richiamare l'attenzione dei giocatori e caratterizzare i personaggi facendo appello alla competenza latente audiovisiva degli ascoltatori.<sup>73</sup> Anche se già in *Final Fantasy XIV* è possibile constatare una certa tendenza di Soken al ricorso a stratagemmi leitmotivici, questo tipo di approccio è qui in parte motivato anche da esigenze pragmatiche, come descritto da Soken stesso:

Dopo che Yoshida aveva indicato la direzione dicendo che voleva che andassimo di orchestra, ho ricevuto una lista col numero di brani richiesti

---

<sup>71</sup> Cfr. Masayoshi Soken in EPOCH 2021.

<sup>72</sup> Di solito, infatti, gli Eikon (variamente denominati "Esper", "Eoni", "Guardian Force" o semplicemente "Invocazioni") vengono invocati in battaglia da personaggi appartenenti alla "classe" specifica dell'invocatore, che tuttavia sono e rimangono umani (o di qualunque altra razza siano in origine).

<sup>73</sup> Cfr. LAVENGOOD 2019; VAN ELFEREN 2016.

dallo sceneggiatore, Kazutoyo Maehiro. [...] Si trattava di una lista che tendeva a moltiplicare la quantità di melodie uniche, quindi ne abbiamo discusso un po'. Ci siamo chiesti se non sarebbe stato meglio concentrarsi su singole melodie legate a personaggi e luoghi, in modo da non sparpagliare troppo il colore sonoro in una dovizia di melodie uniche, e in modo che la storia fosse più facile da comprendere per i giocatori. [...] Naoki Yoshida allora è arrivato e ha detto "questa la prendo io per un po'". Ho pensato che fosse un sollievo quando ho visto che aveva elencato il numero minimo di temi necessari dalla prospettiva del produttore, rendendolo un lavoro molto condensato.<sup>74</sup>

Ma, prima di passare in rassegna le fattezze di questi stratagemmi della retorica musicale di Soken e soci, dobbiamo chiederci quale sia lo "stile domestico" scelto per *Final Fantasy XVI*. Infatti, pensando ai precedenti del compositore principale del gioco, la risposta non è scontata: *Final Fantasy XIV* è infatti caratterizzato da una varietà di stili, qualificandosi così come ennesimo esempio di eclettismo verticale ma soprattutto orizzontale nella serie giapponese di giochi di ruolo. Come molti compositori dell'ambito (cfr. § 8.2.1), Soken non sembra avere una formazione accademica e anzi, è nato e cresciuto in ambito rock (come testimoniato anche dalla sua attività di chitarrista nella band The Primals, di stampo in realtà tendente al punk) e non sorprende quindi trovare elementi riconducibili ad ambiti musicali ben distanti dalla tipica colonna sonora a base sinfonica. Eppure, stando a quanto riportato dallo stesso compositore, Yoshida avrebbe chiesto a lui e ai suoi colleghi di usare l'orchestra in modo più costante di quanto fatto in *Final Fantasy XIV*, come conseguenza diretta del tono schiettamente *dark fantasy* del nuovo progetto.<sup>75</sup> La differenza di approccio è radicata anche nella natura diversa del progetto: «*XIV* è una sorta di "parco divertimenti di FF", quindi è un posto in cui è concessa ogni forma di espressione. Detto come va detto, va bene qualunque cosa»,<sup>76</sup> a differenza di quanto accade nel nuovo lavoro, in cui: «[Yoshida n]on voleva che divagassimo troppo e che finissimo per esagerare [...], quindi avevamo questo pilastro principale di musica, che era classico, e poi da lì lo abbiamo calibrato un po'». <sup>77</sup> Oltre all'orchestra, trova molto spazio anche il coro (specialmente maschile), già sentito a più riprese nel quattordicesimo capitolo della serie, e qui enfatizzato «perché abbiamo discusso di quanto esso sia in grado di portare con sé quella coloritura *dark*». <sup>78</sup>

<sup>74</sup> Masayoshi Soken in KURASHIMA 2023 (traduzione mia).

<sup>75</sup> Cfr. Masayoshi Soken in *ibid.*; LEBLANC 2023. Più in generale si vede qui in azione il consueto discorso relativo alla "promessa cinematografica" (cfr. MCGLYNN 2023) più volte richiamato e peraltro particolarmente pertinente nel caso di una esclusiva temporanea per PlayStation 5 come questa – considerato il particolare interesse dimostrato da Sony per la "cinematograficità" delle proprie esclusive.

<sup>76</sup> Masayoshi Soken in KURASHIMA 2023 (traduzione mia).

<sup>77</sup> Masayoshi Soken in LEBLANC 2023 (traduzione mia).

<sup>78</sup> Masayoshi Soken in *ibid.* (traduzione mia).

Tuttavia, ripensando a quanto detto su *Game of Thrones*, si può concepire questo tentativo di traviare Soken dal suo idioletto abituale come un ulteriore modo per contrabbandare elementi *fantasy*-occidentali nel gioco. In effetti, la musica realizzata dal compositore tedesco Ramin Djawadi per la celebre serie tv targata HBO presenta uno stile sostanzialmente riconducibile ai classici modelli del *fantasy* cinematografico – anche se caratterizzato in generale da un approccio più minimalista, incentrato sulla melodia e imperniato su organici di dimensioni più contenute (e focalizzati soprattutto sugli archi) rispetto a quanto sentito, per esempio, nell’opera di Howard Shore per la trilogia de *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, dir. Peter Jackson, 2001-2003). Già nel brano che apre ogni puntata della lunga serie *fantasy*, ‘Main Titles’<sup>59</sup>, si può udire questo tipo di approccio in atto. Raramente, però, la musica di *Game of Thrones* si spinge ai livelli di opulenza toccati da *Final Fantasy XVI*, che ha scelto un pezzo carico come ‘Find the Flame’<sup>59</sup> come singolo per promuovere la colonna sonora poco prima della pubblicazione del gioco. Il riferimento si può quindi più utilmente considerare piuttosto vago e volto alla ricerca di un *sound* orchestrale facilmente accostabile tanto al *fantasy* quanto all’approccio occidentale. Inoltre, si tratta di un riferimento non sempre pertinente, in quanto lo stesso Soken afferma:

[...] un’orchestra classica non si sposa necessariamente bene con il gioco così com’è [...]. [C]i sono casi in cui c’è bisogno di musica che non rientra nel campo dell’orchestra per motivi ritmici e strutturali. Penso che stesse a noi, il team del suono, decidere quanta varietà potevamo dare alla musica senza essere troppo legati alla parola “orchestra”.<sup>79</sup>

L’obiettivo di questo paragrafo sarà proprio mostrare come tale “varietà”, nella forma di scelte musicali eclettiche, sia stata utilizzata in *Final Fantasy XVI* non solo (e forse non tanto) per “motivi ritmici e strutturali” (qualunque cosa significhi, nel concreto), ma anche per ottenere specifici risultati semiotici e autenticare il gioco come degno esponente della serie di *Final Fantasy* e del genere JRPG – certamente ispirato dall’Occidente, ma fermamente radicato in Oriente. Una direzione scontata verso cui dirigersi per proseguire l’indagine musicale, parallelamente a quanto appena fatto per *Game of Thrones*, sarebbe allora quella che punta verso la colonna sonora di *Shingeki no kyojin*, firmata da Hiroyuki Sawano (stagioni 1-3) e Kōta Yamamoto (stagione 4). In questo caso, il riferimento si può considerare altrettanto vago ma per certi versi complementare a quello a *Game of Thrones*. La musica composta da Sawano (abbastanza strettamente emulato dal collega e per certi versi discepolo Yamamoto), come abbiamo visto (cfr. § 7.1.2), pur nella sua inclassificabile varietà, presenta spesso

<sup>79</sup> Masayoshi Soken in KURASHIMA 2023 (traduzione mia). I “motivi ritmici e strutturali” sono riportati nella traduzione (automatica) inglese come “tempo and development”, concetti un po’ vaghi che ho cercato di interpretare concedendomi qualche libertà.


arrangiamenti molto stratificati, con organici allargati sia nella direzione dell'integrazione di musica corale che va in direzione di una spasmodica ricerca di "epicità", sia dell'ecllettismo verticale che è lecito aspettarsi da un prodotto di questo tipo. Soffermandoci intanto sul primo punto, va detto che la categoria dell' "epico" – codificato a livello sonoro attraverso una serie di espedienti che vanno per esempio dalla pienezza dell'organico (dove i corni e in generale le sezioni di ottoni nutrite sono forse l'elemento più caratteristico) alla sensazione di grandezza data dal volume elevato<sup>80</sup> – non è estranea all'idioletto di Soken già sentito in azione in *Final Fantasy XIV*, come testimoniato per esempio da 'Triumph'[s.y.](#), tratto dall'espansione *Stormblood* (2017). È quindi difficile dire quanto di questo aspetto sia mutuato da *Shingeki no kyojin* e quanto derivi in modo spontaneo dall'idioletto sokeniano – o comunque da formule già sperimentate autonomamente. Certamente, però, le due cose si compenetrano in modo piuttosto convincente, e non sorprende trovare questi elementi nella musica di *Final Fantasy XVI*. Per quanto riguarda il secondo aspetto – quello dell'ecllettismo verticale, che potremmo vedere come elemento di *coolness* nipponica che si aggiunge all'opulenza – un esempio che ci risparmia di menzionarne altri di Sawano già riportati in precedenza potrebbe essere fornito dal brano di Yamamoto 'TRAITOR'[s.y.](#), che fin da subito integra un pulsante *pattern* elettronico all'organico orchestrale, per poi esplodere nel finale (quando ulteriori operazioni invigorenti sull'orchestra non sembrano più possibili) con l'aggiunta di una sezione ritmica rock.

L'ecllettismo è in effetti riscontrabile anche nell'idioletto di Soken (es. 'Insatiable'[s.y.](#) da *Final Fantasy XIV*), ma questi, dando seguito alla richiesta di Yoshida, avrebbe dovuto metterlo da parte in *Final Fantasy XVI*. Eppure, in questo non si può dire che il compositore sia stato del tutto obbediente. Una prima forma di ecllettismo si trova, infatti, contrabbandata nella realizzazione del piano di caratterizzazione topico-tematica dei personaggi sopracitata, su cui, come promesso, vorrei ora tornare. Alcuni Eikon (e i rispettivi Dominanti) sono rappresentati attraverso semplici espedienti timbrici: per l'Eikon del Vento Garuda è sufficiente dare centralità a strumenti a fiato di vario tipo (es. 'Control'[s.y.](#)), mentre per caratterizzare Shiva – Eikon del Ghiaccio e comprimario femminile nella forma umana di Jill Warrick – si fa uso di voce femminile da un lato e di idiofoni legati a *topoi* invernali dall'altro (es. 'Winter's Bound'[s.y.](#)). Altri Eikon richiedono un trattamento più articolato, che chiama in causa *topoi* storico-musicali precisi: il Dominante di Bahamut, Dion Lesage, per esempio, è il principe di un sacro impero che quindi trova una "naturale" controparte musicale in rimandi al repertorio classico e barocco (anche qui con alcune caratterizzazioni timbriche ulteriori, identificabili per esempio nell'uso dell'organo in alcuni brani), come

---

<sup>80</sup> Cfr. LEHMAN 2016: 29-32.

verificabile attraverso l'ascolto di 'Ascension'<sup>sy</sup>, una sorta di *pastiche* tra vari autori classici e barocchi (Mozart e Vivaldi *in primis*, oserei dire) sotto steroidi, che alterna al dramma del combattimento contro Dion, alleato che ha perso il senno, momenti quasi di danza in parallelo alla visione dei due *kaijū* Bahamut e Ifrit che si massacrano volteggiando nella stratosfera. Allo stesso modo, Barnabas Tharmr, che già dal nome rimanda a un contesto norreno, è dominante dell'Eikon Odino, e trova nei rimandi wagneriani un valido supporto musicale: in 'The Riddle'<sup>sy</sup>, col suo ritmo cavalcante in roboante veste tardoromantica, il coro spesso sentito in analoghi scontri con Eikon viene sostituito da una voce solista di baritono che rimanda al contesto operistico, mentre tutta la situazione assume una drammaticità quasi teatrale anche a livello narrativo. In [Tab. 26](#) riporto un riepilogo del trattamento riservato agli Eikon presenti nel gioco base (senza contare quindi Leviathan, introdotto nel DLC), inclusivo anche dei temi (di solito molteplici, pertanto numerati) associati a loro e ai rispettivi Dominanti con indicazione delle loro ricorrenze (inclusive di numeri per rimandare ai singoli temi inclusi) nei brani del *soundtrack album*:

Personaggio	Eikon	Ricorrenze	Espedienti di timbrici, stilistici, topici
Clive Rosfield	Ifrit (Fuoco)	'Land of Eikons' (1) 'The Match' (1) 'Press On' (2) 'Find the Flame' (1) (2) 'Who I Really Am' (1) 'Acceptance' (1) 'Courage' (1) 'Fiery Resolve' (1) 'The World Won't Save Itself' (1) 'A Better World' (1) 'Hymn of the Penitent' (3)(1) 'All As One' (1) (2) 'Land of Eikons (Reprise)' (1)	Coro in contesto sinfonico pieno (stile domestico)
(1)			
			
(2)			

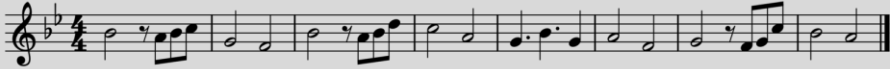


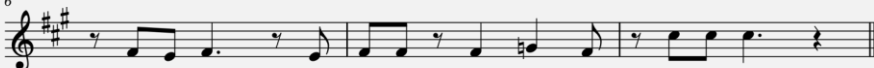
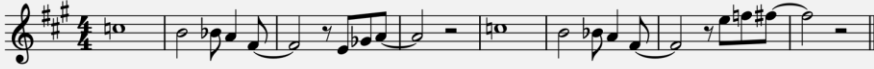
+ elemento ritmico ricorrente:

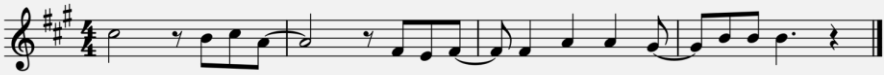
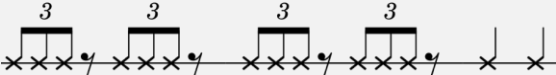

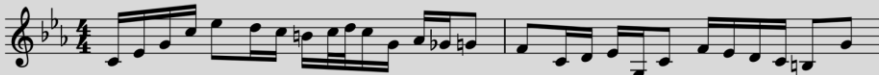
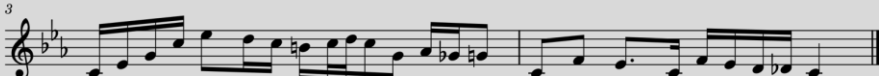

<p>Joshua Rosfield</p>	<p>Fenice (Fuoco)</p>	<p>'Away (Overture)' (1)                  'Duty' (1)*                  'Twin Flames' (1)*                  'Time and Death' (2)                  'Away' (3)(1)(2)                  'Out of Time' (1)                  'Away (Refrain)' (1)(2)                  'In Ashen Grip' (1)(2)                  'And Melancholy Marked                  Him' (1)*                  'Uninvited' (1)                  'The Flame Alights' (1)*                  'Brotherhood' (1)                  'Undying' (1)                  'A Better World' (1)                  'Faith' (3)(1)                  'Holos' (3)(1)*(2)                    *trasformato/riarmoniz-                  zato</p>	<p>Coro in contesto                  sinfonico pieno                  (stile domestico)</p> <p>Scelte timbriche più                  "morbide" di Ifrit                  (pianoforte, voci                  femminili...)</p>
------------------------	-----------------------	--	---

(1)

(2)

			
(3)			
Jill Warrick	Shiva (Ghiaccio)	'Shattered' (1) 'My Lady' (2)(1) 'Winter's Bound' (1) (3) 'Frozen Tears' (2) 'Aligned' (1)(3) 'A Prayer to Metia' (1) 'Currents' (1)(3) 'Not Alone' (1)(3) 'My Star' (1)(3)(2)	Voce femminile  Idiofoni collegati a <i>topoi</i> invernali
(1)			
			
(2)			
(3)			
Cidolfus Telamon	Ramuh (Tuono)	'Tonitrua Ex Machina' (1)(2) 'Hide Hideaway' (1)(2) 'Words of the Wise' (1)(2) 'Fall from Grace' (1) 'Deliver Us Thunder' (1) 'The Outlaw' (1)(2) 'Evening the Odds (1)	Chitarra acustica
(1)			
			
(2)			

Benedikta Harman	Garuda (Aria)	'Gathering Clouds' (1)(2)* 'Domina' (1) 'The Sheperd's Lament' (1)(2) 'Downburst' (1) 'Against the Wind' (1)(2) 'Control' (1)(2) 'A Pendant Darkly' (1)  *abbreviato	Preferenza per fiati e in particolare ot- toni
<p>(1)</p>  <p>(2)</p> 			
Hugo Kupka	Titano (Terra)	'Shattered' (1)(2) 'The Se7enth Sin' (1) 'The Host' (1) 'King of the World' (2) 'Titan Lost' (1)(3)(2) 'Heart of Stone' (2)(1)(3)	Ibridazioni rock  Batteria anche in contesti sinfonici (es. 'Heart of Stone')  Citazioni al tema di Titano da <i>Final Fan-          tasy XIV</i>
<p>(1)</p>   <p>(2)</p>  <p>(3)</p>			

			
<p>+ elemento ritmico ricorrente:</p> 			
Dion Lesage	Bahamut (Luce)	<p>'The Battle of Belenus Tor' (1)*(2)(3)                  'From the Shadows' (3)                  'My Decree' (1)                  'Beyond the Heavens' (3)(1)(2)                  'Ascension' (3)(1)(2)                  'Heal' (3)                  'A Far Cry from Heaven' (1)(3)                  *trasformato</p>	<p>Tratti barocchi e classici nei temi: dalle danze aristocratiche al concerto virtuosistico</p> <p>Preferenza per strumenti associati alle dimensioni del sacro e del nobile</p>
(1)			
			
(2)			
			
			
(3)			
			
Barnabas Tharmr	Odino (Oscurità)	<p>'The Battle of Belenus Tor' (1)                  'Furor' (1)(2)                  'Army of One' (1)*                  'Sever' (1)                  'The Riddle' (2)(1)                  'One with God' (1)(2)</p>	<p>Tratti (tardo)romantici: il tema è tonalmente più ambiguo, il tono generale è drammatico e teatrale come il personaggio</p>

		*abbreviato	Teatralità presente anche nel riferimento alla mitologia norrena mediato da Wagner; preferenza per voci liriche soliste
<p>(1)</p>			

partire ovviamente dal nome stesso del mostro (“kyojin” è infatti reso con “titan” nella versione inglese, a differenza del “gigante/i” italiano) e dalle sue fattezze che, se possibile, aumentano ancora di più il grado di somiglianza individuabile tra il Dominante Hugo Kupka e il già citato Reiner Braun. Titano, nella sua forma mostruosa, ricorda infatti molto da vicino il gigante corazzato in cui Braun è in grado di trasformarsi. Anche la musica, allora, si prende la libertà di riferirsi in modo più diretto a quella del modello proveniente dal mondo *anime*, sfoggiando un eclettismo più spinto di quanto normalmente udibile in *Final Fantasy XVI*, anche a costo di contrabbandarlo nel gioco nel vero senso della parola:

C’era una battaglia con un certo Eikon [Titano] in cui, dopo averla giocata, ho pensato: «Questa proprio non posso farla classica. Voglio fare qualcosa di diverso. Voglio allontanarmi dalla [musica] classica e fare qualcosa di completamente differente». Così ho composto un pezzo totalmente non classico. E senza dirlo a nessuno, l’ho messo nel gioco e ho lasciato che il team di sviluppo ci giocasse, ottenendo come riscontro che l’avevano davvero, davvero apprezzato, anche se non era [un pezzo scritto in stile] classico. Ritenevano che si adattasse davvero, davvero bene alla battaglia.<sup>82</sup>

Tuttavia, non è Titano il solo personaggio a cui sono associate scelte eclettiche per ragioni di caratterizzazione timbrico-tematica, anzi: il trattamento a lui riservato è piuttosto localizzato (il rock esplose nella sezione al termine dell’arco narrativo a lui dedicato, che culmina con uno scontro tra l’Eikon della Terra e Ifrit, il mostro dominato dal protagonista Clive), ma a un’analisi più attenta è possibile individuare anche altrove interventi eclettici più sottili ma altrettanto coerenti e significativi, nonché più interessanti per l’aspetto transnazionale e il problema dell’autenticazione del gioco come degno esponente della saga. Di questo ulteriore esempio vorrei occuparmi nello spazio che mi rimane.

### § 11.2.3 - *Ultima e lo slittamento da fantasy a shōnen*

Come anticipato, a fianco della volontà di rendere più maturo e ispirato a modelli *fantasy* occidentali il nuovo capitolo di *Final Fantasy*, l’altra preoccupazione di Yoshida è stata autenticare un capitolo molto diverso dagli altri (a partire dal *gameplay*) come degno esponente della serie. Una cautela lungimirante, dato che il dibattito seguito all’uscita del gioco è stato in questo senso piuttosto animato, arrivando a includere persino interventi legittimanti da parte di Hironobu Sakaguchi, il “papà di *Final Fantasy*” che ha cercato di porre rimedio alle lamentele dei fan pronunciandosi sulla bontà dell’episodio, definendolo «il *Final*

---

<sup>82</sup> Masayoshi Soken in *LEBLANC 2023* (traduzione mia).

Fantasy definitivo».<sup>83</sup> A prescindere dai risultati del tentativo di legittimazione – sempre complicato, data la natura piuttosto astratta e vaga del nocciolo duro della ricetta che ha determinato il successo del *franchise* (cfr. [Box 2](#)) – in tal senso è stata decisiva l’integrazione di un modello giapponese come quello derivato da *Shingeki no kyojin* tra le ispirazioni principali, ma ciò deve essere parso insufficiente ai responsabili del progetto. Se musicalmente sono riscontrabili riferimenti tematici (autenticanti) a brani composti in precedenza da Nobuo Uematsu,<sup>84</sup> non poteva mancare la controparte narrativa di questa trovata, che emerge però molto gradualmente nello sviluppo della trama. Infatti, è vero che le prime ore di gioco sono molto aderenti al modello occidentale, ma alcuni aspetti estranei ad esso sono introdotti a partire dalla scoperta di forze ancestrali che minacciano i protagonisti ancora più a valle degli intrighi politici posti al centro della trama. Poco oltre la metà del gioco, al termine dell’arco narrativo dedicato all’Eikon Bahamut, si assiste a un totale cambio di priorità, di tono generale e, ancora più nello specifico, di antagonista. Il nuovo *villain* si chiama Ultima: un’inquietante figura umanoide pallida e apatica che si rivelerà essere il residuo di un’entità divina aliena che ha posto il seme dell’umanità per servire i propri fini e, in ultima analisi, prosciugare l’energia vitale del pianeta degli umani per riportare la vita sul proprio.

Già questa sintetica descrizione è in realtà un concentrato di riferimenti tanto ai precedenti Final Fantasy quanto ai *topoi* narrativi presenti più in generale in molti JRPG e anche in alcuni *anime* di stampo soprattutto *shōnen*. Come abbiamo visto (cfr. [§ 7.2.1](#)), infatti, sono molti i casi in cui il nemico definitivo individuato all’interno di narrazioni di questo tipo è proprio una divinità (o comunque una figura di natura sacra) corrotta, fuori controllo o semplicemente malvagia, oppure un personaggio malintenzionato asceso alla condizione divina – coerentemente con il *god-slayer trope* che abbiamo incontrato in precedenza,<sup>85</sup> che culmina appunto con una battaglia (di spettacolarità e potenza crescente da entrambe le parti) contro la divinità per la salvezza del malcapitato pianeta, vinta tipicamente col potere dell’amicizia o qualcosa di analogo.<sup>86</sup> L’elemento alieno con cui questo tropo si trova mescolato in *Final Fantasy XVI* trova precedenti simili per esempio nel quarto, settimo e nono capitolo della serie (in

---

<sup>83</sup> HIRONOBU SAKAGUCHI [@AUUO] 2023 (traduzione mia). Il *tweet* di Sakaguchi è stato in realtà tradotto in inglese su GameSpot in modo tale da rendere la sua affermazione più circoscritta, definendo *Final Fantasy XVI* come «ultimate fantasy Final Fantasy», ma mi sembra che abbia più senso la traduzione da me utilizzata, ottenuta confrontando le proposte di diversi strumenti di traduzione automatica.

<sup>84</sup> Come riportato da Soken (cfr. Masayoshi Soken in KURASHIMA 2023), la musica di Uematsu è una componente fondamentale della caratterizzazione di Final Fantasy, e la sua inclusione nella nuova musica, stando alle parole del compositore, è avvenuta con grande naturalezza.

<sup>85</sup> Cfr. YEE 2020.

<sup>86</sup> Cfr. DRUMMOND-MATHEWS 2010.

quest'ultimo, forse, secondo configurazioni particolarmente vicine). Inoltre, il nome stesso di Ultima gode di una lunga tradizione nel *franchise* in questione (cfr. [Tab. 27](#)) e anzi, si qualifica proprio come uno di quei pochi elementi di continuità tra i vari episodi, configurandosi come fattore autenticante. Comparso per la prima volta in *Final Fantasy II* (1988), è stato ripreso a partire da *Final Fantasy VI* (1994) con costanza, e integrato poi *ex-post* in alcune riedizioni di tutti gli altri episodi precedenti all'adozione regolare.<sup>87</sup> Il termine, tuttavia, non è sempre stato associato a un personaggio, anzi: esistono magie chiamate "Ultima" (di solito potenti incantesimi offensivi di elemento neutro), ma anche armi così denominate (di solito rarissime spade chiamate "Ultima Weapon")<sup>88</sup> oppure nemici tipicamente segreti e molto impegnativi da battere. La costante dell'elevata potenza, talvolta resa ancora più preziosa dalla rarità o dalla segretezza, non fa che caricare il nome di ulteriore fascino e importanza dalla prospettiva del fan di lunga data. Attribuire questo nome all'antagonista effettivo di *Final Fantasy XVI* risulta essere quindi una mossa molto arguta.<sup>89</sup>

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	XIII	XIV	XV	XVI
B		X*				X	X	X		X	X	X		X		X
A	X*		X*		X*	X	X	X**	X	X		X	X		X	
M		X		X*		X	X	X	X**	X			X	X	X	X

Tab. 27: Riepilogo di tutte le comparse di Ultima (come boss, arma o magia) in una delle sue tre concezioni ricorrenti nei capitoli principali di *Final Fantasy*.

Il personaggio di Ultima è inoltre qui associato a un altro elemento ricorrente nei *Final Fantasy*, peraltro assolutamente centrale soprattutto nei primi capitoli: i cristalli. Tipicamente descritti come fonti della magia (e inizialmente ritenuti tali anche in *Final Fantasy XVI*), della vita o di poteri spesso desiderati dai malvagi di turno, gli eroi di *Final Fantasy* si sono spesso spesi per ritrovare, salvare o proteggere i cristalli, mentre nel nuovo capitolo viene richiesto loro di distruggerli, in quanto responsabili del prosciugamento della linfa vitale del pianeta (e legati quindi in vario modo, si scoprirà, a Ultima e ai suoi scopi distruttivi).

<sup>87</sup> Le integrazioni postume sono indicate con un asterisco in [Tab. 27](#).

<sup>88</sup> In [Tab. 27](#) sono indicate con doppio asterisco le occorrenze in cui tali armi o magie non sono utilizzabili dal giocatore, ma unicamente da nemici.

<sup>89</sup> Si potrebbe dire che una mossa simile è stata per certi versi fatta anche in *Final Fantasy VIII* (1999). La strega antagonista principale è infatti chiamata Ultimecia nella localizzazione in lingua inglese, sebbene in italiano (ma anche tedesco e spagnolo) essa sia chiamata Artemisia. L'equivo-co sta nell'ambiguità del nome originale scritto in *katakana*, che suonerebbe *Arutimishia*, richiamando così sia Ultima (*Arutema*) che il nome Artemisia (*Arutemishia*), facilmente inseribile nel *continuum* di nomi italiani di sapore un po' vetusto delle altre streghe inserite nel gioco: Edea (*Idea*) e Adele (*Aderu*, Adel in inglese). Ambiguità terminologiche di questo tipo – che inevitabilmente si perdono nelle localizzazioni, in assenza delle deformazioni attuate dall'indigenizzazione dei termini in giapponese – sono presenti in altri elementi del medesimo gioco: per esempio l'aeronave *Ragnaroku*, pur essendo un esplicito riferimento a *Ragnarok*, è anche un rimando al personaggio Laguna (*Raguna* in giapponese) ed è quindi stata tradotta diversamente in alcune lingue (in italiano è Laguna Rock).

Questo aspetto è così centrale da aver trovato spazio nel momento culminante del primo trailer del gioco, attraverso la *logline* «l’eredità dei cristalli ha plasmato la nostra storia abbastanza a lungo»,<sup>90</sup> suggerendo così tanto un rimando quanto un distacco dagli episodi classici. Esso, insieme al fatto che Ultima, nella sua forma finale, assume sembianze che ricordano piuttosto da vicino quelle del “Guerriero della Luce” protagonista del primo *Final Fantasy* (1987),<sup>91</sup> spiega probabilmente come mai all’antagonista del sedicesimo episodio sia spesso associato il ‘Main Theme’<sub>SY</sub> del capitolo originale sviluppato per NES, scritto ovviamente da Uematsu (e rappresentante il più ricorrente esempio di intertestualità della tipologia sopra descritta).



Es. 4: Trascrizione del ‘Main Theme’ di *Final Fantasy* (1987).

Ultima dispone però anche di temi propri (cfr. [Es. 5](#)), di cui il più frequentemente utilizzato gioca (prevedibilmente) con cromatismi e dissonanze immediatamente accostabili al malvagio nella nostra cultura musicale. Questo primo elemento ci permette di iniziare a seguire lo sviluppo della caratterizzazione musicale di Ultima, che va di pari passo con lo slittamento dello stile narrativo generale di *Final Fantasy XVI* dal *fantasy* occidentale allo *shōnen* giapponese. Il sopracitato tema cromatico è anche cronologicamente il primo a venire associato al personaggio, poiché se ne ascolta un assaggio motivico già molto presto nell’avventura, alla prima comparsa di Ultima in incognito (solo molto dopo si comprenderà la sua reale identità), accompagnata dal breve brano ‘Found’<sub>SY</sub>.

<sup>90</sup> «The legacy of the crystals has shaped our history for long enough».

<sup>91</sup> In realtà, il gioco originale non aveva alcun protagonista, poiché i quattro personaggi controllabili dal giocatore erano anonimi “Guerrieri della Luce” senza una vera trama alle spalle e differenziati solo dalla classe e quindi dalle abilità utilizzabili in combattimento. Il protagonista a cui faccio riferimento qui è stato reso per certi versi canonico *ex-post*, introducendo in diversi *spin-off* un personaggio ispirato agli *artwork* dell’epoca di Yoshitaka Amano (*character designer* storico di *Final Fantasy*), a mo’ di rappresentante degli anonimi protagonisti originali.



Es. 5: Trascrizione dei tre temi dedicati a Ultima in Final Fantasy XVI.

Dopo tale prima iterazione, il tema principale di Ultima scompare per molte ore, ma la presenza del personaggio rimane strisciante fino al ritorno *in pompa magna* della melodia in questione, del personaggio e dei suoi ulteriori temi (vedi oltre). Durante le prime ore di *Final Fantasy XVI*, la caratterizzazione musicale latente del personaggio (anch'esso presente in incognito) passa principalmente per l'uso di *topoi* – o, detto forse più propriamente in questo caso, sineddochi di genere. Se Titano è caratterizzato dall'inclusione eclettica di elementi rock, Ultima fa qualcosa di simile con la musica elettronica, variamente declinata e integrata nello stile domestico della colonna sonora di *Final Fantasy XVI* – forse in modo non troppo sorprendente, considerata la lunga tradizione di associazioni tra elementi fantascientifici (tra cui quelli alieni) e musica elettronica negli audiovisivi.<sup>92</sup> Così facendo, Ultima – in quanto personaggio fortemente legato tanto ai vecchi *Final Fantasy* quanto ai *topoi shōnen* più in generale – contrabbanda eclettismo all'interno della colonna sonora costruita su modello occidentale. Come riconosciuto dallo stesso Soken, del resto, riprendendo l'immagine menzionata poc'anzi di *Final Fantasy XIV* come “parco divertimenti di FF” in cui, stilisticamente, si può fare un po' di tutto...

“FF” è una serie che già di per sé ha quell'atmosfera da “tutto è lecito”, e il *XIV* ne è il più lampante esempio, mentre il *XVI* si adatta di più all'immagine di un singolo filo rosso che scorre attraverso quel “tutto è lecito”.<sup>93</sup>

Il primo esempio narrativamente rilevante di questo tipo si trova in occasione della prima (e unica) ricorrenza del brano 'Against the Wind - The Eye of the Tempest' SY (composto e, significativamente, anche arrangiato da Masayoshi Soken stesso), che accompagna una sezione di gioco in cui Clive insegue una figura

<sup>92</sup> A tal proposito, si vedano CORBELLA 2011; FABBRI 2011.

<sup>93</sup> Masayoshi Soken in KURASHIMA 2023 (traduzione mia). Più avanti nella stessa intervista, Soken afferma che questa idea di *Final Fantasy* come una serie in cui tutto è lecito a livello stilistico è qualcosa che ha mutuato dai suoi confronti con lo stesso Nobuo Uematsu.

incappucciata che ritiene responsabile dell'assassinio di suo fratello, nel mezzo di una tempesta scatenata dall'Eikon del Vento, Garuda. La figura incappucciata è la stessa che si è vista (anni prima, narrativamente parlando) nella sopracitata scena accompagnata da 'Found', che si scoprirà appunto essere Ultima sotto mentite spoglie. Il materiale tematico, che si sente, però, è in realtà quello di Garuda. Ciò che rappresenta, qui, la presenza (strisciante) di Ultima è il *beat* elettronico (più unico che raro, nelle prime ore di gioco) che accompagna l'intero brano, inaugurando una storia di associazioni che troverà parecchie conferme nel corso dello sviluppo della trama.

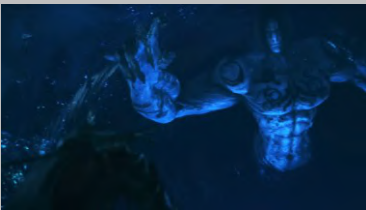


La successiva ricorrenza è quella forse più rilevante, in quanto accompagna la sezione di gioco in cui Ultima viene visto per la prima volta nella forma in cui sarà rappresentato per gran parte dell'avventura. Si tratta di quella che chiamerei "la sequenza di Typhon", dal nome del *boss* intorno a cui ruota gran parte del *gameplay*. Qui Clive viene trasportato in una sorta di dimensione metafisica dove affronta appunto "Typhon il Trasgressore", una sorta di grossa marionetta umanoide che si presume sia controllata da Ultima e che lo ricorda vagamente nell'aspetto. Si tratta del primo rilevante discostamento dal registro ispirato a *Game of Thrones*, introdotto infatti immediatamente da una citazione visiva piuttosto palese al sopracitato *anime* di culto *Neon Genesis Evangelion* (cfr. [Fig. 35](#)), in quanto la grigiastra figura mostruosa risulta impalata (in un luogo metafisico) in una posizione che ricorda da vicino quella della candida "divinità" Lilith (simile anche nell'aspetto, soprattutto per la parte inferiore del corpo apparentemente strappata via), per come rappresentata nella serie del 1995-1996.




Fig. 35: Lilith da Neon Genesis Evangelion (sx) confrontato con Typhon il Trasgressore da Final Fantasy XVI (dx).

Poco prima di entrare nella dimensione metafisica, la comparsa della creatura è stata accompagnata dal tema già udito in 'Found', mentre la direzione musicale nei primi minuti di permanenza in tale misteriosa zona liminale è caratterizzata da scelte piuttosto stranianti, se consideriamo il linguaggio musicale

prevalentemente utilizzato fino a quel momento. Si parte con “Neath the Pall”<sup>SY</sup>, ancora sinfonico ma con un arrangiamento molto distante da quanto udito in precedenza, piuttosto anticonvenzionale e soprattutto incentrato sul ‘Main Theme’ del primo gioco della serie (cfr. [Es. 4](#)), qui citato per la prima volta (e quindi piuttosto sorprendente). Il passaggio alla *boss fight* è sancito dall’altrettanto sorprendente introduzione del primo pezzo del tutto alieno alle convenzioni sinfoniche: ‘Hamartia’<sup>SY</sup>, caratterizzato da un rock elettronico col basso distorto in primo piano. Ma è con l’inizio della seconda fase della battaglia che si giunge alla conflagrazione di tutti gli elementi collegati a Ultima fino a quel momento disseminati per la colonna sonora di *Final Fantasy XVI*. La sezione è infatti accompagnata da ‘Catacecaumene’<sup>SY</sup>, brano che propone tutto il materiale tematico di Ultima (in parte già udito e in parte inedito) in veste fortemente elettronica, comprensiva di un *beat* programmato molto idiomatrico ma anche di cori e alcuni archi, ecletticamente mantenuti nell’impasto timbrico. Il brano è arrangiato da Takafumi Imamura che, in intervista,<sup>94</sup> discutendo insieme a Soken con l’intervistatore riguardo al brano, ne parla come una consapevole virata rispetto al *dark fantasy* (a riprova dell’equazione tra il genere narrativo di riferimento e lo stile sinfonico) in cerca di un elemento di “estraneità” che Soken non stava riuscendo a ottenere in modo convincente, prima di ricorrere al collaboratore, evidentemente più ferrato in fatto di elettronica. Subito dopo la battaglia, Ultima viene mostrato per la prima volta nella forma che lo caratterizzerà per gran parte del gioco, e da quel momento in poi la sua figura sarà accompagnata quasi sempre da almeno uno degli elementi ascoltati in questa sezione.

Fase	Descrizione	Musica
	<i>CUTSCENE INTRODUTTIVA</i> : Un misterioso essere esce da una spaccatura dimensionale generata dal cristallo nascosto sotto la capitale.	‘Babel of Savage Screams’ (com. MS; arr. TI): prima iterazione completa del tema di Ultima (in forma orchestrale).
	CLIVE VS NEMICI: Clive si trova in un’enorme arena situata in una dimensione metafisica. L’essere misterioso viene bloccato dal bastone di Ramuh.	“Neath the Pall” (com. MS + NU; arr. MS): arrangiamento non convenzionale, ma ancora sinfonico + riferimento al ‘Main Theme’ di <i>FFI</i> .
	IFRIT VS TYPHON FASE 1: L’essere, ora chiamato “Typhon il Trasgressore”, si libera. Clive si trasforma in Ifrit per combattere contro di lui.	‘Hamartia’ (com. MS; arr. MS): per la prima volta, la colonna sonora esplora diventa totalmente elettronica (ed elettronica).

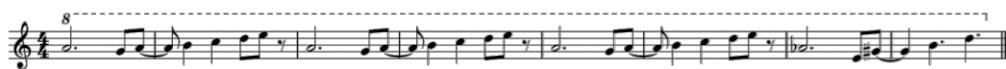
<sup>94</sup> Cfr. Takafumi Imamura in *ibid.*

	<p>IFRIT VS TYPHON FASE 2: Typhon evoca e poi assorbe i suoi cloni che diventano arti (come poi farà anche Ultima). La battaglia continua.</p>	<p>'Cataceaumene' (com. MS; arr. TI): arrangiamento elettronico del primo tema di Ultima, con una forte presenza di <i>beat</i> elettronici.</p>
---	--	--

Tab. 28: Partitura audiovisiva della "sequenza di Typhon" di Final Fantasy XVI (MS = Masayoshi Soken; NU = Nobuo Uematsu; TI = Takafumi Imamura).

Un altro momento significativo ha luogo al culmine della "svolta teologica" di *Final Fantasy XVI*, in cui Ultima – nel momento del proverbiale "spiegone" puntualmente presente nella serie – rivela la sua natura e i suoi piani ai protagonisti. A questo punto lo slittamento dagli intrighi politici e le vicende umane alla ribellione contro il tiranno soprannaturale è completo, il calco occidentalista di *Game of Thrones* è lasciato sostanzialmente alle spalle e inizia il crescendo finale in stile *shōnen*. Musicalmente, il momento è accompagnato da 'Bow' [s.y.](#), che ancora una volta esce abbondantemente dalla *comfort zone* sinfonica (ad eccezione di una sorta di *bridge* corale, comunque processato piuttosto vistosamente) per lasciare spazio a ricchi tappeti sintetici accompagnati da un *beat* filtrato e da una riproposizione del primo tema di Ultima al pianoforte, immerso in riverbero e *delay*, riproposto in una versione leggermente modificata che lascia da parte alcune dissonanze e va verso una semplificazione ritmica (cfr. [Es. 6](#)). Per dirla con l'arrangiatore Takafumi Imamura:

In quanto a "senso di procedere verso lo stadio finale", il brano che mi ha maggiormente colpito è stato 'Bow', la prima traccia del disco 7. *XVI* è basato sul *dark fantasy* che evoca l'Europa medievale, ma 'Bow' crea una dimensione che è un po' diversa da quel mondo sonoro. Intanto gli strumenti utilizzati non sono orchestrali, poi i terzi e quarti battiti sono accentati in modo alternato, e il suono è bilanciato a destra e a sinistra, lasciando un'impressione molto particolare. Esprime l'inquietudine di ciò che sta per accadere nel gioco.<sup>95</sup>



Es. 6: Ripresa pianistica alterata del primo tema di Ultima in 'Bow'.

Giunti ormai nella sezione finale del gioco, si entra nel vivo del crescendo *shōnen* conclusivo. Nell'ambito di questa casistica, *battle shōnen* di culto come *Dragon Ball Z* (1989-1996) hanno fatto scuola, con scontri della durata di un infinito numero di puntate, in cui il livello di potenza dei nemici continua a scalare verso l'alto, portando anche gli eroi a scoprire nuove vertiginose altitudini

<sup>95</sup> Takafumi Imamura in *ibid.* (traduzione mia).

della loro forza per ottenere la vittoria.<sup>96</sup> È un po' ciò che accade anche in molti JRPG, ma in *Final Fantasy XVI* ciò è particolarmente evidente perché Clive e Ultima condividono in parte la stessa natura metamorfica-divina e sono in grado di assumere forme mostruose a vari livelli di potenza. Anche se la vera e propria battaglia finale consta di “sole” quattro fasi, la rappresentazione musicale dello scontro inizia diversi minuti prima, quando Clive, un redivivo Joshua e il ritrovato amico Dion arrivano sul “vascello” chiamato “Origine”, con cui Ultima, molto tempo prima, si è spostato dal suo pianeta a quello su cui avrebbe creato gli umani. Sotto forma dei loro Eikon – rispettivamente Ifrit, Fenice e Bahamut – ingaggiano una battaglia pirotecnica con Ultima Prime, ovvero una sorta di versione volante di Ultima nella sua forma Eikon (che ricorda molto da vicino Ifrit per motivi su cui eviterei di dilungarmi in questa sede), resa sotto forma di *cutscene* interattiva.<sup>97</sup>

Ad accompagnare la sezione troviamo ‘A Far Cry from Heaven’<sup>s\_y</sup>, brano non dinamico di circa quattro minuti che si sincronizza alle scarsamente interattive immagini su schermo, rappresentando musicalmente soprattutto Ultima e Bahamut attraverso i loro temi (e un leggero *pattern* elettronico che accompagna diverse sezioni). L’arrangiatore del brano è il compositore, produttore e arrangiatore nipponico TomoLow, già responsabile di simili brani più “cinematografici” come ‘The Battle of Belenus Tor’<sup>s\_y</sup>, che seguono la stessa struttura a mo’ di “mini-poema sinfonico”. È assai probabile che, in casi come questo, il titolo di “compositore” dato a Soken sia giustificato dal “solo” fatto di aver fornito il materiale di partenza (i temi) su cui poi TomoLow (o chi per lui) ha svolto la totalità del lavoro, realizzandone la veste sonora e i materiali connettivi. Segue un’altra sezione scarsamente interattiva con l’ultimo “spiegone” della trama, che rivela gli ultimi dettagli sulla natura di Ultima – i quali, tragicamente, costano la vita a Joshua. L’intera scena si svolge all’interno del “Nexus”, cuore di “Origine” in cui Ultima può riottenere la sua forma originale (da non confondere con la forma “finale”). E proprio ‘The Nexus’<sup>s\_y</sup> è il nome del brano organistico (con qualche campana, per rimanere in ambito religioso come richiesto dal momento di quasi resurrezione divina a cui assistiamo) che ripropone i temi di Ultima un’ulteriore volta. Il momento di addio tra i due fratelli Rosfield, invece, è accompagnato da ‘Faith’<sup>s\_y</sup>, brano a trazione pianistica poco rilevante in questa sede in quanto quasi totalmente incentrato sui temi di Joshua/Fenice.

Inizia così la battaglia finale, suddivisa in molteplici fasi, a partire da un classico duello tra Clive e Ultima nelle sue nuove sembianze. È però chiaro che non si


---

<sup>96</sup> Il *meme* che raffigura Freezer (primo antagonista di rilievo di *Dragon Ball Z*) pronunciare le parole «questa non è neanche la mia forma finale» ben rappresenta questo tipo di *topos* e la sua canonicità.

<sup>97</sup> L’intera sequenza può essere seguita dal [video di gameplay](#) caricato su YouTube dall’utente “Yic17 Studio”.

tratta che di un assaggio, e anche la musica lo sottolinea riprendendo la tutt'altro che inedita "Neath the Pall" (ascoltata tuttavia significativamente, per la prima volta, proprio nella "sequenza di Typhon" sopra descritta). Per l'ultima volta, inoltre, sentiamo qui la citazione del 'Main Theme' di *Final Fantasy*, quasi a voler riportare l'attenzione sulle ritrovate sembianze di Ultima – simili a quelle del Guerriero della Luce del videogioco capostipite della serie, come precedentemente indicato. Il parallelismo con Typhon viene portato avanti nella sezione successiva, costituita da una battaglia aerea tra Ifrit Asceso e Ultima Asceso (ovvero, in parole povere, i due duellanti di prima, ma in forma Eikon volante). Ad accompagnare il momento troviamo infatti 'Logos'<sup>SY</sup>, ovvero essenzialmente un arrangiamento sinfonico della sokeniana 'Catacecaumene' (fase finale della battaglia contro Typhon) firmato da Ryu Furukawa, già responsabile di brani a grande trazione orchestrale come i già citati 'Ascension' e 'The Riddle', che accompagnano le fasi finali delle lotte contro gli Eikon Bahamut e Odino, rispettivamente. Come in 'Catacecaumene', sentiamo qui tutti i temi di Ultima, bilanciando così l'assenza di elementi elettronici, che erano invece protagonisti del brano originale. Al termine di questa fase dello scontro, i due acerrimi nemici ritornano sulla terraferma in sembianze (semi-)umane, e Ultima rivela la sua forma finale (forse): Ultimalius.

Un altro pezzo inedito accompagna la trasformazione e il seguente duello: 'Hymn of the Penitent'<sup>SY</sup>, che inaugura l'accoppiata Masayoshi Soken e Yoshitaka Suzuki in collaborazione sull'arrangiamento (reiterata nel pezzo successivo). Il brano rimane sinfonico, ma con maggiore enfasi data alle voci – che intrecciano i temi di Ultima e di Clive su una trama costituita da un punteggiato e regolare ostinato a base di un curioso impasto di clavicembalo e archi, contrapposto ai massicci accordi degli ottoni. Tutto ciò avviene senza che il brano esploda mai veramente, raccogliendo la tensione per una fase successiva che si palesa infatti a metà della battaglia, quando Ultima raggiunge il suo *limit break* (tradotto in italiano con "Trascendenza")<sup>98</sup> e lancia l'ultimo brano dedicato allo scontro finale di *Final Fantasy XVI*: 'All As One'<sup>SY</sup>.

Fase	Descrizione	Musica
	CUTSCENE INTERATTIVA: Ifrit, Bahamut e Fenice raggiungono Ultima su "Origine" e si battono contro Ultima Prime.	'A Far Cry from Heaven' (com. MS; arr. TL): breve "poema sinfonico" contenente i temi di Bahamut e di Ultima.

<sup>98</sup> Il *limit break* è una condizione presente in molti videogiochi della serie Final Fantasy (anche con nomi diversi), che si attiva al raggiungimento di determinate condizioni e permette di attivare un'abilità speciale particolarmente potente.

	<i>CUTSCENE</i> : Ultimo colpo di scena su Ultima. Joshua ne paga le conseguenze (brano: 'Faith', temi di Fenice) e la divinità riottiene i suoi pieni poteri.	'The Nexus' (com. MS; arr. MS): i temi di Ultima sono arrangiati per strumenti "ecclesiastici" (organo a canne, campane).
	CLIVE VS ULTIMA: Clive combatte Ultima dopo una ulteriore <i>cutscene</i> in cui sono spiegati altri dettagli e Ultima assorbe i suoi pari, riottenendo la sua forma originale.	"Neath the Pall" (com. MS + NU; arr. MS): ripresa della prima traccia di combattimento della "sequenza di Typhon", con riferimento al 'Main Theme' di <i>FFI</i> .
	IFRIT VS ULTIMA (ASCESI): Ultima e Clive/Ifrid raggiungono la loro forma "ascesa" e ingaggiano una battaglia aerea.	'Logos' (com. MS; arr. MS + RF): versione sinfonica di 'Catacecaumene', basata sul primo tema di Ultima.
	CLIVE VS ULTIMALIUS: Ifrid torna alla sua forma umana e Ultima raggiunge la sua forma finale, proseguendo la battaglia a terra.	'Hymn of the Penitent' (com. MS; arr. MS + YS): brano nuovo (con <i>horizontal sequencing</i> ) con temi di Ultima e Ifrid; arrangiamento sinfonico non convenzionale, mai esplosivo.
	CLIVE VS ULTIMALIUS (TRASCESO): Ultimalius raggiunge il proprio punto di Trascendenza ( <i>limit break</i> ) e lo scontro finale ha inizio.	'All As One' (com. MS + NU; arr. MS + YS): arrangiamento alternativo di 'Find the Flame', con tutti i temi di Ifrid e aggiunge un <i>beat</i> elettronico; <i>horizontal sequencing</i> sul finale.

Tab. 29: Partitura audiovisiva del crescendo shōnen conclusivo di Final Fantasy XVI (MS: Masayoshi Soken; NU = Nobuo Uematsu; TL = TomoLow; RF = Ryu Furukawa; YS = Yoshitaka Suzuki).

Quest'ultimo brano merita una trattazione a parte poiché costituisce a mio avviso la conferma finale dell'associazione tra Ultima e gli elementi elettronici eclettici. Infatti, nonostante il pezzo sia tematicamente incentrato sulle melodie che rappresentano Clive/Ifrid (e anzi, costituisce in gran parte un riarrangiamento del già citato 'Find the Flame'), la presenza di Ultima rimane palpabile (ma molto più discreta) proprio attraverso l'integrazione di un *beat* elettronico che accompagna apparentemente tutto il pezzo. In realtà è difficile giudicare con chiarezza il timbro della sezione percussiva, data la pienezza dell'arrangiamento sinfonico, ma alcuni suoi aspetti non sembrano riprodurre idiomaticamente il comportamento di percussioni acustiche. Inoltre, quando la densità dell'arrangiamento si dirada, lasciando respirare maggiormente i suoni delle

percussioni (es. 01:12-01:21 e 01:44-01:59),<sup>99</sup> si sente molto chiaramente il suono di un rullante trattato con un leggero filtro invilupato, chiara sineddoche di genere – che slitta forse più verso il rock poco dopo (es. 02:05-02:17), con stacchi di batteria in evidenza. Possiamo allora intendere ‘Hymn of the Penitent’ come un momento in cui, in modo più didascalico, i temi dei duellanti ingaggiano un botta-e-risposta in parallelo con le botte vere che sono mostrate a schermo tra i due, mentre ‘All As One’ compie un passo avanti verso il trionfo di Clive: l’arrangiamento ambiguo del brano precedente viene virato verso lo stile domestico già presentato alla massima potenza in ‘Find the Flame’ (qui citata ampiamente), il materiale tematico di Ultima viene estirpato... ma sopravvive un ultimo elemento caratterizzante – le percussioni “aliene”, appunto – che accompagna l’antagonista verso la sua disfatta finale, accompagnata da ricorrenti citazioni all’ubiquo ‘Prelude’ di Uematsu e da un *titledrop* del nome della serie nello scambio di battute conclusivo tra Clive e Ultima.<sup>100</sup> Gli ultimi istanti del brano (sincronizzati alle azioni mediante *horizontal sequencing*) sono integralmente orchestrali.

Da questo momento in poi, qualunque elemento elettrico-elettronico è estirpato dal gioco insieme a Ultima... o meglio, lo è nella versione occidentale di *Final Fantasy XVI*. La *cutscene* finale è infatti accompagnata da due brani diversi nelle due versioni distribuite da Square Enix. Nella versione occidentale,<sup>101</sup> ai momenti finali del gioco corrisponde ‘My Star’ [s y](#), *ballad* pianistica arrangiata da Keiko, cantata da Amanda Achen (anch’ella già sentita in *Final Fantasy XIV*) e composta da Masayoshi Soken (in quanto basata su materiale tematico associato al personaggio di Jill/Shiva). Anche il brano che è possibile ascoltare nella stessa posizione nell’edizione giapponese<sup>102</sup> del gioco inizia con piano e voce, ma ben presto un *beat* introduce il ritornello di ‘Tsuki wo miteita’ [s y](#) (nota anche come ‘Moongazing’, ma in ogni caso cantata integralmente in giapponese) una vera e propria canzone j-pop del tutto scollegata dal materiale tematico del gioco, scritta e cantata da Kenshi Yonezu, già noto per le sigle di *anime* come *Chainsaw Man* (2022) e *My Hero Academia* (2016-2025) – e in gran voga nel 2023, anno in cui ha firmato anche la canzone ‘Spinning Globe’ [s y](#), che

<sup>99</sup> Le percussioni udibili in queste sezioni, isolate dal resto dell’arrangiamento attraverso strumenti di *stem splitting* basati su intelligenza artificiale, possono essere ascoltate [qui](#).

<sup>100</sup> Un *titledrop* si verifica quando il nome di un prodotto narrativo viene pronunciato (in forma velata o anche esplicita) dai protagonisti dello stesso. In questo caso, Clive sferra il colpo finale a Ultima dicendo: «the only *fantasy* here is yours, and we shall be its *final* witness» (l’unica fantasia qui è la tua, e noi saremo i suoi ultimi testimoni).

<sup>101</sup> Il finale internazionale è visibile in questo [video di gameplay](#) (00:00-04:43) caricato dall’utente “Hopzera Gaming” su YouTube. I titoli di coda sono tagliati, forse anche per evitare problemi di *copyright* legati al brano ivi incluso.

<sup>102</sup> Il finale giapponese è visibile in questo [video di gameplay](#) (09:27-14:05) caricato dall’utente “Crimson-Rose” su YouTube, che include anche una sezione precedente e taglia i titoli di coda (si possono però sentire i primi accordi di piano di ‘My Star’ sul finire della *cutscene*).

accompagna i riconoscimenti dell'ultimo film dello studio Ghibli *Il ragazzo e l'aerone* (*Kimi-tachi wa dō ikiru ka*, dir. Hayao Miyazaki, 2023). Tenuti insieme fin dall'inizio con relativa frizione, gli approcci di Oriente e Occidente infine divorziano proprio negli ultimi minuti, attuando uno scisma che porta i giocatori occidentali a sentire il brano di Yonezu solo nei riconoscimenti – e lo stesso accade con 'My Star' per i giocatori giapponesi: in pratica i due brani sono stati scambiati di posizione nelle due versioni, riservando il posto d'onore nel momento forse più importante del gioco (il finale) a brani diversi.

Di primo acchito, verrebbe da pensare che, qualora si dovesse indicare una versione "canonica", la versione giapponese avrebbe la meglio. Anche tutto il lavoro svolto finora porterebbe in questa direzione... eppure il finale più calzante per tutta questa vicenda pare essere, fino all'ultimo, l'ambiguità. Stando a quanto riportato da Soken e dal suo arrangiatore Daiki Ishikawa,<sup>103</sup> infatti, 'My Star' è stata sì realizzata all'ultimo, ma in seguito a una esigenza drammaturgica ben precisa: accompagnare il personaggio di Jill (sul cui tema è basata la canzone) in uno dei momenti cruciali della sua vicenda personale, che culmina col finale del gioco. In tutto questo, la canzone di Yonezu non viene neanche menzionata e anzi, quando interrogato sul suo brano preferito tra tutti quelli realizzati per il gioco, Soken ipotizza che possa trattarsi proprio di 'My Star'. Viene allora difficile credere che il brano sia stato rimosso di buon grado dalla scena finale della versione giapponese, e probabilmente anche pensare che debba essere quella la versione di riferimento, almeno nella testa dei responsabili della musica. È più probabile che si sia voluto dare particolare risalto a una collaborazione commercialmente di rilievo, specialmente per il pubblico a cui la versione specifica è indirizzata – e qui sono possibili diversi parallelismi col caso di 'Kuroi Uta' analizzato in precedenza (cfr. [§ 10.1](#)). Allo stesso modo, pur trattandosi di un gioco giapponese, se c'è una versione "canonica" del doppiaggio del gioco, questa dovrebbe essere identificata con la versione in lingua inglese, sulla quale si basano le animazioni del labiale dei personaggi a prescindere dalla lingua selezionata dai giocatori. Lo stesso discorso può forse essere fatto per la musica? Fino alla fine, dunque, la tensione irrisolta tra il proporsi come prodotto occidentalizzato e autenticamente giapponese, si mostra in tutta la sua problematicità... ma non è in fondo anche questo un elemento autenticante, per un capitolo di una serie che ha sempre fatto di questa ambiguità uno dei suoi punti di forza, e forse proprio uno dei motivi dietro al suo grande successo internazionale?

---

<sup>103</sup> Cfr. Masayoshi Soken e Daiki Ishikawa in KURASHIMA 2023.

---

**CAPITOLO 12: OMAGGI, SCAMBI E COLLABORAZIONI**


---

Non sempre gli scambi tra il fronte orientale e quello occidentale si caratterizzano per tradimenti, traumi e forzature (per fortunati che possano comunque essere i risultati). A volte, piuttosto, travalicare l'uno nel campo dell'altro è un atto dettato, almeno all'apparenza, da reciproca stima e voglia di collaborare senza prevaricazioni e anzi, per valorizzarsi a vicenda. Con questo ultimo capitolo, dunque, è giunto il momento di presentare alcuni casi che, a mo' di lieto fine, mostrano come sia possibile far dialogare Giappone e Occidente in modi perlopiù diversi da quelli incontrati finora, e in particolare attraverso omaggi reciproci e addirittura collaborazioni che conducono a produzioni ibride. Non tutti i casi ci porteranno a diretto contatto con l'elettismo, anzi: alcuni di questi faranno proprio della sua programmatica soppressione un modo per omaggiare certe tradizioni occidentali dalla prospettiva del Giappone (cfr. § 12.1). Traiettorie speculari mostreranno un ricambiato rispetto, dal lato occidentale, per il lascito videoludico nipponico, che passa anche per una comprensione (e riproposizione) profonda della sua musica (cfr. § 12.2). Infine – come coronamento dell'incontro tra i due fronti così spesso in competizione aperta – esploreremo alcune produzioni che sono arrivate al punto di istituire un comparto musicale internazionale, osservando le ricadute di tale peculiarità nelle rispettive scelte musicali più e meno eclettiche (cfr. § 12.3). Trattandosi di situazioni sostanzialmente pacificate, i nodi da sciogliere saranno molti meno, e quest'ultimo capitolo potrà assumere la forma di una panoramica più distesa su alcuni casi di incontro tra realtà che abbiamo definito per tutto il tempo come differenti, ma non per questo inconciliabili.

**§ 12.1 - Il Giappone omaggia l'Occidente**

Siamo a Shizuoka, città a sud-ovest della capitale giapponese, negli anni Ottanta. Hidetaka Miyazaki è un ragazzino «tremendamente povero»<sup>1</sup> che, non potendosi permettere né libri né *manga*, si reca spesso presso la biblioteca cittadina per leggere tutto ciò che gli passa per le mani. Spesso, però, si rende conto di trovarsi davanti a letture che superano le sue capacità, e intere porzioni di testo gli risultano incomprensibili.<sup>2</sup> L'unica cosa che può fare, allora, è riempire i vuoti con la sua immaginazione, facendosi aiutare (quando possibile) dalle illustrazioni. Quasi trent'anni dopo, ispirato anche dalle atmosfere metafisiche

---

<sup>1</sup> PARKIN 2015 (traduzione mia). Tutte le informazioni aneddotiche qui riportate sono tratte dal medesimo articolo/dialogo con Miyazaki stesso.

<sup>2</sup> Non è chiaro se tale difficoltà di comprensione sia data da una carenza, per esempio, nella conoscenza dei *kanji* utilizzati nei libri, o se invece (come alcune versioni del racconto riportano) le letture in questione fossero in inglese, lingua poco nota a Miyazaki – e questo sarebbe ancora più significativo per quanto raccontato in questo paragrafo.

e solitarie dei videogiochi di Fumito Ueda, Miyazaki firmerà i videogiochi capostipiti del genere (se così si può definire) dei *souls-like*: *Demon's Souls* (2009), dapprima passato in sordina, e *Dark Souls* (2011), capace di far esplodere la nuova formula a livello globale. Più avanti, con la pubblicazione di *Bloodborne* (2015), si inizierà a utilizzare il termine *Soulsborne* per riferirsi ai videogiochi sviluppati dalla From Software di Miyazaki che condividono le caratteristiche del *souls-like* (includendovi quindi, nel 2021, anche *Elden Ring*), mentre quest'ultimo termine può essere applicato anche ad altri videogiochi che ne emulano le caratteristiche. Ma di che caratteristiche si tratta?

[...] i giochi *Souls* sono caratterizzati da meccaniche di combattimento impegnative che danno priorità alla precisione e al pensiero strategico, ma anche da un *level design* intricato che promuove l'esplorazione e la scoperta. Inoltre, per gli errori sono previste diverse ripercussioni, e questi giochi presentano uno *storytelling* obliquo [opaco?] e atmosfere minacciose.<sup>3</sup>

Più in generale, i *souls-like* sono degli *action* RPG con visuale in terza persona, caratterizzati da un *combat system* piuttosto riconoscibile e da scontri di norma effettivamente impegnativi, che richiedono un attento studio delle mosse dell'avversario per essere portati a termine con successo. Le ripercussioni a cui si fa riferimento nella citazione includono il fatto che, quando il giocatore incappa nel *game over*, perde tutti i "punti esperienza" accumulati – punti fondamentali per lo sviluppo delle statistiche del personaggio – e se vuole recuperarli deve recarsi presso lo stesso punto in cui è morto e recuperarli. Se qualcosa di sgradevole accade nuovamente, i punti sono persi per sempre, vanificando così tutti gli sforzi fatti per ottenerli. Ancora, seguendo dinamiche quasi da *metroidvania* tridimensionale (cfr. [Box 3](#)), i diversi livelli sono interconnessi in modi inaspettati e ricchi di scorciatoie (più o meno nascoste) attivabili. Una peculiarità dei *Soulsborne*, anche se spesso ripresa dagli emuli al pari delle altre, è inoltre la quasi totale assenza di sviluppo narrativo "esplicito". La trama è infatti assai criptica, piena di punti ambigui che vengono lasciati aperti, e può essere scoperta perlopiù leggendo le descrizioni degli oggetti che si trovano sparsi per il mondo di gioco, oppure parlando con NPC o osservando monumenti, iscrizioni o altri aspetti del gioco normalmente ritenuti puramente accessori. Questa caratteristica – stando ai racconti di Miyazaki – è quella più direttamente derivata dalla sua esperienza giovanile con i libri che non era in grado di comprendere appieno. Anche chi gioca ai suoi lavori, dunque, si trova nella condizione di essere in costante difetto rispetto alla comprensione del quadro globale degli eventi, e deve aiutarsi con l'immaginazione e con gli indizi (visivi o testuali che siano) sparsi qua e là per farsi un'idea delle vicende entro le quali si muove.

---

<sup>3</sup> GUZSVINECZ 2025: 14829 (traduzione mia).

L'esperienza di lettore di Miyazaki, dunque, si colloca al cuore stesso della sua poetica videoludica. Ciò che è importante sottolineare in questa sede, tuttavia, ha a che fare con alcuni aspetti specifici dell'alimentazione letteraria dell'autore videoludico giapponese. Se infatti è indubbio che molte delle idee visive *dark fantasy* e delle tematiche *seinen* (la controparte più adulta di *shōnen*, che implica dunque una maggiore maturità e spesso crudezza) possono essere ricondotte alla passione di Miyazaki per il *manga* classico *Berserk* (1989-in corso),<sup>4</sup> è altrettanto chiara la presenza di influenze da parte del *fantasy* occidentale, ambito da cui lo stesso *game designer* trae le menzioni a J. R. R. Tolkien e Michael Moorcock,<sup>5</sup> ma che si potrebbe tranquillamente rimpinguare con le opere di George R. R. Martin, che non a caso è stato chiamato a collaborare con Miyazaki per la stesura dello sfondo narrativo di *Elden Ring* (2022). L'Occidente è palpabile anche nell'architettura, con la tanto nota quanto evidente ispirazione al Duomo di Milano per la Cattedrale di Anor Londo (presente nel primo e nel terzo *Dark Souls*). Dove però le influenze occidentali di Miyazaki emergono con maggiore chiarezza è soprattutto in *Bloodborne*, che è sostanzialmente una trasposizione videoludica dell'immaginario di H. P. Lovecraft innestata in un mondo vittoriano a tinte gotiche, consumato da un'epidemia che induce le persone a trasformarsi in bestie assetate di sangue. Tutto questo, prevedibilmente, ha ricadute anche sulle scelte musicali dei videogiochi di Hidetaka Miyazaki. In questo capitolo, vorrei soffermarmi sul graduale passaggio che si è potuto osservare, in alcune colonne sonore dei *Soulsborne*, dalla musica ispirata a modelli occidentali,<sup>6</sup> a musica realizzata in collaborazione con compositori occidentali – evidenziando, ovviamente, ciò che questo ha significato per l'eclettismo.

#### **Box 8: Introduzione alla *lore* di *Dark Souls* e di *Bloodborne***

Essendo mancante, nei giochi di Miyazaki, una dimensione narrativa tradizionalmente intesa, normalmente ci si riferisce agli aspetti relativi al contesto finzionale di tali titoli usando il termine "lore", ormai importato come neologismo anche nella lingua italiana (Treccani: «[l]'insieme delle informazioni di carattere enciclopedico, interne o esterne a un testo o a più testi, che riguardano il mondo finzionale in cui si svolge una vicenda narrata in videogiochi, film o serie televisive, fumetti e *graphic novel* ma anche romanzi e racconti»). La *lore* di *Dark Souls* (poi ampliata soprattutto dal terzo e ultimo capitolo, uscito nel 2016) narra di un mondo in cui un gruppo di Lord ha ottenuto il dominio del mondo attraverso una guerra contro i draghi, che precedentemente lo abitavano. I loro poteri sono dati

<sup>4</sup> L'autore rivela il suo amore per *Berserk* in un'intervista (cfr. Hidetaka Miyazaki in CABIBBO 2015), anche se a tratti l'ispirazione a tale opera è talmente forte ed evidente semplicemente guardando il *design* dei personaggi inclusi nei suoi videogiochi che forse non ci sarebbe stato neanche bisogno di conferme ufficiali.

<sup>5</sup> Cfr. Hidetaka Miyazaki in KILLINGSWORTH 2022.

<sup>6</sup> Un discorso quasi del tutto analogo si potrebbe fare anche con i videogiochi del *franchise* di *Dragon's Dogma*, per esempio.

dalle Anime ottenute dalla Prima Fiamma, sorta di motore immobile responsabile dell'esistenza di principi come la diversità e il tempo. Quando l'Era del Fuoco sta per finire e la Fiamma per estinguersi, Lord Gwyn decide di ravvivare il fuoco gettandosi nella Prima Fiamma, ma il prolungamento è solo temporaneo. Quando il gioco inizia, il mondo è morente e pervaso di non-morti, tra cui il protagonista, destinato a raccogliere il potere residuo delle Anime e decidere se ravvivare a sua volta la Fiamma o lasciarla perire. In *Bloodborne*, invece, il protagonista è un "Cacciatore" incaricato di mettere fine a un'epidemia che sta consumando gli esseri umani, trasformandoli in bestie. Alla base di tale malattia, come si scoprirà, c'è l'Antico Sangue rinvenuto dagli studiosi dell'Accademia di Byrgenwerth presso i ruderi di un'antica civiltà. Si tratta di sangue dei cosiddetti Grandi Esseri, creature aliene venerate dagli antichi e capaci di attingere a piani di conoscenza ben al di sopra delle capacità umane. Usando tale sangue – vuoi per accrescere le conoscenze umane, vuoi per il suo potere curativo o per prendere contatto con i Grandi Esseri – si formano diverse sette che il giocatore si troverà a scoprire, mentre l'utilizzo stesso del sangue alimenta la realtà da incubo in cui il videogioco è ambientato.

Nel periodo di sviluppo della serie di *Dark Souls*, diversi compositori hanno collaborato con Miyazaki – e con la coppia Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura, che hanno sostituito il creatore della serie nel secondo capitolo, realizzando un'opera che si discosta dalle altre due per molti aspetti, ma non tanto per quello musicale. Quasi tutti i brani di *Dark Souls* (2011) sono composti da Motoi Sakuraba, che abbiamo già incontrato qua e là negli scorsi capitoli in veste di fumusicista prog e compositore ricorrente nella serie *Tales of*. In *Dark Souls II* (2014), invece, Sakuraba viene affiancato dalla giovane Yuka Kitamura, da poco entrata a lavorare come compositrice nella From Software di Miyazaki. Sarà proprio lei a firmare la maggior parte dei brani di *Dark Souls III* (2016), ultimo capitolo della serie, stavolta nuovamente diretto dal creatore originale. In quest'ultimo titolo compare anche il nome di Tsukasa Saitoh, destinato ad acquisire un peso maggiore in *Elden Ring* (2022), la cui colonna sonora è l'ultima a cui Kitamura ha collaborato, prima di lasciare From Software per mettersi in proprio. Saitoh, tuttavia, è anche il secondo compositore per numero di brani forniti in *Bloodborne*, superato solo da un compositore occidentale: Ryan Amon.

Titolo	Diretto da	Compositore/i principale/i
<i>Dark Souls</i> (2011)	H. Miyazaki	M. Sakuraba
<i>Dark Souls II</i> (2014)	T. Shibuya e Y. Tanimura	M. Sakuraba e Y. Kitamura
<i>Bloodborne</i> (2015)	H. Miyazaki	R. Amon
<i>Dark Souls III</i> (2016)	H. Miyazaki	Y. Kitamura

Tab. 30: Riepilogo dei game designer e dei compositori al lavoro sui videogiochi sviluppati da From Software tra il 2011 e il 2016.

Ma lasciamo *Bloodborne* per ultimo – in quanto rappresenta in un certo senso il punto d'arrivo di questo percorso – e soffermiamoci brevemente sulle caratteristiche musicali dei tre *Dark Souls*. È indubbio che le regole stabilite da *Dark*

*Souls* siano state quasi sempre osservate pedissequamente dai successori, e ciò è vero anche per la musica, che per l'epoca sorprende forse più per la sua assenza che per delle caratteristiche specifiche riconducibili alle sue fattezze. Infatti, il *playthrough*-tipo di *Dark Souls* contiene molte più ore di silenzio musicale che non di presenza di musica, poiché questa è limitata a praticamente due sole occasioni: le battaglie contro i *boss* e i momenti di riposo presso il cosiddetto Santuario del Legame del Fuoco, dove risuona 'Firelink Shrine'<sup>5Y</sup>. Per il resto, il giocatore si muove attraverso zone assai poco ospitali e per nulla edulcorate dalla presenza di musica – un po' come nei giochi di Fumito Ueda tanto importanti per la formazione videoludica di Miyazaki. Questo fa sì che le poche eccezioni alla regola risultino molto d'impatto, come accade con 'The Ancient Dragon'<sup>5Y</sup>, fatta risuonare quando il giocatore scopre una misteriosa area del tutto opzionale, venendo così subito avvisato di aver raggiunto un luogo speciale. Per il resto, i brani delle *boss fight* (es. 'Ornstein & Smough'<sup>5Y</sup>) sono quasi tutti riccamente orchestrati e ulteriormente infarciti di cori<sup>7</sup> – in una zona intermedia tra il *mockup 2.0* e qualcosa che rivela la propria natura posticcia ancora con una certa evidenza. Pur nel loro rampante sinfonismo, più o meno accentuato a seconda delle occasioni, le composizioni sono spesso intrise di dissonanze, e la loro scarsa orecchiabilità sembra non voler concedere nulla al giocatore/ascoltatore (proprio come lo spietato videogioco) – come dimostrato da 'Seath the Scaleless'<sup>5Y</sup>. Di nuovo nel ruolo di eccezione significativa, il brano forse più noto della serie – 'Gwyn, Lord of Cinder'<sup>5Y</sup> – nonché pezzo di accompagnamento della battaglia finale, lascia da parte sia il sinfonismo sia le dissonanze in favore di un pianoforte tanto deciso quanto malinconico. Di nuovo: chi anche non avesse capito nulla delle criptiche vicende di *Dark Souls*, giunto al cospetto del Signore dei Tizzoni Gwyn, sarà informato dalla musica del fatto che quello non è un avversario come gli altri.

Il medesimo modello viene ripetuto con poche variazioni nei due seguiti, nonostante la presenza crescente di Kitamura (una quindicina di composizioni in *Dark Souls II*, quasi il doppio in *Dark Souls III*). Dall'eccentrico Sakuraba, radicato nel prog e nei JRPG e qui dedicatosi ad ambiziosi brani sinfonici, si passa alla violinista Kitamura, fresca di diploma al suo arrivo in From Software,<sup>8</sup> ma diligente prosecutrice della linea impostata – al punto che per lo scontro finale di *Dark Souls III* ('Soul of Cinder'<sup>5Y</sup>), punto d'arrivo di tutta la saga, riesce a fondere un modello sinfonico reminiscente di Sakuraba con le citazioni dirette del sopraccitato brano pianistico dedicato a Gwyn (che tra l'altro parte solo una volta entrati nella seconda fase della battaglia, grazie a un'operazione di *horizontal sequencing* di rara fluidità). È chiaro che questo tipo di approccio strizza l'occhio (sia

<sup>7</sup> Cfr. SUMMERS 2024: 96-97.

<sup>8</sup> Cfr. Yuka Kitamura in PAR FX 2025.

pure con le dovute licenze) al sinfonismo abituale negli RPG occidentali, così come anche per altri aspetti i *Dark Souls* sono decisamente più indebitati con i giochi di ruolo d'Oltreoceano di quanto non lo siano con i JRPG, con cui in effetti non c'entrano quasi nulla. Significa però anche voltare le spalle alle logiche *shōnen* in favore semmai del *seinen*, ignorando tra l'altro i precedenti musicali impostati dal pur venerato e abbondantemente emulato *Berserk* che – almeno nella sua forma animata del 1997 con musiche di Susumu Hirasawa – proponeva un linguaggio musicale ben diverso e assai meno facilmente inquadrabile.

Come anticipato, però, il livello successivo dell'omaggio all'Occidente operato da Miyazaki avrebbe richiesto l'integrazione di quello stesso mondo tra le fila dei creatori. *Bloodborne*, infatti, non solo lascia da parte *Berserk* per dedicarsi alla libera citazione di Lovecraft, ma include anche maestranze non nipponiche. Questo è in parte spiegato dal diverso assetto produttivo, in quanto *Bloodborne*, a differenza degli altri titoli trattati, è un'esclusiva PlayStation ed è pertanto finanziata da Sony. Nonostante quest'ultima sia a rigore una società giapponese, la sua divisione *gaming* stava passando, proprio in quegli anni, sotto il controllo sempre più stretto del fronte americano di Sony – tanto che Sony Interactive Entertainment ha tutt'oggi sede in California. Non stupisce, allora, trovare al lavoro sulle musiche di *Bloodborne* (sotto la guida del direttore musicale Chuck Doud) sei compositori, di cui tre giapponesi e tre statunitensi: Ryan Amon (dodici brani), Tsukasa Saitoh (quattro brani), Michael Wandmacher (tre brani), Yuka Kitamura (tre brani) Chris Velasco (due brani), Nobuyoshi Suzuki (un brano). A dare una tinta comune ai brani c'è poi l'orchestrazione dell'arrangiatrice bulgara Penka Kouneva (e Jim Fowler in gran parte dei pezzi del DLC), già collaboratrice di Ryan Amon nel film *Elysium* (dir. Neill Blomkamp, 2014). In questo senso, è difficile notare differenze sostanziali tra 'The Hunter'<sup>sy</sup>, composta da Amon, e 'Cleric Beast'<sup>sy</sup> di Saitoh, per esempio. La colonna sonora si mantiene integralmente sinfonica, ma spinge ancora di più in direzione di dissonanze e asperità varie, tanto che a tratti sembra di tornare indietro nel tempo di un secolo dall'uscita del gioco e ascoltare composizioni di stampo quasi espressionista – come 'Hail the Nightmare'<sup>sy</sup>.<sup>9</sup> Questi riferimenti piuttosto precisi, così come l'uso del latino, aiutano a costruire un'atmosfera vittoriana decadente, che quindi vorrebbe emanare fragranze squisitamente europee, nonostante i nomi coinvolti siano tutti americani e asiatici – eccetto per Kouneva, la cui importanza in questo contesto non sarà probabilmente mai abbastanza evidenziata.

Non è detto che la scelta di lasciare gran parte del lavoro ai compositori occidentali sia stata deliberata. Del resto, in seguito al successo di *Dark Souls*, From

---

<sup>9</sup> Cfr. KOLASSA 2020: 26. Nella stessa fonte è possibile approfondire l'immaginario musicale "gotico-cosmico" di *Bloodborne* attraverso analisi dettagliate e riferimenti teorici e storico-musicali.

Software era entrata in un flusso di lavoro dalla costanza incrollabile, arrivando a pubblicare tre videogiochi in tre anni tra il 2014 e il 2016, ognuno di essi contenenti tra le venticinque e le cinquanta composizioni (includendo anche i DLC pubblicati a stretto giro). Provando a tracciare l'attività svolta dai diversi compositori giapponesi coinvolti (cfr. [Tab. 31](#)), emerge un quadro perfettamente bilanciato tra i due compositori principali (Kitamura e Sakuraba) che permette di comprendere meglio le scelte di ripartizione del lavoro.<sup>10</sup> Per integrare meglio nel quadro anche i due compositori minori, va tenuto conto che Tsukasa Saitoh è il *lead sound designer* (L-SD) di *Bloodborne*, coadiuvato, tra gli altri, anche da Nobuyoshi Suzuki. Lo stesso Saitoh torna a figurare anche tra i *sound designer* (SD) di *Dark Souls III*. Tanto Sakuraba quanto Kitamura sono invece esonerati da tali compiti, e si limitano a comporre una quarantina di brani a testa.

	Sakuraba	Kitamura	Saitoh	Suzuki
<i>Dark Souls II</i>	34/48	14/48	/	/
<i>Bloodborne</i>	0/30	4/30	6/30 + L-SD	3/30 + SD
<i>Dark Souls III</i>	7/32	23/32	1/32 + SD	1/32
	41/110	41/110	7/110 + SD	4/110 + SD

Tab. 31: Quantità di brani realizzati dai compositori giapponesi impegnati sui progetti di From Software nel triennio 2014-2016.

Assoldare compositori occidentali esterni ha quindi permesso di non gravare ulteriormente sulle già piuttosto cariche agende di Sakuraba e Kitamura, sfruttati maggiormente in altri progetti pressoché contemporanei, né doversi rivolgere agli altri due compositori più attivi sul fronte *sound design* – anche con responsabilità importanti, nel caso di Saitoh, oppure comunque in procinto di lasciare From Software in favore di Nintendo, come farà Suzuki. Tuttavia, ritengo che la scelta di optare per compositori occidentali sia non sia stata né obbligata né neutra. *Bloodborne* ha rappresentato l'occasione, per Miyazaki, di rendere omaggio alle sue letture giovanili non solo mantenendo intatta la peculiare modalità di narrazione che contraddistingue i suoi giochi, ma anche inserendovi riferimenti diretti all'immaginario lovecraftiano... e includendo nel progetto musicisti occidentali capaci di dare all'opera un velo di autenticità ulteriore. È chiaro che in una prospettiva di questo tipo non c'è spazio per l'eclettismo – meno ancora di quanto non ce ne sia nei *Dark Souls*. Diversamente da gran parte dei casi che abbiamo incontrato finora, in questa vicenda non sembrano presenti imposizioni dall'alto, scontri più o meno espliciti, né manifestazioni di *soft power* o egemonia né, tantomeno, usurpazioni. Si tratta di una storia di omaggi e scambi, fiorita in una collaborazione che trova uno spazio assai sensato nel progetto estetico dell'autore.

<sup>10</sup> Nel caso di *Dark Souls II* ho trovato qualche discrepanza tra le fonti (VGMdb e i metadati di Spotify), ma in ogni caso si tratta di una manciata di brani in più o in meno accreditati a Kitamura, che rimangono comunque in netta minoranza rispetto a quelli di Sakuraba.

Dopo *Bloodborne*, Kitamura si impegnerà non solo in *Dark Souls III*, ma anche in *Déraciné* (2018) e soprattutto *Sekiro* (2019), per il quale opererà quasi in solitaria esplorando gli interstizi tra l'ormai familiare sinfonismo occidentale e la musica tradizionale giapponese. Con più di cento brani inclusi nella colonna sonora, è certamente *Elden Ring* (2021) il *magnum opus* del team musicale di From Software, a cui tuttavia Kitamura parteciperà fornendo a malapena un quinto dei brani e lasciando maggiore spazio, invece, allo stesso Saitoh e ad altri, nuovi nomi. Da lì a poco, infatti, la compositrice lascerà From per mettersi in proprio e lavorare a progetti diversi (anche non videoludici). In una recente intervista, Kitamura ha affermato che:

Da quando sono diventata indipendente, mi sono focalizzata su musica che esplora mondi molto diversi da quelli che ho creato a From Software. Alcuni dei miei recenti progetti – ancora non rivelati – *uniscono elementi elettronici con l'orchestra*, altri propendono per un approccio più folk. [...] Grazie alla mia esperienza in From, mi sento confidente nella costruzione di mondi *dark fantasy*. Ma quelle stesse fondamenta mi hanno dato anche la libertà di esplorarne di completamente nuovi.<sup>11</sup>

## § 12.2 - L'Occidente omaggia il Giappone

### § 12.2.1 - Un JRPG classico... ma con le baguette

Come detto in precedenza (cfr. § 7.2.1), paradossalmente le caratteristiche imprescindibili di un JRPG non includono che contingentemente il fatto che il gioco debba essere giapponese. Potrebbe però sorprendere che proprio il JRPG più chiacchierato degli ultimi anni sia stato realizzato da un gruppetto di sviluppatori francesi – in parte già dotati d'esperienza, ma comunque alla propria opera prima come team. Si tratta di Sandfall Interactive, e il videogioco su cui hanno lungamente lavorato prima di poter finalmente condividere con un incuriosito pubblico i frutti del proprio lavoro è *Clair Obscur: Expedition 33* (2025). Il *concept* del gioco viene ideato nel 2019 su iniziativa dal *director* Guillaume Broche, deciso a realizzare un omaggio ai classici di un genere da anni in crisi, e per fare ciò si sarebbe presto dimesso da Ubisoft per lanciarsi sullo sviluppo indipendente con una manciata di fedeli collaboratori, tra cui la sceneggiatrice Jennifer Svedberg-Yen e un compositore trovato su SoundCloud: Lorien Testard.<sup>12</sup>

#### Box 9: Le premesse narrative di *Clair Obscur: Expedition 33*

Concepite come un'introduzione al neonato *franchise* di *Clair Obscur*, le vicende di *Expedition 33* si svolgono in un mondo di gioco ispirato

<sup>11</sup> Yuka Kitamura in PAR FX 2025 (traduzione ed enfasi mie).

<sup>12</sup> Cfr. RAMSAY, RICHARDSON 2025.

all'estetica della Belle Époque, apparentemente in rovina. In tale realtà, gli abitanti della città di Lumière si incontrano annualmente per osservare dalla distanza un misterioso essere chiamato "la Pittrice", che dipingendo un numero (di anno in anno più basso) su un monolito fa sì che tutte le persone che hanno raggiunto l'età corrispondente scompaiano per sempre. Dopo il tragico evento annuale – chiamato "Gommage" – i morituri dell'anno seguente si riuniscono in una Spedizione nelle lande esterne, nella speranza di riuscire, prima o poi, a raggiungere la Pittrice e fermarla. La Spedizione 33 raccoglie coloro che, al termine dell'anno in corso, si vedranno cancellati. Tra questi troviamo Gustave, Lune e Sciel, accompagnati anche dalla ben più giovane Maelle, orfana di cui Gustave si prende spontaneamente cura da anni, per questo determinata a salvarlo dal suo destino. Durante il percorso, la Spedizione verrà decimata da un misterioso uomo d'età molto più avanzata di quanto dovrebbe essere concesso in un mondo in cui i più anziani superstiti sono poco più che trentenni. Egli è solo il primo dei tanti tasselli fuori posto che verrà scoperto dai protagonisti procedendo in direzione della Pittrice. Al fianco dell'anziano, infatti, compare spesso una ragazza mascherata, che cela il proprio volto sfigurato e stranamente somigliante a quello di Maelle, che non a caso al contatto con il suo *alter ego* ha delle strane visioni che sembrano descrivere uno stato di cose ben diverso da quello che si conosce a Lumière. Strutturata classicamente in tre Atti, con un Prologo e un Epilogo, la struttura narrativa fa culminare ognuno degli archi narrativi principali con spietati colpi di scena, capaci di ribaltare la prospettiva dei giocatori, che saranno infine chiamati a prendere una decisione durissima da cui dipenderà il finale di una vicenda che si rivelerà essere in realtà nientemeno che una parabola sull'elaborazione del lutto.

*Expedition 33* riprende molte caratteristiche considerate classiche del genere JRPG (anche se non per forza dirimenti nella classificazione di un gioco come tale), a partire dai combattimenti a turni, che sono però resi più dinamici non solo inserendo dei *quick time event* che richiedono al giocatore di premere dei tasti a tempo per ottimizzare l'efficacia delle proprie mosse, ma anche integrando parate e schivate che possono essere eseguite in tempo reale, evitando di essere danneggiati dai nemici e venendo addirittura premiati, nei casi più ghiotti, con la concessione di potenti contrattacchi. Un'altra caratteristica dei JRPG classici, ritenuta da tempo superata anche dai *franchise* più conservatori, è l'esplorazione della mappa del mondo. In passato, infatti, non era possibile realizzare ambientazioni in stile *open world*; dunque, quando veniva data ai giocatori la possibilità di spostarsi liberamente tra le varie ubicazioni, le distanze tra queste erano rese schematicamente attraverso una sorta di mappa calpestabile dotata di proporzioni irrealistiche e in generale diverse rispetto a quelle delle singole zone – quasi come se i personaggi fossero dei giganti. In *Expedition 33*, questa dinamica, a lungo ritenuta incompatibile con la grafica moderna, è stata ripresa senza sostanziali modifiche.

Ciò che *non* è stato ripreso dai JRPG classici riguarda soprattutto la scrittura. Partendo da premesse narrative (cfr. [Box 9](#)) che potrebbero benissimo trovarsi anche in un Final Fantasy o in un Persona, infatti, *Expedition 33* non concede nulla a sviluppi propri dello *shōnen*, che non fa certo parte della cultura francese ma sarebbe stato sicuramente d'aiuto per autenticare il titolo come JRPG. Se è vero, per esempio, che anche in questo caso lo scontro finale contrappone ai protagonisti una sorta di divinità del mondo di *Expedition 33*, tale combattimento si sviluppa in modo molto più sobrio che nel JRPG medio, con poche fasi e soprattutto la consapevolezza di fondo che non ci si sta battendo contro un nemico che incarna il male assoluto e minaccia la salvezza del mondo in nome di qualche piano privo di scrupoli, anzi: al giocatore viene lasciato fino all'ultimo il dubbio su quale sia il lato giusto con cui schierarsi, consapevole che entrambi hanno le proprie ragioni, anche se una scelta dovrà infine essere presa – determinando così anche il finale a cui si andrà incontro. I *topoi* giapponesi – così come quelli americani – sono messi da parte per gran parte dell'avventura, andando così a delineare un'esperienza che differisce dalla maggior parte delle altre analoghe per genere videoludico.

Ma come si colloca la musica in quest'azione di ripresa mista a svecchiamento e fedeltà al modello giapponese con una sensibilità europea? Sicuramente, non si può dire che non le sia stato dato peso, dato che il gioco è pieno di musica con pochissimi ricicli rispetto alla norma e una attenta integrazione dinamica. La cura messa nel lavoro di composizione e di integrazione è sintomo di una più ampia attenzione data alla musica, che è stata prontamente pubblicata in *streaming* all'uscita del gioco, forte anche di alcuni video musicali di *performance* di una manciata di brani. Una valorizzazione di questo tipo già ci porta in area *media mix* – complice forse anche il recente *rumor* circa un adattamento cinematografico in arrivo, che spingerebbe ulteriormente in quella direzione. A livello più prettamente musicale, forte è il lavoro leitmotivico, che ricollega tra loro molti degli oltre centocinquanta brani realizzati per *Expedition 33*. Similmente al caso precedentemente analizzato di *Final Fantasy XVI* (cfr. [§ 11.2](#)), i personaggi sono caratterizzati tanto da temi quanto da strumenti ricorrenti, mentre qua e là ricompare spesso anche il tema principale (cfr. [Es. 7](#)), che si palesa fin dal brano con cui il gioco si apre, 'Lumière' [s.y.](#)



Es. 7: Il tema principale di Clair Obscur: Expedition 33.

Molto forte è la trazione melodica dei brani, che in questo ricordano la tradizione nipponica, che sembra spesso mettere in primo piano la melodia anche a discapito delle raffinatezze armoniche. Ciò è dovuto anche al fatto che

un'enorme quantità di brani è incentrata intorno alla voce di Alice Duport-Perrier, soprano già coinvolta nella produzione *prosumer* in ambito ludomusicale del longevo Grissini Project, tra l'altro responsabile della scrittura di gran parte delle linee vocali da lei cantate.<sup>13</sup> Le voci sono anche un primo modo per infondere la musica di una certa "francesità", dal momento che i brani sono cantati in francese – o meglio, spesso alterazioni del francese di vario tipo, che però suonano comunque piuttosto idiomatiche a chi non conosce bene la lingua. Un secondo modo è l'utilizzo di strumenti tradizionali, foss'anche in maniera un po' caricaturale – che fa da *pendant* alla presenza di costumi da mimi e di spade a forma di *baguette*. L'esempio più palese è proprio il pezzo che accompagna gli scontri con i mimi, 'In Lumière's Name'SY, attraversata da una fisarmonica che richiama immediatamente una *musette*.

In quanto a eclettismo, la situazione rispecchia in modo piuttosto fedele l'atteggiamento nei confronti dei modelli giapponesi dimostrato su altri fronti. Per quanto l'elemento orchestrale sia molto presente, esso presenta molto raramente i tratti di opulenza più tipicamente occidentali, e non guarda alla tradizione tardoromantico-hollywoodiana in modo particolarmente esplicito. Anche gli arrangiamenti presentano molto spesso elementi estranei al purismo sinfonico, foss'anche solo qualche elaborazione di strumenti acustici, *pad* elettronici o qualche ritmo timbricamente estraneo. 'Lampmaster'SY ben rappresenta tutto ciò, con i suoi archi certamente più vicini a Mozart o Beethoven (se non, addirittura, Vivaldi) che non a Wagner, il pianoforte processato (al pari delle voci, quasi ultraterrene) e qualche saltuario *pattern* di *drum machine*. L'eclettismo orizzontale non si fa attendere, manifestandosi attraverso gli slanci monostilistici verso il jazz di 'Monoco'SY, quelli in direzione dell'elettronica di 'Megabot#33'SY o indirizzati verso il rock di 'Golgra'SY – senza dimenticare gli ammiccamenti alla canzone in formato chitarra e voce (con qualche piccola orchestrazione) che permeano 'Aux Lendemain non Écrits'SY.

Non mancano momenti di eclettismo verticale eclatante, che sfruttano una *coolness* di sapore giapponese per potenziare l'impatto di alcuni momenti ludicamente intensi. Uno dei primi di questa portata si ha nella musica che accompagna la battaglia contro il *boss* di una delle prime aree di gioco: 'Rain from the Ground'SY, che su un impianto sinfonico non particolarmente ardito (eccezion fatta per alcune incursioni dall'area generica elettrica, come il basso) innesta già entro il primo minuto dei presentissimi accordi di sintetizzatore in primo piano – quasi una controparte elettronica dell'ipertrofia sinfonica. Anche 'Poème d'Amour'SY, di nuovo con la voce in evidenza, si diverte ad alternare sezioni venute di eclettismo rock a parti pesantemente contaminate dall'elettronica.

<sup>13</sup> Cfr. Lorien Testard in HILLIARD 2025.

L'apice, che travalica senza contegno i limiti di eleganza e moderatezza imposti dalla *coolness* occidentale, si manifesta forse in 'Une vie à peindre'<sup>14</sup>, che accompagna i cori con cavalcate quasi metal ma non rinuncia a sezioni contaminate di elettronica né a riflettori puntati sul violino o sulla voce di soprano di Duport-Percier – talvolta accompagnata anche dal cantante Victor Borba, già noto per aver cantato in brani metal della serie videoludica Devil May Cry. Incalzato sul tema della varietà stilistica della colonna sonora, Testard afferma:

Non mi sono messo realmente a pensare allo stile musicale o all'identità musicale complessiva del gioco. Mi sono lasciato guidare da ciò che provavo nei confronti di ogni personaggio o luogo. Ho pensato al gioco come a una gigantesca tela nera, riempita con dipinti più piccoli da illustrare musicalmente. Sono stati i personaggi e il mondo ad aver ispirato le idee musicali. Ecco perché la colonna sonora muta liberamente – dal pianoforte con archi per il Gommage, al sassofono per i minigiochi sulla Spiaggia Gestral, oppure alla voce con chitarre elettriche quando i personaggi necessitano di ciò.<sup>14</sup>

Che si tratti di un'attitudine spontanea o di una attiva ricerca di affiliazione con gli stili nipponici, la musica di *Clair Obscur: Expedition 33* – intanto premiata ai The Game Awards come miglior colonna sonora del 2025 – risulta decisamente eclettica, e anche in questo si inserisce nella tradizione JRPG, senza mai scimmiottarla né reiterarla acriticamente. Un JRPG totalmente privato di questo aspetto sarebbe probabilmente risultato per certi versi monco, non del tutto sintonizzato sulle corrette frequenze; allo stesso modo, pubblicare un JRPG francese con musiche manieristicamente ricalcate su quelle giapponesi sarebbe forse stata un'operazione poco sensata – un po' come imitare il *design mukokuseki*, cosa che ovviamente è stata evitata (anche se gli emuli di tale stile al di fuori del Giappone non mancano, specialmente in Cina e in Corea). *Expedition 33* non suona come un RPG occidentale né come uno giapponese, perché non è nessuna delle due cose. È un gioco di ruolo francese che omaggia i classici giapponesi, ma lo fa all'occidentale o meglio: alla francese.

#### § 12.2.2 - Uno sguardo sull'Italia (Reprise)

Come abbiamo visto nell'omonimo (quasi) paragrafo iniziale (cfr. § 1.1.1), la ludomusicologia non ha preso granché piede nel nostro Paese. Questo stato di cose è specchio di tanti fattori interconnessi, soprattutto specifici dell'ambito accademico, ma correla piuttosto bene anche con una non sviluppatissima

---

<sup>14</sup> Lorien Testard in *ibid.* (traduzione mia).

situazione a livello industriale.<sup>15</sup> Solo nel 2021 l'allora Ministero dello Sviluppo Economico (MISE) è arrivato a stanziare dei fondi pubblici per sostenere gli sviluppatori italiani, con l'istituzione del "First Playable Fund", un fondo per l'intrattenimento digitale che metteva a disposizione quattro milioni di euro per imprese del settore con determinate caratteristiche,<sup>16</sup> dimostrando un possibile cambio di rotta almeno per quanto riguarda il riconoscimento del rilievo (se non altro economico) del *medium* videoludico. Secondo i dati IIDEA relativi al 2024, dal 2020 si è verificata una crescita notevole dell'industria videoludica italiana. Dal 2020 le imprese sono passate dalle centosessanta alle duecento (e gli addetti dai 1600 ai 2800), con un fatturato che è passato dai 60-80 ai 180-200 milioni. Certo, molte di queste realtà non sono particolarmente grandi, con metà delle aziende che ha meno di dieci addetti e un fatturato tra gli 0 e i 100.000 euro, ma con oltre ottanta nuovi titoli (di cui 62 nuove IP) in arrivo, la produzione videoludica italiana sembra trovarsi in un momento relativamente florido.

In questa situazione hanno avuto modo di fiorire realtà di vario tipo, che mi appresto a esplorare brevemente attraverso l'ausilio di tre esempi che ricadono nelle categorie protagoniste di questo capitolo. Il primo riguarda uno sviluppatore di medie dimensioni già attivo da tempo sul suolo italiano; il secondo è uno sviluppatore indipendente italiano che ha tuttavia riscosso grande successo con la propria idea concepita all'estero; il terzo riguarda una succursale italiana di una multinazionale con sede primaria in Francia, che ha realizzato dei videogiochi afferenti a proprietà intellettuali straniera coinvolgendo compositori occidentali e giapponesi. Naturalmente, di tutti questi casi sarà messo in evidenza l'aspetto musicale con particolare attenzione per l'eclettismo, cercando di inquadrarlo all'interno della categoria dell'omaggio e/o della collaborazione.

Partiamo quindi con l'esempio forse meno singolare, che vede come protagonista il videogioco *Soulstice* (2022), sviluppato dai milanesi di Reply Game Studios. Si tratta di un titolo *action* vicino a quelli messi a punto ed evoluti da nomi come Hideki Kamiya, responsabile dei *franchise* di Devil May Cry e Bayonetta, che pertanto mette a disposizione del giocatore mosse articolate con armi di vario tipo, per affrontare orde di nemici disseminati per livelli liberamente esplorabili ma piuttosto lineari. Un secondo punto di riferimento, peraltro esplicitato dagli stessi sviluppatori,<sup>17</sup> è senz'altro il già più volte citato *franchise* di Nier, e in particolare *Nier: Automata* (2017). Applicando la stessa logica di omaggio alla

<sup>15</sup> Per una panoramica relativamente recente, rimando a BALLA 2020. Dati ancora più aggiornati possono essere consultati nel *report* annuale di IIDEA, regolarmente pubblicato [qui](#). Al momento della stesura di questa sezione, il documento più recente consultabile è il *report* relativo al 2024. A tale documento si riferiscono le statistiche citate in queste pagine.

<sup>16</sup> I dettagli e il bando sono disponibili presso l'[apposita pagina](#) sul sito del Ministero. Allo stato attuale non risulta che il fondo sia stato rinnovato in seguito.

<sup>17</sup> Cfr. Reply Game Studios in PATRIZI 2022.

colonna sonora, i punti di riferimento musicali dovrebbero quindi essere Masami Ueda (e soci) da un lato e Keiichi Okabe (e soci) dall'altro. In entrambi i casi ci troviamo di fronte a proposte verticalmente eclettiche (anche se forse meno eclatanti che in altri casi incontrati negli scorsi capitoli).

Le musiche dei vari capitoli di Devil May Cry sono in realtà state curate da diversi compositori, ma il capostipite del 2001 contiene una maggioranza di tracce realizzate appunto da Ueda, che hanno in gran parte mostrato la via ai compositori successivi. Una caratteristica sicuramente d'impatto – specialmente per l'epoca dell'uscita – è la centralità data a stilemi metal, a partire da riff concitati e aggressivi. Il metal è però raramente perseguito in maniera monostilistica, integrando spesso elementi elettronici che virano la colonna sonora verso l'*industrial metal*. In linea con l'impostazione gotica del *franchise*, che tocca anche le sfere del demoniaco e del sacro (nel primo capitolo anche prendendosi più sul serio che nei successivi, in cui il tono si fa mediamente più faceto), viene spesso aggiunto anche un ulteriore livello che include luoghi comuni della musica sacra – organi a canne e cori in particolare, si ascoltino per esempio 'ULTRA VIOLET'[SY](#) o 'LEGENDARY BATTLE'[SY](#). La musica di *Nier: Automata* è invece tendenzialmente più sinfonica e incline al sincretismo più che all'eclettismo – nonostante la presenza di notevoli casi di eclettismo orizzontale relativi sia al singolo brano sia alla colonna sonora nel suo complesso. Nella rappresentazione di una realtà post-apocalittica in cui le "biomacchine" sembrano seguire una traiettoria evolutiva antropologicamente simile a quella dell'estinto genere umano, è proprio l'elemento "etnico" (vocale, ma non solo) a essere innestato ora nel tessuto (iper-)orchestrato – con priorità al primo aspetto in casi come in 'Forest Kingdom'[SY](#), e al secondo in altri come 'Possessed by Disease'[SY](#) – e ora in contesti maggiormente votati all'elettronica – come in 'End of the Unknown'[SY](#).

Una colonna sonora con questi modelli non poteva che sintonizzarsi sulle stesse frequenze dell'omaggio videoludico muovendosi verso territori eclettici. I compositori di *Soulstice* – Francesco Libralon e Lorenzo Scagnolari – hanno infatti sovente incluso nel loro lavoro esempi di eclettismo che vanno nella direzione dei modelli nipponici, in particolare per quanto riguarda l'impiego di elementi elettronici (anche piuttosto spinti) in primo piano, stratificati con orchestrazioni più o meno presenti e a volte cori. L'esempio forse più palese si trova in 'The Cathedral of the Guiding Light'[Y1 Y2](#), che inizia con una sezione idiomatically *dubstep* scandita da qualche suono di timpano che anticipa l'inserimento successivo di elementi acustici – ovvero i cori, poco dopo seguiti dall'orchestra. Contestualmente all'entrata dell'orchestra, però, il *beat* subisce un ridimensionamento graduale, attraverso l'inserimento di un filtro che, limitando dinamicamente le frequenze occupate dall'ipertrofica sezione ritmica, permette di

dare maggiore risalto agli elementi acustici. Solo dopo che il brano riesplode, entrambe le aree generiche risultano equamente rappresentate.

Il secondo caso riguarda, come anticipato, uno sviluppatore italiano che ha trovato fortuna internazionale attraverso il suo progetto concepito in un contesto straniero – e in particolare nel Regno Unito. Si tratta di *Vampire Survivors* (2022), sorta di *shoot'em up roguelike*<sup>18</sup> bidimensionale, sviluppato in quasi totale autonomia da Luca “Poncle” Galante. Il gioco – dotato di meccaniche molto immediate e semplici ma, a loro modo, stratificate – è uscito inizialmente come *browser game* nel 2021, per poi essere convertito per PC (e in seguito altre piattaforme), raggiungendo la viralità nel tardo 2022. In *Vampire Survivors*, il giocatore muove il proprio personaggio attraverso ampie mappe bidimensionali spesso ispirate all'Italia rurale, raccogliendo armi improbabili che vanno ad aggiungersi alla potenza di fuoco complessiva, che aumenta proporzionalmente alla quantità dei nemici su schermo. Galante, non potendo contare sulla nazionalità effettiva della produzione per autenticare il videogioco come italiano, non si lascia scappare l'occasione di rivolgersi al pubblico di compatrioti, inserendo un'ampia gamma di personaggi variamente denominati Dommario, Poe Ratscho, Gennaro Belpaese, McCoy Oni e l'albero Peppino (per menzionarne alcuni), e delle armi o accessori che si muovono sulla stessa lunghezza d'onda, tra cui: Gatti Amari, il librone magico Rebbibbia (King Bible in inglese), l'uccello bombardatore Peachone, il potenziamento Arma Dio o le letali Mille Bolle Blu.

Oltre ad ammiccare al pubblico italiano, però, *Vampire Survivors* si presenta fin da subito come fortemente indebitato con il già citato *franchise* di Castlevania (cfr. [Box 3](#)), riprendendone il gusto vampiresco e spingendosi fino a riutilizzarne alcuni modelli bidimensionali. Lo stile grafico del gioco, infatti, si rifà molto da vicino a quello dei vecchi Castlevania, anche se con visuale dall'alto anziché laterale (anche perché il *gameplay* è, quello sì, totalmente diverso). Il matrimonio apparentemente impossibile tra Galante e Konami – detentrici della proprietà intellettuale di Castlevania – è stato invece sigillato dalla pubblicazione, nel giorno di Halloween 2024, dell'espansione chiamata *Ode to Castlevania*, che già situa molto esplicitamente *Vampire Survivors* all'interno della casistica di questo capitolo. Tale espansione, oltretutto, ha raddoppiato la quantità di tracce presenti del gioco, contribuendo in maniera significativa agli attuali 184 pezzi.<sup>19</sup> La gran parte di questi sono da attribuire a Daniele Zandara e Filippo Vicarelli, che sembrano aver colto di comune accordo l'essenza del modello a cui

<sup>18</sup> Lo *shoot'em up* è una tipologia di sparatutto in terza persona che comporta l'uso di armi da fuoco contro orde di nemici (su modello di *Space Invaders*), mentre l'aggiunta dell'elemento *roguelike* aggiunge la meccanica in cui a ogni *game over* il gioco riparte dall'inizio (su modello di *Rogue*, considerato il primo gioco a sfruttare una struttura del genere).

<sup>19</sup> Con riferimento all'estate 2025. Un elenco ben ordinato e aggiornato del repertorio (tra l'altro ascoltabile liberamente) si trova presso [la pagina dedicata](#) della *wiki* del videogioco.

rimandare, fatto di orchestra (se possibile tendente al barocco) ed elementi elettrici e/o elettronici (cfr. § 9.2.2) – il tutto filtrato perlopiù da un'estetica pseudo-16-bit. Al netto del piano coeso, va però precisato che in generale i pezzi di Vicarelli tendono verso un'elettronica più idiomatica, che non per questo non comprende mai elementi orchestrali, ma lo fa con una minore costanza ed evidenza rispetto a quanto accade in gran parte dei pezzi di Zandara.

Quest'ultimo, per esempio, contribuisce alla suddetta strategia musicale con brani come 'Moms are Tough'<sub>SY</sub> (più tendente all'elettronica) o 'Copper Green Intent'<sub>SY</sub>. Pur conservando la natura goliardica del gioco nei titoli e in alcune citazioni – come quella a 'Funiculì funiculà' nella quasi-*titletrack* 'Vempair Survivors'<sub>SY</sub> – i brani sono anche ricchi di *topoi* di ambito gotico e ricordano effettivamente una versione un po' caricaturale di un ipotetico prototipo di brano *à la Castlevania*, portando con sé in questo modo anche un eclettismo che non deve nemmeno preoccuparsi troppo di mantenere un contegno discreto per soddisfare i requisiti di *coolness* locali. In effetti, per rendersi conto di una certa continuità stilistica tra le due proposte basta ascoltare qualche brano tratto dal DLC *Ode to Castlevania*, in cui gli arrangiamenti dei brani della serie nipponica non risultano per niente fuori luogo in mezzo ai brani originali. L'ormai più volte citato esempio di 'Bloody Tears'<sub>Y1 Y2</sub> viene qui ripreso in un arrangiamento in cui è certamente la (pseudo-)orchestra a dominare, ma senza rinunciare a una sezione ritmica rock – come da buona tradizione nipponica.

L'ultimo caso da analizzare in questo contesto ci riporta presso uno strato dell'industria videoludica più "altolocato", trattandosi di un videogioco sviluppato dalla succursale milanese della multinazionale radicata in Francia Ubisoft: Ubisoft Milan. I videogiochi in questione in realtà sono due: *Mario + Rabbids Kingdom Battle* (2017) e *Mario + Rabbids Sparks of Hope* (2022), ma in questa sede mi concentrerò solo sul secondo, in quanto più pertinente al tema della sezione. Come il titolo suggerisce piuttosto chiaramente, stiamo parlando di una sorta di *superfranchise* in cui Ubisoft e Nintendo si coalizzano per creare un *crossover* tra il celebre idraulico salterino Mario e i Rabbids, dei conigli non esattamente brillanti nati come co-protagonisti di uno *spin-off* del *franchise* di Rayman (*Rayman Raving Rabbids*, 2006) e poi lanciati verso una diffusione dotata di trazione autonoma propria. *Sparks of Hope*, come il suo predecessore, è sostanzialmente un RPG tattico in cui Mario, i suoi amici e le versioni conigliesche degli stessi (ognuna dotata di abilità specifiche) affrontano gruppi di nemici in battaglie strategiche a turni che si svolgono in arene isometriche interattive. Il genere videoludico è estraneo a entrambi i *franchise* coinvolti, anche perché il prerequisito dettato da Shigeru Miyamoto affinché la proprietà intellettuale di

Mario potesse essere sfruttata riguardava proprio la necessità di muoversi verso strade inesplorate in termini di *gameplay*.<sup>20</sup>

Non è però soltanto Miyamoto a fungere da nume tutelare del Giappone in questo contesto. Nella costellazione internazionale di compositori coinvolti in *Sparks of Hope*, infatti, troviamo il nome della a noi già ben nota Yōko Shimomura (cfr. § 11.1), che si è spartita in percentuale sostanzialmente identica il lavoro alla colonna sonora con Grant Kirkhope, collega britannico già coinvolto nel primo *Mario + Rabbids*. Alla coppia nippo-scozzese si unisce un secondo nome dal Regno Unito, anche se responsabile di una massa di tracce molto minore rispetto agli altri due: Gareth Coker, noto soprattutto per la musica dei due Ori sviluppati Moon Studios, usciti per console Xbox tra il 2015 e il 2020. Se la scelta di Kirkhope è ovvia, dato il precedente, Coker può essere spiegato per la pertinenza dei suoi recenti lavori con Moon Studios, ovvero videogiochi fiabeschi e colorati al pari di *Mario + Rabbids*. Ma anche la presenza di Shimomura può essere compresa facilmente, essendo lei stata responsabile della musica di quanto di più (relativamente) vicino a *Mario + Rabbids* fosse stato realizzato in precedenza: *Super Mario RPG* (1996). Anche in questo caso, il titolo è piuttosto illustrativo del contenuto e, se anche il *superfranchise* di Ubisoft-Nintendo fosse altrettanto esplicito nelle titolazioni, probabilmente queste righe sarebbero dedicate a *Super Mario + Rabbids Tactical RPG* – a riprova di quanto vicini siano i *concept* dei due titoli.

Per quanto la stragrande maggioranza dei pezzi siano fondamentalmente a base orchestrale – indipendentemente dall'autore e in continuità con gran parte delle musiche dedicate a Mario in epoca recente – una manciata di essi spicca per eclettismo ed è, prevedibilmente, firmata da Shimomura. 'Yearning to Bloom'<sup>SY</sup>, nello specifico, è forse il più platealmente eclettico, almeno nella sua prima metà (mentre il resto rispecchia piuttosto fedelmente lo stile domestico della colonna sonora); nella sua unione di sezione ritmica rock, a tratti raggiunta da una chitarra elettrica solista, ricorda proprio soluzioni frequenti in ambito JRPG. Altri due brani di Shimomura eclettici, seppur in modo diverso, sono 'Dancing in the Sand'<sup>SY</sup> e 'Ride out the Storm'<sup>SY</sup>. Entrambi si distinguono per la forte presenza, stavolta, di elementi elettronici, ma in questo caso lo strato sinfonico è decisamente secondario rispetto all'esempio precedentemente menzionato. 'Dancing in the Sand' è in fin dei conti un pezzo elettronico con qualche colore sinfonico aggiunto sul finale (e presente in alcuni impasti timbrici meno immediati nella linea melodica principale già da prima), mentre 'Ride out the Storm' presenta una formula abbastanza vicina al prototipo iperorchestrato, con un *pattern* sequenziato che accompagna dei tuttavia rarefatti tessuti orchestrali –

<sup>20</sup> Cfr. BALLA 2020: 230.

al punto da poter dire che è l'elemento elettronico a rimanere in prima linea per gran parte del pezzo.

Da questi tre esempi italiani, che coprono la sfera indipendente, della doppia e della tripla A, emergono diverse forme di omaggio e collaborazione che coinvolgono Giappone e Occidente. Anche in questo caso, però, l'Occidente di cui si parla è europeo. Senza che abbia attivamente cercato questa situazione, mi trovo a riconoscere – superata la metà di questo capitolo – che spesso il luogo di incontro tra i due poli protagonisti di gran parte del nostro percorso si situa proprio nel punto mediano anche geografico. Forme di eclettismo variegato trovano qui forse uno spazio più ibrido e meno strettamente regolamentato di quello che si trova negli interstizi precari dei rapporti tra le due superpotenze videoludiche degli ultimi decenni – in attesa che uno studio simile si possa applicare anche agli altri giganti emergenti, Cina *in primis* (cfr. § 5.1). Vedremo che anche il prossimo esempio, pur portandoci nuovamente su esempi nipponici, non smetterà di mettere al centro del discorso figure radicate, in un modo o nell'altro, in Europa, che dopo aver latitato per gran parte del percorso entra in scena con un colpo di coda (forse) inaspettato.

### § 12.3 - Un punto d'incontro possibile?

Quest'ultima vicenda non ha a che fare con storie di autori emergenti o studi indipendenti che si affacciano sul successo per la prima volta. Nel 2008, infatti, Hideo Kojima è già riconosciuto da almeno un decennio come uno dei più importanti *game designer* in circolazione, nonché uno dei principali fautori della "politica degli autori" di stampo videoludico (cfr. § 5.1). Inoltre, intorno a lui e al suo lavoro si stanno accumulando aspettative particolarmente alte, poiché il suo nuovo videogioco – *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) – è destinato a chiudere lo sviluppo narrativo di una saga originatasi negli anni Ottanta.<sup>21</sup> Per rispondere alle molte domande lasciate senza risposta al termine dei precedenti capitoli – in sintonia con la vocazione cinematografica di Kojima – saranno incluse nel gioco circa nove ore di *cutscene*, siglando così una sinergia con l'estetica cinematografica raramente portata a tale livello fino a quel momento. Naturalmente, anche l'aspetto musicale non potrà sfuggire innanzi all'inevitabile paragone con il cinema, e a tal fine viene assoldata una squadra di compositori non solo numerosa, ma anche internazionale.

---

<sup>21</sup> In realtà seguiranno altri due capitoli, prima della rottura di Kojima con il suo storico *publisher*, Konami: *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010) e *Metal Gear Solid V*, diviso nelle due parti *Ground Zeroes* (2014) e *The Phantom Pain* (2015). In entrambi i casi, tuttavia, si tratta di *prequel* che vanno a riempire gli interstizi tra i capitoli già esistenti; quindi, rimane effettivamente di *Guns of the Patriots* il compito di chiudere narrativamente la vicenda complessiva.

### Box 10: Il franchise di Metal Gear

La linea del tempo della serie di Metal Gear è complessa sia nella realtà finzionale che racconta sia nella sua storia di pubblicazioni. Occorre infatti anzitutto distinguere tra Metal Gear e Metal Gear *Solid*, il primo numerato da 1 a 2 e il secondo da 1 a 4 (ci sarebbe anche un V, ma l'uso del numero romano al posto dell'usuale arabo non è casuale, e lo si potrebbe intendere per varie ragioni quasi più come uno *spin-off*). La principale differenza tra le due nomenclature è che la serie Solid presenta *gameplay* tridimensionale, mentre gli altri sono giochi in 2D. La serie è iniziata nel 1987 su MSX per poi proseguire su PlayStation dal 1998 nella sua incarnazione Solid. Considerato tra i capostipiti del genere videoludico *stealth* (in cui il giocatore è chiamato a infiltrarsi strategicamente in livelli sorvegliati da difese nemiche, che vanno possibilmente evitate o, alla peggio, neutralizzate), è soprattutto con la saga tridimensionale che si sono fatte avanti anche le velleità autoriali dell'ideatore Hideo Kojima, interessato a esplorare le intersezioni tra cinema e videogioco, senza però sacrificare la "giocosità" dei suoi titoli e anzi, usandola spesso a scopi meta-videoludici. Le vicende narrate in entrambe le saghe sono strettamente intrecciate e coprono quasi tutto il Novecento e i primi anni del Duemila, raccontando vicende fantapolitiche e ucroniche che ruotano perlopiù intorno alla figura del super-soldato Big Boss e all'organizzazione massonica (se così si può dire) dei Patriots, che manovra gli sviluppi storici da dietro le quinte. Il nome della serie deriva dai Metal Gear, dei veicoli/automi armati di testate nucleari che sono spesso posseduti o desiderati dalle varie parti in gioco. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) è il primo titolo in ordine cronologico, ambientato nel 1964, e segue l'agente con nome in codice Naked Snake nella sua missione di infiltrazione in una base sovietica per fermare i piani del Colonnello Volgin e di The Boss, sua mentore e apparente disertrice. Il suo successo lo porterà ad essere noto come Big Boss, mentre la squadra dietro alla riuscita della missione utilizzerà un enorme fondo recuperato dalla missione (l'Eredità dei Filosofi) per instaurare una organizzazione segreta destinata ad avere enormi poteri: i Patriots. Negli anni seguenti si svolgono *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010) e *Metal Gear Solid V* (2014-2015), in cui Big Boss prende le distanze dai Patriots dopo che hanno usato il suo materiale genetico per cercare di clonarlo, e costruisce una milizia privata presso la base di Outer Heaven. Big Boss e i Patriots vogliono entrambi coltivare gli ideali della defunta The Boss, ma le loro interpretazioni divergenti li portano allo scontro. Da qui si dipanano le vicende di diversi Snake: Venom Snake, protagonista di V, copertura di Big Boss di cui però perderà il controllo e che diventerà l'antagonista di *Metal Gear* (1987); Solid Snake, il protagonista dei capitoli ambientati dopo il 1995, che è uno dei cloni di Big Boss, chiamato non solo ad affrontare lo stesso "padre genetico" in *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990), ma anche a sventare la minaccia costituita dal "fratello" Liquid Snake in *Metal Gear Solid* (1998); Solidus Snake, clone perfetto di Big Boss ma destinato a breve vita a causa dell'invecchiamento precoce che lo affligge – antagonista di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001). In *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2009), ambientato nel 2014, anche lo stesso Solid è vittima dell'invecchiamento precoce. Divenuto Old Snake, punta a chiudere i conti in sospeso con i Patriots (nel frattempo divenuti un sistema

informatico autonomo) e con Liquid, che sta organizzando un'insurrezione contro i Patriots per prendere il loro posto.

A capo del team musicale di *Metal Gear Solid 4* troviamo il britannico Harry Gregson-Williams – compositore cinematografico responsabile, per esempio, delle musiche di molti dei film d'animazione realizzati da DreamWorks, e più di recente scoperto e impiegato spesso anche da Ridley Scott per i suoi film. Membro di Remote Control Productions insieme al fratello Rupert, non è difficile cogliere nella sua musica una certa aderenza alla linea tracciata da colui che amministra tale realtà: Hans Zimmer. Il modello iperorchestrato è in effetti abbracciato in maniera evidente in molta musica di Gregson-Williams, e nel caso dei Metal Gear (saga per la quale il compositore ha realizzato la musica a partire da *Metal Gear Solid 2*) ciò ha oltretutto la funzione di collegarsi a modelli cinematografici preesistenti.

A fianco di Gregson-Williams, però, nel quarto episodio della serie principale troviamo anche una folta schiera di compositori giapponesi, capitanati da Nobuko Toda, compositrice nipponica formatasi al Berklee College of Music che aveva già collaborato (seppur in minima parte) alla colonna sonora del terzo *Metal Gear Solid* e agli *spin-off* non canonici *Metal Gear Solid AcId* (2004) e *AcId<sup>2</sup>* (2005). Con lei ci sono diversi colleghi, sempre interni a Konami (*publisher* che ha accolto la saga presso le proprie fila fin dalle origini). Si tratta di Shūichi Kobori (accreditato come direttore musicale insieme a Toda) e Kazuma Jinnouchi, entrambi già attivi in passato su vari titoli della serie. In misura minore, sono riscontrabili anche interventi da parte di Akihiro Honda (in seguito compositore di diverse canzoni inserite in *Peace Walker* e *The Phantom Pain*) e Sōta Fujimori, sempre di Konami. C'è poi un gruppetto di compositori di diretti da Norihiko Hibino (altro *alumnus* di Berklee) presso la cosiddetta GEM Impact, che affianca i già citati compositori per alcune necessità dell'ultimo minuto, relative in particolare alle lunghe *cutscene*. Anche se dei novanta minuti<sup>22</sup> di musica realizzati per l'occasione soltanto un quarto d'ora circa è presente nel *soundtrack album*, da quest'ultimo possiamo constatare la presenza di composizioni firmate in particolare da Yoshitaka Suzuki e Takahiro Izutani (in un singolo caso con l'intervento dello stesso Hibino), che hanno confezionato la mole di materiale appena citata nel giro di tre settimane, seguendo per quanto possibile (su richiesta dello stesso Kojima) il lavoro già svolto da Gregson-Williams. Tale intervento, che potrebbe sembrare vicino più al *music editing* che alla composizione, è in realtà secondo Hibino più correttamente inquadrabile come arrangiamento, sia pure (si presume) con qualche intervento connettivo originale per meglio integrare il tutto.<sup>23</sup> In [Tab. 32](#) ho schematizzato i contributi di ognuno dei nove compositori

---

<sup>22</sup> Cfr. Norihiko Hibino in NAPOLITANO 2008.

<sup>23</sup> Cfr. Norihiko Hibino in *ibid.*

partendo dai riconoscimenti contenuti nel *soundtrack album*, facendo ordine nella situazione complessiva.

Disco	Traccia	HGW	Konami					GEM Impact		
			NT	SK	KJ	AH	SF	NH	YS	TI
01	01									
01	02									
01	03									
01	04									
01	05									
01	06									
01	07									
01	08									
01	09									
01	10									
01	11									
01	12									
01	13									
01	14									
01	15									
01	16									
01	17									
01	18									
01	19									
01	20									
02	01									
02	02									
02	03									
02	04									
02	05									
02	06									
02	07									
02	08									
02	09									
02	10									
02	11									
02	12									
02	13									
02	14									
02	15									
02	16									
02	17	(arr.)	'Here's to You' di Ennio Morricone							
02	18									
02	19									
02	20									
02	21									
02	22									
02	23									

02	24								
02	25								
02	26								
02	27								
Tot	14	27	25	25	1	1	1	4	2
	14	27				6			

Tab. 32: I riconoscimenti relativi alla tracklist del soundtrack album di Metal Gear Solid 4.

Come si può chiaramente notare, il principale contributo arriva comunque dai compositori interni alla stessa Konami, guidati da Nobuko Toda, che hanno realizzato in team praticamente il doppio dei brani del collega britannico. Da questo schema risulta abbastanza minimo il contributo del gruppo GEM Impact, ma sappiamo che gran parte del materiale è stato estromesso dal disco, probabilmente in quanto perlopiù esempio di *underscoring* da porre al di sotto dei lunghi dialoghi del gioco, poco adatto all'ascolto isolato. Sappiamo anche, però, che molto del loro lavoro dipende in maniera piuttosto diretta da quanto già fatto da Gregson-Williams, che necessitava di essere adattato e integrato (in quanto non quantitativamente sufficiente a coprire la mole di materiale presente) in vista della sincronizzazione con le *cutscene*. Parlando del coinvolgimento suo e dei colleghi, Hibino rivela alcuni retroscena sui piani musicali di Konami:

Innanzitutto, come ho detto prima, non era neanche previsto che lavorassimo a MGS4 in generale, perché Konami in realtà voleva portare la musica in una direzione diversa dal resto della serie. Ad ogni modo, all'ultimo momento siamo stati chiamati perché Konami si era resa conto, nel momento in cui le *cutscene* stavano venendo ultimate, che era troppo tardi per gestire tutto internamente, in termini di qualità e quantità. Alla fine, si sono resi conto che necessitavano ancora di quel *sound-MGS*, e così abbiamo realizzato quei novanta minuti di musica per *cutscene* che ho menzionato.<sup>24</sup>

Non è chiaro in cosa consista la diversa direzione prevista per la musica, né come mai il *sound* tipico della serie venga associato al lavoro svolto sulle *cutscene*, visto che in realtà la musica di *Metal Gear Solid 4* non rompe col passato in modo particolarmente vistoso neanche nei brani destinati ad accompagnare le sezioni di *gameplay*. Di certo, però, Hibino conosceva bene i segreti di quel *sound* tipico, dato che aveva già lavorato alla musica del *franchise* prima di mettersi in proprio e darsi alla gestione di GEM Impact. In particolare, tra i vari brani realizzati per i precedenti capitoli della serie troviamo 'Snake Eater'<sup>25</sup>, la *theme song* di *Metal Gear Solid 3*, palesemente ispirata alle controparti di dei vari film di 007,<sup>25</sup> con un retrogusto *vintage* che fa da *pendant* all'ambientazione lontana nei decenni del *prequel*. Il brano presenta però anche delle inflessioni

<sup>24</sup> Norihiko Hibino in *ibid* (traduzione mia).

<sup>25</sup> In [questo](#) recente video, Hibino racconta più dettagliatamente la nascita del brano, citando tra l'altro la richiesta esplicita di Kojima circa l'omaggio ai film su James Bond.

elettroniche nel *beat*, certamente un po' anacronistiche se si pensa alle composizioni di John Barry per i molti film di 007 da lui musicati. È in quella direzione, però, che si sviluppa l'idioletto ricorrente nei vari capitoli di *Metal Gear* – complice anche l'intervento di Gregson-Williams. Forse, la forte presenza elettronica non è solo da attribuire a modelli eclettici aggiornati rispetto all'epoca di Barry (e alla provenienza videoludica del *franchise*), ma anche a un altro importante riferimento per la saga di Kojima, evidente fin dal nome dei protagonisti dei suoi giochi: *1997 - Fuga da New York (Escape from New York, dir. John Carpenter, 1981)*, con colonna sonora elettronica dello stesso regista.<sup>26</sup> Ma non è solo Hibino a muoversi con disinvoltura tra i riferimenti cinematografici richiesti da Kojima. L'altra berkleeana, Toda, racconta infatti di essere stata assunta dal celebre *game designer* non certo per essere una nota compositrice di musica per videogiochi:

Dopo il diploma, l'idea era di tornare in Giappone, e affinché potessi iniziare a vivere lì dovevo trovare un lavoro. Uno degli annunci che vidi era della compagnia videoludica Konami, che cercava un compositore interno per lo studio chiamato Kojima Productions, che allora era di loro proprietà. Ho incontrato il direttore in un'intervista – Hideo Kojima, il famoso *game designer* – che mi ha detto che il gioco su cui stavano lavorando [...] era molto cinematografico e che cercavano un compositore capace di fare musica per film, che potesse contribuire con quasi otto ore di musica cinematografica. Mi chiese: «Sei una videogiocatrice?» e io gli risposi: «No». [...] Kojima ed io parlammo dei nostri film preferiti per circa trenta minuti. Poi, alzandosi, disse: «Allora ti aspetto» e se ne andò. Fui sorpresa di essere stata assunta.<sup>27</sup>

Ricapitolando: abbiamo un compositore britannico per il cinema attivo presso Remote Control; due gruppi di compositori giapponesi, capitanati da due professionisti formati al Berklee College di Boston, di cui rispettivamente una specializzata nel cinema e l'altro già di casa nel *franchise* di Metal Gear. Ci sono poi i membri di tali gruppi: da un lato Kobori, Jinnouchi e soci, a vario titolo frequentatori della saga ma comunque specializzati in musica per videogiochi (a differenza di Toda); dall'altro Suzuki e Izutani, all'epoca entrambi dotati di relativamente poca esperienza ma familiari col *franchise*. Nonostante la presenza di *expertise* in ambito cinematografico primariamente in Toda, sono proprio questi ultimi a occuparsi della parte di lavoro più facilmente riconducibile alle prassi cinematografiche, andando così a tingere di settima arte anche l'unico settore del dipartimento musicale che poteva essere eminentemente videoludico. Si

<sup>26</sup> Il protagonista del film si chiama infatti Snake Plissken (Jena Plissken nella versione italiana), così come i protagonisti di tutti i Metal Gear hanno "Snake" nel proprio nome in codice. Nel caso in cui il riferimento non fosse sufficiente, Kojima ha riutilizzato (con una leggera modifica) anche il cognome del personaggio carpenteriano in *Metal Gear Solid 2*, in cui Solid Snake si presenta come Iroquois Pliskin a un ignaro Raiden (protagonista iniziale del gioco).

<sup>27</sup> Nobuko Toda in ASHTON 2022 (traduzione mia).

assiste così a un gioco di scambi, in cui gli esperti di videogiochi si danno al cinema e gli esperti di cinema si danno al videogiochi, in una crisi che, in fondo, si connette piuttosto in profondità con la natura ibrida del titolo.

Ma che ne è dell'ecclettismo in tutto questo? La prevalenza della componente cinematografica potrebbe far pensare a un totale appiattimento del piano estetico-musicale sui *cliché* filmici, e la presenza in primo piano di un compositore occidentale facente parte di Remote Control non fa che alimentare il sospetto. Eppure, l'esito è ben diverso, e non solo per i precedenti cinematografici in area spionaggio che dettano una linea ecclettica diversa da quella iperorchestrale. In *Metal Gear Solid 4* si continua a sentire con chiarezza il retaggio di uno stile musicale che ha sempre rispecchiato più il lato giocoso del *franchise* che non quello più prettamente cinematografico. Fin dal 'Main Theme' [Y1 Y2](#) originale (scritto da Tappi Iwase negli anni Novanta e poi abbandonato per via di un presunto plagio di un brano del compositore russo Georgij Sviridov), infatti, si possono sentire sì suoni pseudo-orchestrati, ma innestati in un *beat* elettronico molto saturo, che viene poi accompagnato anche da altri elementi idiomatically elettronici (come l'assolo di sintetizzatore). Il tema, ripreso e rielaborato in *Metal Gear Solid 2* dallo stesso Gregson-Williams [Y1 Y2](#), spinge ancora di più in questa direzione, nonostante l'impiego di suoni più realistici. Vi sono, anzi, alcune sezioni in cui l'orchestra si dirada e viene lasciato spazio ora al *breakbeat* e ora momenti dominati dal basso. Solo nel finale il *sound* orchestrale si rivela in tutta la sua imponenza, mettendo da parte gli strumenti provenienti da altre aree generiche.

In seguito, Gregson-Williams scriverà un nuovo 'Main Theme' (resosi necessario in seguito alle accuse di plagio di cui sopra), che in *Metal Gear Solid 4* si sente solo nei titoli di coda. La sua funzione di accogliere i giocatori nel menu principale viene assunta da un nuovo brano, più in linea con il tono drammatico che viene fin da subito impostato: 'Old Snake' [SY](#). Avviando il gioco, infatti, il giocatore si trova davanti a un cimitero pieno di lapidi e di fiori che ricordano da vicino quelli che popolavano il campo su cui si è consumato lo scontro finale tra Naked Snake e The Boss in *Metal Gear Solid 3* (cfr. [Box 10](#)). Davanti alla lapide di quest'ultima c'è un anziano Solid Snake (Old Snake, appunto) vestito di tutto punto, anche qui in analogia al finale del precedente capitolo, in cui Naked Snake – divenuto Big Boss – dà un ultimo saluto alla sua mentore, finta disertrice in realtà morta per il bene della patria. Se il giocatore attende per un paio di minuti anziché avviare la partita, vedrà Snake che, dopo essersi fumato la consueta sigaretta, estrae la sua pistola e la carica. L'anziano si inginocchia davanti alla lapide e, mentre l'inquadratura sale verso l'orizzonte, si porta la pistola alla

bocca. Il menu va poi in dissolvenza e riparte in *loop*.<sup>28</sup> ‘Old Snake’ è solo il primo dei quindici (se contiamo anche l’arrangiamento di ‘Here’s to You’ di Ennio Morricone) brani forniti da Gregson-Williams per *Metal Gear Solid 4*, e già presenta la pressoché totalità delle caratteristiche che si sentiranno nei successivi – a maggior ragione nella versione discografica, in cui il brano procede per due ulteriori minuti dopo l’esposizione iniziale del tema alla chitarra acustica (cfr. [Es. 8](#)), accompagnato da un sottile *beat* elettronico, poi anche dal basso (elettronico, a quanto sembra) e da lievi orchestrazioni. Anche qui, come in altri brani del compositore britannico, a colpire è l’idiomaticità degli elementi elettronici, che non si limitano ad “aumentare” un sinfonismo dominante ma anzi, si prendono non di rado tutta la scena rendendo gli strumenti acustici poco più che un orpello. In questo senso, l’egemonia sinfonica è assai ridimensionata rispetto alla norma iperorchestrale.



Es. 8: Il tema principale di Metal Gear Solid 4 ('Old Snake').

Con eccezione dei due brani “drammatici” che accompagnano a più riprese le lunghissime *cutscene* dell’ultimo atto di gioco – ‘Sorrow’<sup>29</sup> e ‘Father & Son’<sup>29</sup> – tutti i brani composti da Gregson-Williams, a prescindere dalla presenza più o meno nutrita dell’orchestra, contengono invariabilmente una sezione ritmica elettronica, più raramente coadiuvata da singoli elementi elettrici – chitarra *in primis*, come si sente in ‘Desperate Chase’<sup>29</sup>. Curiosamente, quindi, assistiamo qui a un altro scambio, in cui a conti fatti sono più spesso i team nipponici a fornire brani più aderenti ai dettami hollywoodiani e a prevalenza orchestrale, o comunque non eclettici (se non orizzontalmente rispetto allo stile domestico della colonna sonora). Per esempio, ‘Love Theme’<sup>29</sup> – brano noto alla *fanbase* fin dalla pubblicazione, nel 2006, del trailer di quindici minuti in cui venivano rivelate alcune premesse narrative del gioco<sup>29</sup> – è composta da Nobuko Toda e cantata da Jackie Presti. Nonostante il titolo, il testo (scritto da Hideo Kojima stesso in giapponese e successivamente tradotto in ebraico) sembra nella sua allusività parlare di guerra e disperazione – in linea con il monologo introduttivo di Snake, accompagnato appunto dal brano, in cui l’anziano protagonista racconta i modi distopici in cui, nel 2014 ucronico in cui si svolgono le vicende di *Metal Gear Solid 4*, «la guerra è cambiata». La lingua del testo e il cantato melismatico tradizionale di Presti rimandano subito al contesto mediorientale in cui è ambientato il primo atto del gioco, mentre l’orchestra accompagna gran parte del pezzo fungendo da letto armonico per la voce e lo strumento tradizionale

<sup>28</sup> L’intera scena descritta è visionabile in [questo](#) video caricato dall’utente “Junior22G”.

<sup>29</sup> Il trailer in questione è oggi visibile [qui](#).

(forse un *rebab*) interpolato tra una strofa e l'altra. Si tratta, sostanzialmente, di un brano ricco di sincretismo, più che eclettismo.

Altri brani meno in vista, come 'Call me Hal'SY (del team musicale interno) o 'Violent Ceasefire'SY (di Suzuki, afferente a GEM Impact), sono a maggior ragione non eclettici e anzi, integralmente sinfonici. Nonostante questi curiosi scambi di ruolo previsto (stando alle consuetudini individuate nei casi precedenti), la maggior parte dei pezzi dei compositori giapponesi si attengono comunque allo stile domestico eclettico seguito anche da Gregson-Williams (come evidente in 'Raging Raven'SY o 'Infinite Loop'SY), con l'unica differenza che, spingendo mediamente un po' meno sul pedale del sinfonismo (e forse un po' di più su quello dell'area generica elettrica) il risultato complessivo risulta a volte meno evidentemente eclettico e più prepotentemente elettronico con qualche venatura elettrica – come dimostrato, per esempio, da 'Haven Troopers'SY o 'Crying Wolf'SY, che relegano l'orchestra a un ruolo ancora più marginale del solito, evidenziato solo occasionalmente.

Possiamo, in conclusione, avanzare una lettura di questa situazione stilistica che si spinga oltre rispetto all'omaggio ai modelli cinematografici e, in parte, anche alla continuità con gli altri titoli della saga per come l'ho intesa finora. Vorrei partire proprio da quest'ultimo aspetto per delineare un tipo di continuità diverso e giustificato in maniera più profonda su un livello più generale, riconducibile all'opera intera. In *Metal Gear Solid 4*, infatti, sono moltissimi i riferimenti ai capitoli precedenti, proprio per via della sua funzione narrativamente conclusiva. In quasi ogni atto arriva l'immane momento "spiegone" in cui l'azione si interrompe per fare spazio per diversi minuti a schermate in cui immagini prese dai giochi precedenti e illustrazioni del fedele *character designer* di Kojima – Yōji Shinkawa – accompagnano lunghi monologhi di personaggi che rivelano i dietro alle quinte più incredibili del secolo di storia ucronica entro cui si svolgono le vicende della saga di Metal Gear. Inoltre, durante le normali *cutscene*, il giocatore ha spesso la possibilità di premere un tasto indicato a schermo per attivare dei *flashback* (sotto forma di fermi immagine disturbati che si sovrappongono all'immagine principale) utili a ricollegare tutti i frammenti del *puzzle* narrativo di Kojima. Tali immagini, insieme ad alcune di quelle che si vedono nelle sezioni di spiegazione, potevano tranquillamente essere rifatte da zero per armonizzarsi con lo stile grafico di un gioco del 2008... eppure sono prese di peso dai videogiochi originali, col risultato che, per esempio, mentre viene citata l'infiltrazione a Zanzibar Land in cui Solid Snake ha posto fine alla nazione indipendente di Big Boss, vengono visualizzate immagini bidimensionali tratte da *Metal Gear 2* (1990). Del resto, sono quelle le immagini che il giocatore di lunga data eventualmente ricorda, non delle ricostruzioni realizzate secondo criteri crononormativi.

Questa dinamica ricorrente è un esempio di come, nonostante le aspirazioni cinematografiche, *Metal Gear Solid 4* non rinneghi il suo passato, collocato per forza di cose ben lontano dal cinema e dalla grafica fotorealistica. Tale passato, a livello anche musicale, si è nutrito di linguaggi anche molto diversi da quelli tipici del cinema, e a riprova di ciò c'è, ad esempio, il fatto che la colonna sonora del primo *Metal Gear Solid* non punta in modo particolarmente deciso allo sfruttamento delle possibilità offerte dalla PlayStation, optando piuttosto per un approccio totalmente sintetico (eccezion fatta per la canzone dei titoli di coda 'The Best is Yet to Come'[sy](#)) a differenza di altri giochi coevi. Allo stesso modo, come già indicato, il gioco non è semplicemente un *walking simulator* in cui il giocatore è chiamato ad esplorare aree più o meno passivamente in attesa della prossima *cutscene* che porta avanti la trama, anzi: come consueto, Kojima e il suo team hanno lavorato per perfezionare la formula di Metal Gear offrendo una sempre maggiore libertà al giocatore, e continuando a valorizzare l'interattività del *medium* anche in momenti in cui si sarebbe potuto facilmente lasciare tutto al linguaggio cinematografico. Ciò rimane vero anche a costo di inficiare il realismo dell'opera, mantenendo vivi aspetti "tradizionali" della serie anche a costo di creare situazioni di dissonanza ludonarrativa – per esempio permettendo al giocatore di superare fasi di infiltrazione indossando una scatola di cartone per nascondersi agli occhi dei nemici.

Quest'ultimo esempio mi permette di affrontare il secondo aspetto a cui alludevo in precedenza, che è invece più connesso con i discorsi affrontati nei precedenti capitoli. La trama di Metal Gear è molto americanocentrica, a tratti in maniera quasi caricaturale. Inoltre, anche se alcuni capitoli sono addirittura ambientati interamente in altri Paesi rispetto agli USA, come Costa Rica e Unione Sovietica, il Giappone è a malapena menzionato una manciata di volte. La spalla di Snake, Otacon, è un appassionato di *manga*, mentre quella di Big Boss, Kazuhira Miller, è nata in Giappone. La madre surrogata dei cloni di Big Boss (incluso, quindi, Solid) è giapponese, ma non se ne conosce nemmeno il nome e la si intravede solo in uno schizzo di Shinkawa inserito in una delle sezioni di spiegazione di cui sopra. Esiste però un "Giappone sotterraneo" che si palesa in tantissimi aspetti che rendono Metal Gear ciò che esso è, in particolare attraverso molti dei vezzi creativi che Kojima ha molte volte integrato per autenticare il proprio lavoro.

Per quanto usare categorie tratte dal *manga* abbia poco senso, è chiaro che scene come quella in cui il comprimario di *Metal Gear Solid 2* – Raiden (nome giapponese, e *character design* tendente al *bishōnen*) – ritornato nel quarto capitolo, combatte per tre minuti quasi ininterrotti da solo contro un gruppo di piccoli Metal Gear (comunque alti più di quattro metri ciascuno) armato di katana impugnata con ogni arto a propria disposizione, esce molto platealmente

dal registro dei modelli cinematografici di riferimento, fossero anche i più laschi in termini di realismo, affacciandosi sullo *shōnen*.<sup>30</sup> Il personaggio di Raiden, in effetti, è proprio l'emblema di questo tipo di dinamica. Nato come personaggio ingenuo e anche un po' maldestro, escogitato appositamente per dare fastidio ai fan che volevano tornare a controllare Snake nel secondo capitolo tridimensionale della serie, in *Metal Gear Solid 4* diventa un tenebroso cyborg ninja praticamente indistruttibile, che salva Snake *in extremis* una quantità di volte, continuando a combattere fino alla pressoché totale distruzione del proprio corpo bionico – del resto, può sempre impugnare la katana con la bocca e far cadere fulmini dal cielo (pur trovandosi all'interno di una nave) per il semplice fatto che "Raiden", in giapponese, significa "tuono".

Cambiando totalmente ambito, un altro *topos* degli ammiccamenti kojimiani al suo pubblico è da ritrovarsi nella presenza di *easter egg* di vario tipo, che vanno dalla presenza di poster di modelle (di solito giapponesi) che possono essere rinvenuti durante le sessioni di infiltrazione (o attivando la visuale in prima persona durante alcune *cutscene*) nei luoghi più impensabili, all'inserimento di missioni secondarie come la famigerata operazione extra 67 di *Metal Gear Solid: Peace Walker*, in cui Big Boss, vestito in tuxedo/smoking in spiaggia e totalmente fuori personaggio, può flirtare con la giovane (pseudo-)costaricana Paz Ortega Andrade utilizzando le sue esclamazioni predefinite da battaglia per interagire con la ragazza – con inevitabili risultati grotteschi. Se la "conversazione" va a buon fine, i due possono poi appartarsi in una scatola identica a quella usata normalmente per nascondersi dagli occhi nemici, ma di colore rosa.<sup>31</sup> Situazioni di questo tipo, che da una prospettiva occidentale possono facilmente sembrare fuori registro, imbarazzanti e persino di cattivo gusto, fanno parte di uno stile narrativo-ludico che da un lato sembra prendersi molto sul serio persino quando informa il giocatore con una certa *nonchalance* che il corpo di Big Boss è stato ricostruito dai suoi fedelissimi usando pezzi dei cadaveri dei suoi cloni Solidus e Liquid, dall'altro non manca di ricordare la sua natura giocosa, financo "giocherellona", attraverso espedienti che ridimensionano la *verve* drammatica del tutto e che riportano Metal Gear a essere un (video)gioco, e uno idiomaticamente giapponese.

Anche la musica si inserisce in questa dinamica, ammiccando ai modelli cinematografici per piegarli ai propri voleri e abbassarne la magniloquenza attraverso soluzioni che hanno ben poco di aulico, ma che si pongono in continuità con le radici della serie, con i precedenti amati dal cinefilo Kojima, con la cultura

---

<sup>30</sup> La scena in questione può essere visionata da [questo](#) video caricato su YouTube dall'utente "maniacclubber".

<sup>31</sup> La scena in questione può essere visionata da [questo](#) video caricato su YouTube dall'utente "KyKiske7".

nipponica che scorre silente nelle vene di Metal Gear. Del resto, nel sangue di Solid Snake dovrà pur essere rimasta qualche traccia della propria madre surrogata, la non meglio definita «donna giapponese in salute».

**SAVE POINT #3: CONCLUSIONE PARTE 3**

---

Nella terza e ultima parte di questo lavoro, abbiamo potuto approfondire le questioni aperte nella macrosezione precedente (e, in parte, anche in quella che a sua volta la precedeva) attraverso qualche affondo su casi specifici. Questo ci ha permesso di mettere meglio a fuoco alcuni aspetti precedentemente esplorati perlopiù in senso astratto o comunque con un'esemplificazione minima. Ma soprattutto è stato un modo per mettere piede nel territorio liminale dove i due poli protagonisti dell'intero percorso si incontrano, con risultati variegati che riconfigurano di volta in volta l'ecllettismo, in maniere che possono essere comprese meglio se interpretate alla luce di quanto visto in precedenza. Nel fare ciò, ho messo in atto un mutamento metodologico (e anche in parte retorico-stilistico) che mi ha portato a dare minore rilievo alla letteratura scientifica, per soffermarmi maggiormente su fonti primarie di vario tipo e analisi originali, che hanno cercato di accogliere una varietà più ampia possibile di strumenti e metodi analitici – coerentemente con quanto inizialmente promesso.

Dopo aver messo a fuoco il problema dell'adattamento in ambito videoludico e aver esplorato alcuni adattamenti transnazionali in ambito cinematografico rilevanti per i cambiamenti relativi all'ecllettismo, nel Capitolo 9 ci siamo soffermati su quattro casi di adattamenti transnazionali e transmediali da videogioco a film o serie tv, seguendo una linea narrativa legata al flop – fenomeno che ha a lungo caratterizzato gli adattamenti di questo tipo, con poche eccezioni. Mettendo in evidenza i mutamenti più rilevanti dal punto di vista musicale – soprattutto per quanto riguarda le forme di ecllettismo impiegate – è stato in generale possibile notare un affievolimento dell'ecllettismo nei casi di prodotti che dal Giappone si sono mossi verso Occidente, e un suo incremento nel caso inverso, in continuità con gli esempi non videoludici precedentemente affrontati. Tuttavia, tali incrementi o riduzioni solo raramente si discostano in modo radicale dal modello iniziale (eliminando del tutto l'ecllettismo o facendolo esplodere dal nulla), poiché si tratta piuttosto di riconfigurazioni del linguaggio ecllettico, che tendono a conformarsi a modelli standardizzati presso il *medium* d'arrivo, e che seguono gli ideali di *coolness* e opulenza dando loro sfumature diverse.

Nel Capitolo 10, invece, abbiamo esplorato il fenomeno delle "localizzazioni traumatiche" analizzando tre casi in cui singoli brani o singole colonne sonore esistono in versioni multiple nel mercato giapponese e quello occidentale, oppure che sono frutto di sostituzioni avvenute nel passaggio dalla dimensione locale a quella pensata per il pubblico globale. Tutti i casi sono partiti da un prodotto nipponico per osservarne le trasformazioni dovute al contatto col polo opposto che, di nuovo, per un motivo o per l'altro ha sempre portato a un indebolimento delle scelte ecllettiche. In questo caso, però, va osservato che quasi sempre (almeno nei casi analizzati) le scelte fatte vanno giustificate non tanto

alla luce di una presunta avversione di tipo estetico, quanto più dall'irresistibile forza dello sfruttamento di sinergie industriali o di "aumentare il livello" del prodotto adeguandolo – di nuovo – agli standard (più tecnici che estetici) di un'industria differente da quella di partenza.

Per quanto tutti i casi di studio cerchino di fornire un affondo su questioni specifiche, è solo con il Capitolo 11 che ho voluto affrontare davvero in profondità due situazioni (entrambe relative a titoli e *franchise* sviluppati in seno a Square) che ritengo particolarmente rappresentative nel raccontare storie di tensioni stilistiche a cavallo tra industria nipponica e mercato globale. Usando metodologie più vicine a un'ottica di *distant reading* in un caso e più affini al *close reading* nell'altro, ho fornito una lettura, guidata dall'ecllettismo, di alcune particolarità stilistiche dapprima nella colonna sonora di un intero *franchise* e poi di quella di un singolo titolo. Da entrambe le vicende è emersa una simile tensione tra il conformarsi alle aspettative di attori internazionali (pubblico e partner commerciali) e il contrabbandare sensibilità di tipo diverso, capaci forse di ammiccare maggiormente a un pubblico locale o comunque di cogliere i differenti punti di riferimento stilistici. L'ecllettismo, ovviamente, si trova al centro di queste dinamiche, anche parlando di titoli che sono più frequentemente ricordati per le loro colonne sonore sinfoniche particolarmente prominenti.

Infine, col Capitolo 12 ho voluto fornire una panoramica – forse meno approfondita di altre, ma a mio avviso non meno significativa – su casi di collaborazione o reciproco omaggio tra opere giapponesi e occidentali, a mo' di lieto fine dopo una serie di vicende che possono dare l'idea di un'insanabile conflittualità stilistica tra i due fronti. Nell'esplorare le varie traiettorie e casistiche possibili, è emerso forse per la prima volta in maniera così evidente e rilevante il ruolo di mediatrice dell'Europa, che si trova in qualche forma coinvolta nella maggior parte delle situazioni descritte. Tracciando le traiettorie dell'ecllettismo – in questo caso configurato secondo modalità perlopiù ribaltate rispetto a quelle incontrate precedentemente – è stato possibile mettere in evidenza che, consapevolmente o meno, l'ecllettismo (o l'assenza metodica dello stesso) è messo a fuoco dai compositori coinvolti come elemento caratterizzante dello stile da imitare/omaggiare, andando così a confermarne la centralità linguistica nella proposta musicale dei prodotti di riferimento.

In definitiva, gli esempi analizzati hanno in linea di massima confermato la validità delle linee direttive ermeneutiche precedentemente stabilite, dando un assaggio della diversità di approcci ecllettici sviluppati in ambito videoludico e del loro rapporto con i contesti culturali e industriali coinvolti nei processi transnazionali – ma anche mettendo in evidenza alcuni ulteriori punti di riflessione, in parte riconducibili comunque a temi precedentemente affrontati e in parte rinviabili ad approfondimenti futuri.

## CONCLUSIONE

---

Essere eclettici significa saper selezionare alcuni elementi da ciò che è disponibile là fuori, per metterli insieme nel tentativo di creare una nuova combinazione, un nuovo significato. Io stesso ho dovuto selezionare moltissimo all'interno di un argomento che, in un modo o nell'altro, sarebbe stato potenzialmente esplorabile a partire da una quantità sconfinata di esempi e questioni pertinenti. Ora che il percorso è terminato, non posso evitare di rimanere in un certo senso amareggiato per la quantità di strade che avrei potuto e talora voluto percorrere, ma che alla fine ho dovuto lasciarmi alle spalle. Dall'altro lato, però, ritengo che il sentiero sia stato ricco di spunti, tanto nella direzione dell'eclettismo quanto verso lidi apparentemente distaccati, ma che in realtà con esso hanno molto da spartire. Dall'evoluzione tecnologica alla filiera produttiva, dalle strutture industriali ai modelli culturali; le forme dell'eclettismo nello spazio e nel tempo indossano i marchi dell'azione di questi e altri elementi, e mediante l'ascolto consapevole possono ad essi ricondurci, offrendoci prospettive inedite.

Proprio mentre mi accingevo a chiudere questo lavoro, ho notato che una nuova intervista a Nobuo Uematsu stava rimbalzando per diversi *social network* mettendo in evidenza un passaggio specifico del dialogo col compositore, in cui egli afferma:

Non c'è quasi alcun produttore di videogiochi che sia ferrato nel campo dell'intrattenimento su scala globale e a cui sia familiare un'ampia gamma di generi musicali; quindi, per loro una cosa vale l'altra, finché la fai sembrare una colonna sonora cinematografica di John Williams. [...] Se fai le stesse cose di John Williams e te lo fai andare bene, non otterrai nulla di più di questo. Ora, se qualcuno mettesse un po' di *techno* là dentro... che tipo di *sound* ne verrebbe fuori? Penso che sarebbe un buon modo di approcciare la musica.<sup>1</sup>

Similmente al "Beethoven della musica per videogiochi", sospettavo anche io che fosse possibile osservare in modo pressoché costante una dinamica di depotenziamento dell'eclettismo in corrispondenza della traiettoria che va dal passato al futuro (in senso tecnologico), da un lato, e di quella che va da Oriente a Occidente, dall'altro – come segnalavo già nell'Introduzione. Questo lavoro di approfondimento su più fronti mi ha permesso di smentire parzialmente entrambe le ipotesi, dimostrando che sono *le forme* dell'eclettismo (e talora la sua udibilità) a mutare, senza necessariamente intaccare la presenza dello stesso. Eppure, sono proprio le fattezze di tali forme a parlare ancora più chiaramente di ciò che sottostà a determinate scelte eclettiche – e in modo molto più sfaccettato di quanto un semplice dualismo eclettico/non-eclettico possa fare. Non

---

<sup>1</sup> Nobuo Uematsu in DORDE P 2025 (traduzione mia).

è questa la sede per ripercorrere nel dettaglio le tappe di tale presa di coscienza (rimando semmai alle conclusioni relative alle singole parti) ma, per esempio, osservare che la convivenza tra sonorità (pseudo-)orchestrali ed elettr(on)iche viene ridefinita in direzione di un'ipergrafia della prima nel momento in cui diventa possibile includere musiche preregistrate, fermo restando l'eclettismo del risultato finale, ci parla di modelli estetici sottostanti, egemonie culturali e specifiche aspettative del pubblico. D'altro canto, confrontare il modello iperorchestrato occidentale con quello più legato ad estetiche *anime* sul fronte orientale permette di cogliere ulteriori sfaccettature, andando a definire meglio le fattezze dei rapporti tra videogiochi, cinema hollywoodiano da un lato e animazione giapponese dall'altro, che potranno anche apparire ovvi in prima istanza, ma che proprio dalla prospettiva dell'eclettismo si possono cogliere in tutta la loro forza e peculiarità.

Certo, con tutto questo non voglio suggerire che l'eclettismo sia l'unica chiave per comprendere queste e altre dinamiche da una prospettiva privilegiata – né, in realtà, che sia l'aspetto che più di tutti riesce a toccare, in un colpo solo e con ragguardevole profondità, la più elevata quantità di nodi cruciali per l'esplorazione dei rapporti tra musica per videogiochi, tecnologia, industria e cultura. Allo stesso modo, le forme di eclettismo qui descritte non vogliono porsi come esclusive del repertorio di riferimento, né come le più plateali esemplificazioni delle possibilità offerte dalla mescolanza stilistica. Infatti, non dobbiamo dimenticare che tutto questo lavoro nasce dalla piccola esperienza di un ascoltatore che torna a confrontarsi con un repertorio del proprio passato con orecchie diverse e la capacità di mettere in atto un ascolto più consapevole. Per come si caratterizza il mio profilo di fruitore (e, in misura minore, fautore) di musica, l'eclettismo si è posizionato con grande naturalezza sotto i (miei) riflettori, permettendomi di fiutare la presenza di percorsi sotterranei che ci hanno portati dove ci troviamo ora. Un ascoltatore diverso o uno studioso con competenze differenti avrebbero potuto soffermarsi su altri elementi caratteristici e scoprire altrettante strade nascoste, forse anche più significative, e in ogni caso certamente diverse. Quella che si chiude qui è stata, semplicemente, la mia proposta di studio – il più possibile neutrale per quanto riguarda la sua conduzione, ma inevitabilmente situata nella sua concezione.

Tuttavia, al netto di ciò, ritengo che la prospettiva specifica offerta da questo lavoro abbia potuto fornire non solo uno sguardo su fenomeni ludomusicali intrecciati agli ambiti più vari e una possibile chiave interpretativa utile a comprendere dinamiche stilistiche che differiscono negli sconfinamenti che coinvolgono Oriente e Occidente, passato e presente; bensì anche degli strumenti teorici e concettuali potenzialmente utili a comprendere dinamiche più ampie e correlate anche ad ambiti musicali differenti. D'altronde, già nelle disamine

avviate in questo frangente si è dovuto toccare numerose volte il campo della *popular music* più propriamente detta (si pensi all'*excursus* sul J-pop), per non parlare di quello della musica per film, direttamente implicata nel discorso non solo per il suo ruolo di modello ma anche per la sua centralità in un'ottica transmediale. In una realtà produttiva sempre più prolifica e interconnessa, non va esclusa l'idea che ulteriori, fruttuosi confronti possano essere svolti soffermandosi su contesti ancora differenti, siano essi generi specifici della *popular music* o anche musiche concepite per altri media. Allo stesso modo, gli strumenti messi a punto per approcciare l'ecclettismo (come le aree generiche, i concetti di monostilismo, verticalità, orizzontalità, apolidia e sincretismo) sono potenzialmente applicabili a qualunque repertorio, e lo stesso vale per concetti come *coolness* e opulenza (nelle loro diverse accezioni), che possono essere ulteriormente declinati per contribuire alla comprensione di fenomeni trasversali come il *middlebrow*, il *pastiche* e il postmodernismo. Inoltre, proprio perché le premesse stesse della mia analisi relativa allo sviluppo tecnologico si fondano in prospettive teoriche già da tempo abbracciate dai *popular music studies*, alcuni sviluppi permessi dall'affondo proposto in queste pagine potrebbero restituire qualche spunto interessante al mittente – soprattutto per quanto riguarda le questioni relative ai suoni “a un click di distanza” e alla “comune pasta sonora”, o più in generale alla produzione in DAW, anche in una prospettiva storica che si intreccia con lo sviluppo tecnologico ludomusicale. Infine, naturalmente, non va dimenticato che la parzialità (forzata) del lavoro di ricerca svolto si riscontra anche nella scelta di specifici contesti nazionali, e sono pertanto parecchie le possibilità di sviluppo che si prospettano senza neanche discostarci tanto dall'ottica assunta finora e dai temi approfonditi, tentando cioè semplicemente di guardare altrove – includendo in tale sguardo tanto il “giardino di casa” europeo, già rivelatosi luogo di mediazione dotato di rapporti complessi con ciò che si trova sia ad Est sia ad Ovest della propria posizione sulla cartina geografica, quanto le potenze asiatiche in rapida ascesa sul piano internazionale, Cina e Corea del Sud *in primis*.

Insomma, tra le tante carrozze presenti, io ho scelto quella dell'ecclettismo, e l'ho destinata a un itinerario geograficamente ben preciso. La speranza con cui concludo il viaggio è che il panorama visibile dal finestrino durante l'itinerario sia stato per i lettori tanto stimolante quanto lo è stato per me; e che, al contempo, più che soddisfare la curiosità per le tematiche affrontate, questo percorso l'abbia alimentata in vista di ciò che, in occasione di traversate future che potranno passare per sentieri differenti, questo fertile campo di indagine potrebbe riservare i nostri sguardi famelici e – ancora di più – alle nostre orecchie desiderose di conoscere (e magari di apprezzare) ancora più musica.

---

**BIBLIOGRAFIA**

---

---

**AARSETH 2006**

---

ESPEN AARSETH, *The Culture and Business of Cross-Media Productions*, «Popular Communication», 4/3 (2006), pp. 203-211.

---

**ABBOTT, LAGANN 2021**

---

CHRIS ABBOTT E ANDREW LAGGAN, *The Little Book of Sound Chips Vol. 4: 1992-2004*, Bromley: High Technology Publishing, 2021.

---

**AGAWU 1991**

---

VICTOR KOFI AGAWU, *Playing with Signs: A Semiotic Interpretation of Classic Music*, Princeton: Princeton University Press, 1991.

---

**ALCALDE 2017**

---

BRUNO ALCALDE, *Patterns of Hybridity: An Analytical Framework for Pluralist Music*, Tesi di dottorato, Evanston: Northwestern University, 2017.

---

**ALCALDE 2022**

---

BRUNO ALCALDE, *Mixture Strategies: An Analytical Framework for Musical Hybridity*, «Music Theory Online», 28/1 (2022).

---

**ALPER 2000**

---

GARTH ALPER, *Making Sense Out of Postmodern Music?*, «Popular Music and Society», 24/4 (2000), pp. 1-14.

---

**ALTMAN 1999**

---

RICK ALTMAN, *Film/Genre*, London: BFI, 1999.

---

**ANEMONE 2024**

---

MŌNIAN ANEMONE, *Final Fantasy Pixel Remaster Soundtrack Release Celebration: Interview with Nobuo Uematsu and Hidenori Miyanaga*, Mora.jp, 2022, [https://mora.jp/topics/interview/ff\\_pixelremaster/](https://mora.jp/topics/interview/ff_pixelremaster/) (data consultazione: 7.8.2024).

---

**APPADURAI 1996**

---

ARIJUN APPADURAI, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

ARDITI 2024

---

DAVID ARDITI, *Synergy and Syncs: Record Labels, Video Games, and Unending Consumption*, in W. Gibbons, M. Grimshaw-Aagaard (a cura di), *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press, 2024, p. 399-412.

ARSENAULT 2009

---

DOMINIC ARSENAULT, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, «Eludamos: Journal for Computer Game Culture», 3/2 (2009), pp. 149-176.

ASHBOURN 2021

---

JULIAN ASHBOURN, *Audio Technology, Music, and Media: From Sound Wave to Reproduction*, Cham: Springer, 2021.

ASHTON 2022

---

KIMBERLY ASHTON, *The Game Changers*, Berklee Today, 2022, <https://www.berklee.edu/berklee-now/news/the-game-changers> (data consultazione: 8.9.2025).

ATKINSON 2019

---

SEAN E. ATKINSON, *Soaring Through the Sky: Topics and Tropes in Video Game Music*, «Music Theory Online», 25/2 (2019).

AUDISSINO 2014

---

EMILIO AUDISSINO, *John Williams's Film Music: Jaws, Star Wars, Raiders of the Lost Ark, and the Return of the Classical Hollywood Music Style*, Madison: The University of Wisconsin Press, 2014.

AUDISSINO 2021

---

EMILIO AUDISSINO, *Film Music in Concert: The Pioneering Role of the Boston Pops Orchestra*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021.

AUSTIN 2016

---

MICHAEL AUSTIN (a cura di), *Music Video Games: Performance, Politics, and Play*, London: Bloomsbury, 2016.

BALLA 2020

---

GIANLUCA BALLA, *Produzione, finanziamento e distribuzione del videogioco in Italia: lo stato dell'industria nel quinquennio 2015-2019*, in M. Benôit

Carbone, R. Fassone (a cura di), *Il videogioco in Italia: storie, rappresentazioni, contesti*, Milano: Mimesis, 2020, pp. 219-234.

---

**BAUDRILLARD 1981**

---

JEAN BAUDRILLARD, *Simulacres et Simulation*, Paris: Galilée, 1981.

---

**BECKER 1982**

---

HOWARD SAUL BECKER, *Art Worlds*, Berkeley: University of California Press, 1982.

---

**BEDNARZ 2022**

---

JOANNA BEDNARZ, *Who is a Consumer in the Digital Era? Still a Consumer or a Prosumer?*, in M. Bartosik-Purgat, N. Filimon (a cura di), *European Consumers in the Digital Era*, London: Routledge, 2022, pp. 27-42.

---

**BELL 2018**

---

ADAM PATRICK BELL, *Dawn of the DAW: The Studio as Musical Instrument*, Oxford: Oxford University Press, 2018.

---

**BELLANO 2024**

---

MARCO BELLANO, *Transcultural Musical Encounters - 1: Jō Hisaishi and Yūji Nomi. Variation, Citation, and Emulation*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 239-265.

---

**BENEDETTI 1999**

---

CARLA BENEDETTI, *L'ombra lunga dell'autore: indagine su una figura cancellata*, Venezia: Marsilio, 1999.

---

**BENNETT 2018**

---

JOE BENNETT, *Songwriting, Digital Audio Workstations, and the Internet*, in N. Donin (a cura di), *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music*, Oxford: Oxford University Press, 2018.

---

**BERNDT 2011**

---

AXEL BERNDT, *Diegetic Music: New Interactive Experiences*, in M. Grimshaw (a cura di), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Hershey: IGI Global, 2011, pp. 60-76.

BERNDT 2018

---

JAQUELINE BERNDT, *Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies*, «Arts», 7/4 (2018).

BERNEVEGA, GEKKER 2022

---

ALEXANDER BERNEVEGA E ALEX GEKKER, *The Industry of Landlords: Exploring the Assetization of the Triple-A Game*, «Games and Culture», 17/1 (2022), pp. 47-69.

BERTRAM 2024

---

JOANNA BERTRAM, *Textual Interactivity and Completion Through the Imagined Voice: An Undertale Case Study*, presentato al convegno «Ludo2024», Mataró: TecnoCampus UPF, 13 luglio 2024.

BEZEAU 2008

---

FRANÇOIS BEZEAU, *David Bergeaud Interview: Ratchet & Clank Maestro*, VGMOOnline.net, 2008, <http://www.vgmonline.net/davidbergeaudinterview/> (data consultazione: 8.8.2024).

BILCHI 2019

---

NICOLAS BILCHI, *Cinema e videogame: narrazioni, estetiche, ibridazioni*, Milano: Unicopli, 2019.

BINNS 2017

---

ALEXANDER BINNS, "Sounding" Japanese: Traditions of Music in Japanese Cinema, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (a cura di), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, New York-London: Routledge, 2017, pp. 428-439.

BIRDSALL 2019

---

HEATHER LEA BIRDSALL, *The Happiest Plays on Earth: Theme Park Franchising in Disneyland Video Games*, in J. Fleury, B. H. Hartzheim, S. Mamber (a cura di), *The Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2019, pp. 77-104.

BITTANTI 2008

---

MATTEO BITTANTI (A CURA DI), *Schermi interattivi: il cinema nei videogiochi*, Roma: Meltemi, 2008.

---

**BLACKING 1990**

---

JOHN BLACKING, *Transcultural Communication and the Biological Foundations of Music*, in R. Pozzi (a cura di), *La musica come linguaggio universale: genesi e storia di un'idea*, Firenze: Olschki, 1990, pp. 179-188.

---

**BLANCHET 2008**

---

ALEXIS BLANCHET, *Cinema e videogiochi: le leggi dell'adattamento*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi: il cinema nei videogiochi*, Roma: Meltemi, 2008, pp. 33-50.

---

**BÖCKER, FRITSCH, SUMMERS 2021**

---

THOMAS BÖCKER, MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS, *Producing Game Music Concerts*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 424-432.

---

**BOGOST 2006**

---

IAN BOGOST, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge: MIT Press, 2006.

---

**BOLTER, GRUSIN 1999**

---

JAY DAVID BOLTER E RICHARD GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press, 1999.

---

**BORN 2005**

---

GEORGINA BORN, *On Musical Mediation: Ontology, Technology and Creativity*, «*Twentieth-Century Music*», 2/1 (2005), pp. 7-36.

---

**BORN, HESMONDHALGH 2000**

---

GEORGINA BORN E DAVID HESMONDHALGH (a cura di), *Western Music and its Others: Difference, Representation, and Appropriation in Music*, Berkeley: University of California Press, 2000.

---

**BOURKE 2014**

---

BRIAN BOURKE, *Positionality: Reflecting on the Research Process*, «*The Qualitative Report*», 19/33 (2014), pp. 1-9.

**BOURNE 2024**

---

JANET BOURNE, *Topic Theory and Film: Coming of Age in 1994's and 2019's Little Women*, in F. Lehman (a cura di), *Film Music Analysis: Studying the Score*, New York-London: Routledge, 2024, pp. 87-109.

**BOWMAN, MCLEAN 2022**

---

DEAN BOWMAN E JAMES MCLEAN, *Charting the Kingdoms Between: Building Transmedia Universes and Transnational Audiences in the Kingdom Hearts Franchise*, «Loading», 15/25 (2022), pp. 1-14.

**BRAGUINSKI 2018**

---

NIKITA BRAGUINSKI, *The Resolution of Sound: Understanding Retro Game Audio Beyond the "8-bit" Horizon*, «NECSUS: European Journal of Media Studies», 7/1 (2018), pp. 105-121.

**BRANDON 2004**

---

ALEXANDER BRANDON, *Audio for Games: Planning, Process, and Production*, Berkeley: New Riders, 2004.

**BROOKER 2009**

---

WILL BROOKER, *Camera-Eye, CG Eye: Videogames and the "Cinematic"*, «Cinema Journal», 3 (2009), pp. 122-128.

**BROWNRIGG 2003**

---

MARK BROWNRIGG, *Film Music and Film Genre*, Tesi di dottorato, Stirling: University of Stirling, 2003.

**BUHLER 2016**

---

JAMES BUHLER, *Branding the Franchise: Music, Opening Credits, and the (Corporate) Myth of Origin*, in S. Meyer (a cura di), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*, New York-Abingdon: Routledge, 2016, pp. 17-40.

**BUHLER, NEUMEYER, DEEMER 2010**

---

JAMES BUHLER, DAVID NEUMEYER E ROB DEEMER, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, New York: Oxford University Press, 2010.

**BUKAMAL 2022**

---

HANIN BUKAMAL, *Deconstructing Insider–Outsider Researcher Positionality*, «British Journal of Special Education», 49/3 (2022), pp. 327-349.

**BURDICK ET AL. 2012**

---

ANNE BURDICK, JOHANNA DRUCKER, PETER LUNENFELD, TODD PRESNER E JEFFREY SCHNAPP, *Digital Humanities*, Cambridge: MIT Press, 2012.

**BURKHOLDER 1994**

---

J. PETER BURKHOLDER, *The Uses of Existing Music: Musical Borrowing as a Field*, «Notes», 50/3 (1994), pp. 851-870.

**CABIBBO 2015**

---

MARCO CABIBBO, *Dark Souls 3: Das komplette Gamescom-Interview mit Schöpfer Hidetaka Miyazaki*, Pcgames.de, 12 agosto 2015, <https://www.pcgames.de/Dark-Souls-3-Spiel-55615/Specials/Hidetaka-Miyazaki-im-Gamescom-Interview-1167759/> (data consultazione: 5.9.2025).

**CAJELLI, TONIOLO 2018**

---

DIEGO CAJELLI E FRANCESCO TONIOLO, *Storytelling crossmediale: dalla letteratura ai videogiochi*, Milano: Edizioni Unicopli, 2018.

**CALABRETTO 2010**

---

ROBERTO CALABRETTO, *Lo schermo sonoro: la musica per film*, Venezia: Marsilio, 2010.

**CALLEJA 2012**

---

GORDON CALLEJA, *Erasing the Magic Circle*, in J. R. Sageng, H. Fossheim, T. Mandt Larsen (a cura di), *The Philosophy of Computer Games*, Dordrecht: Springer, 2012, pp. 77-91.

**CAMBONI 2007**

---

CLAUDIO CAMBONI, *Intervista a Nobuo Uematsu*, Multiplayer.it, 2007, <https://multiplayer.it/articoli/intevista-a-nobuo-uematsu.html> (data consultazione: 5.3.2020).

**CAMINGUE, CARSTENDOTTIR, MELCER 2021**

---

JANELYNN CAMINGUE, ELIN CARSTENDOTTIR E EDWARD F. MELCER, *What is a Visual Novel?*, «Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction», 5 (2021), pp. 1-18.

CANO PÉREZ 2024

---

EMILIO JOSÉ CANO PÉREZ, *Tool Kits - 2: Key Concepts of Music Language in Anime*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 19-43.

CARNEY 2020

---

JAMES CARNEY, *Thinking avant la lettre: A Review of 4E Cognition*, «Evolutionary Studies in Imaginative Culture», 4/1 (2020), pp. 77-90.

CASANELLES 2016

---

SERGI CASANELLES, *Mixing as a Hyperorchestration Tool*, in L. Greene, D. Kulezic-Wilson (a cura di), *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*, London: Palgrave Macmillan, 2016, pp. 57-72.

CASARI 2011

---

MATTEO CASARI, *Introduzione: Un gioco di specchi*, in M. Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo: manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina: Tunué, 2011, pp. 3-7.

CAVANAGH 2020

---

ROBERT CAVANAGH, *Video Game Soundtrack Albums and the Digital Revolution*, in P. N. Reinsch, L. Westrup (a cura di), *The Soundtrack Album: Listening to Media*, New York: Routledge, 2020, pp. 173-189.

CAYARI 2017

---

CHRISTOPHER CAYARI, *Music Making on YouTube*, in R. Mantie, G. D. Smith (a cura di), *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure*, Oxford: Oxford University Press, 2017, pp. 467-488.

CAYARI 2023

---

CHRISTOPHER CAYARI, *The Music of Undertale: Participatory Culture, Video Game Music, and Creating Covers for YouTube*, «International Journal of Education & the Arts», 24/22 (2023).

CECCHI 2012

---

ALESSANDRO CECCHI, *Topoi of Technology in Italian Experimental Industrial Film (1959-1973)*, in N. Panos, V. Lympouridis, G. Athanasopoulos, P. Nelson (a cura di), *Proceedings of the International Conference on Music Semiotics: In Memory of Raymond Monelle*, Edinburgh: IPMDS: International Project on Music and Dance Semiotics, 2012, pp. 394-403.

---

**CECCHI 2019**

---

ALESSANDRO CECCHI, *Forme e concetti dell'esperienza musicale: testo, performance, media nella prospettiva della mediazione radicale*, in A. Cecchi (a cura di), *La musica fra testo, performance e media: forme e concetti dell'esperienza musicale*, Roma: NeoClassica, 2019, pp. 15-29.

---

**CHANG, KIM, KIM 2007**

---

KYUSIK CHANG, GYUBEOM KIM E TAEYONG KIM, *Video Game Console Audio: Evolution and Future Trends*, in *Computer Graphics, Imaging and Visualisation (CGIV 2007)*, Bangkok: IEEE, 2007, pp. 97-102.

---

**CHANTEPIE ET AL. 2014**

---

PHILIPPE CHANTEPIE, LAURENT MICHAUD, LAURENT SIMON E PETER ZACKARIASSON, *The Rebound of Videogame Industry*, «Communications & Strategies», 94 (2014), pp. 9-15.

---

**CHATTAH 2012**

---

JUAN CHATTAH, *From Topic to Troping Within Film Music*, in N. Panos, V. Lympouridis, G. Athanasopoulos, P. Nelson (a cura di), *Proceedings of the International Conference on Music Semiotics: In Memory of Raymond Monelle*, Edinburgh: IPMDS: International Project on Music and Dance Semiotics, 2012, pp. 404-414.

---

**CHAVIS 2014**

---

WHITNEY CHAVIS, *Interview with Silent Hill Movie Composer Jeff Danna*, podcast, <https://open.spotify.com/episode/2pl2YawG7Lyd-vcmK5fgVNw?si=ae62ee3ddb154610> (data consultazione: 7.8.2025).

---

**CHEN, LI 2023**

---

NUOZHOU CHEN E JIAQI LI, *Exploring Media Mix in Transmedia Storytelling: A Case Study on Cyberpunk 2077 and Cyberpunk: Edgerunners*, «Communications in Humanities Research», 21/1 (2023), pp. 78-84.

---

**CHENG 2014**

---

WILLIAM CHENG, *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*, New York: Oxford University Press, 2014.

---

**CHOWRIMOOTOO, GUTHRIE 2024**

---

CHRISTOPHER CHOWRIMOOTOO E KATE GUTHRIE, *Introduction: Bridging the Gap*, in C. Chowrimootoo, K. Guthrie (a cura di), *The Oxford Handbook*

*of Music and the Middlebrow*, Oxford: Oxford University Press, 2024, pp. 1-20.

---

CIESLA 2022

---

ROBERT CIESLA, *Sound and Music for Games: The Basics of Digital Audio for Video Games*, Berkeley: Apress, 2022.

---

CLARKE 2005

---

ERIC F. CLARKE, *Ways of Listening: An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning*, Oxford: Oxford University Press, 2005.

---

COLLINS 2005

---

KAREN COLLINS, *From Bits to Hits: Video Games Music Changes its Tune*, «Film International», 3 (2005), pp. 4-19.

---

COLLINS 2007

---

KAREN COLLINS, *In the Loop: Creativity and Constraint in 8-bit Video Game Audio*, «Twentieth-Century Music», 4/2 (2007), pp. 209-227.

---

COLLINS 2008

---

KAREN COLLINS, *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge: MIT Press, 2008.

---

COLLINS 2013

---

KAREN COLLINS, *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Cambridge: MIT Press, 2013.

---

COLLINS 2014

---

KAREN COLLINS, *A History of Handheld and Mobile Video Game Sound*, in S. Gopinath, J. Stanyek (a cura di), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies, Volume 2*, Oxford: Oxford University Press, 2014, pp. 384-401.

---

COLLINS 2020

---

KAREN COLLINS, *Game Sound: Reverberations*, «Journal of Sound and Music in Games», 1/1 (2020), pp. 100-102.

---

COLLINS, GREENING 2016

---

KAREN COLLINS E CHRIS GREENING, *The Beep Book: Documenting the History of Game Sound*, Waterloo: Ethonal, 2016.

**CONSALVO 2009**

---

MIA CONSALVO, *There is No Magic Circle*, «Games and Culture», 4/4 (2009), pp. 408-417.

**CONSALVO 2016**

---

MIA CONSALVO, *Atari to Zelda: Japan's Video Games in Global Contexts*, Cambridge: MIT Press, 2016.

**COOK 2013**

---

NICHOLAS COOK, *Beyond the Score: Music as Performance*, Oxford: Oxford University Press, 2013.

**COOKE 2008**

---

MERVYN COOKE, *A History of Film Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

**COOPER 2016**

---

DAVID COOPER, "Pictures That Talk and Sing": *Sound History and Technology*, in M. Cooke, F. Ford (a cura di), *The Cambridge Companion to Film Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2016, pp. 29-50.

**CORBELLA 2011**

---

MAURIZIO CORBELLA, *Suono elettroacustico e generi cinematografici: Da cliché a elemento strutturale*, in I. Meandri, A. Valle (a cura di), *Suono immagine genere*, Torino: Kaplan, 2011, pp. 29-48.

**CORBELLA 2020**

---

MAURIZIO CORBELLA, *La compilation soundtrack come ipotesi di lavoro sulla storia della musica nel cinema italiano*, «Schermi: Storie e culture del cinema e dei media in Italia», 4/7 (2020), pp. 7-26.

**CORBELLA 2025**

---

MAURIZIO CORBELLA, *Ennio: performance e costruzione audiovisiva di un classico contemporaneo*, «Imago», 30 (2025), pp. 31-51.

**COSSETTINI 2022**

---

LUCA COSSETTINI, *Il mondo delle melodie infinite: sulle radici delle pratiche di creazione di librerie di suoni, temi e procedure nella musica elettronica*, in R. Calabretto, L. Cossettini (a cura di), *Nuove scritture musicali per il cinema*, Lucca: LIM, 2022, pp. 65-84.

COVACH 2018

---

JOHN COVACH, *Analyzing Texture in Rock Music: Stratification, Coordination, Position, and Perspective*, in R. Von Appen, A. Doehring *Pop weiter denken: Neue Anstöße aus Jazz Studies, Philosophie, Musiktheorie und Geschichte*, Bielefeld: Transcript, 2018, pp. 53-72.

CREMASCHI, GIOMI 2008

---

ANDREA CREMASCHI E FRANCESCO GIOMI, *Rumore bianco: introduzione alla musica digitale*, Bologna: Zanichelli, 2008.

DAOLMI 2024

---

DAVIDE DAOLMI, *Carmina Burana, una doppia rivoluzione: l'invenzione medievale e la riscoperta novecentesca*, Roma: Carocci, 2024.

DAVISON 2004

---

ANNETTE DAVISON, *Hollywood Theory, Non-Hollywood Practice: Cinema Soundtracks in the 1980s and 1990s*, Aldershot-Burlington: Ashgate, 2004.

DE BRUIN, NEWEN, GALLAGHER 2018

---

LEON DE BRUIN, ALBERT NEWEN E GALLAGHER, *4E Cognition: Historical Roots, Key Concepts, and Central Issues*, in L. De Bruin, A. Newen, S. Gallagher (a cura di), *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford: Oxford University Press, 2018, pp. 3-15.

DEI, MELONI 2015

---

FABIO DEI E PIETRO MELONI, *Antropologia della cultura materiale*, Roma: Carocci, 2015.

DEL GROSSO DESTRIERI 1990

---

LUIGI DEL GROSSO DESTRIERI, *Le musiche: limiti e senso di considerarle un linguaggio universale in sociologia*, in R. Pozzi (a cura di), *La musica come linguaggio universale: genesi e storia di un'idea*, Firenze: Olschki, 1990, pp. 151-164.

DENISON 2022A

---

RAYNA DENISON, *Controllers and the Magic Kingdom: Corporate Partnership, Synergy and the Limits of Cross-Promotion in Disney and Square Enix's Kingdom Hearts III (2019)*, «Loading», 15/25 (2022), pp. 37-57.

---

**DENISON 2022B**

---

RAYNA DENISON, *Media Mix: Theorizing and Historicizing Japanese Franchising*, in F. Mithani, G. Kirsch (a cura di), *Handbook of Japanese Media and Popular Culture in Transition*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2022, pp. 107-123.

---

**D'ESCRIVAN 2012**

---

JULIO D'ESCRIVAN, *Music Technology*, Cambridge-New York: Cambridge University Press, 2012.

---

**DEWINTER 2020**

---

JENNIFER DEWINTER, *Miyamoto/Kojima: Authorship*, in M. T. Payne, N. B. Huntemann (a cura di), *How to Play Video Games*, New York: New York University Press, 2020, pp. 177-184.

---

**DIXMIER 2023**

---

NICOLAS DIXMIER, *Final Fantasy 16 ispiré par l'Attaque des Titans ? On pose la question aux développeurs*, Jeuxvideo.com, 4 marzo 2023, <https://www.jeuxvideo.com/news/1712886/final-fantasy-16-inspire-par-l-attaque-des-titans-on-pose-la-question-aux-developpeurs.htm#une-influence-entre-naruto-et-l-attaque-des-titans> (data consultazione: 20.4.2025).

---

**DOCKWRAY, MOORE 2010**

---

RUTH DOCKWRAY E ALLAN F. MOORE, *Configuring the Sound-Box 1965–1972*, «Popular Music», 29/2 (2010), pp. 181-197.

---

**DONNELLY 2016**

---

K. J. DONNELLY, *Emotional Sound Effects and Metal Machine Music: Soundworlds in Silent Hill Games and Films*, in L. Greene, D. Kulezic-Wilson (a cura di), *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*, London: Palgrave Macmillan, 2016, pp. 73-88.

---

**DONNELLY, GIBBONS, LERNER 2014**

---

K. J. DONNELLY, WILLIAM GIBBONS E NEIL WILLIAM LERNER (a cura di), *Music in Video Games: Studying Play*, London-New York: Routledge, 2014.

---

**DOR 2014**

---

SIMON DOR, *Emulation*, in M. J. P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, 2014, pp. 25-31.

DORDE P 2025

---

DORDE P, «*Game Directors and Producers Have too Much Power in Their Hands.*» *Final Fantasy Composer Says There's Less Creative Freedom in Game Music Nowadays*, Automation West, 2025, <https://automaton-media.com/en/news/game-directors-and-producers-have-too-much-power-in-their-hands-final-fantasy-composer-says-theres-less-creative-freedom-in-game-music-nowadays/> (data consultazione: 29.9.2025).

DOWD 2013

---

TIMOTHY J. DOWD, *Music Travels: The Transnational Circulation of Italian Progressive Rock at Small-Scale Music Festivals, 1994-2012*, «Polis», 1 (2013), pp. 125-158.

DRISCOLL, DIAZ 2009

---

KEVIN DRISCOLL E JOSHUA DIAZ, *Endless Loop: A Brief History of Chiptunes*, «Transformative Works and Cultures», 2 (2009).

DRUMMOND-MATHEWS 2010

---

ANGELA DRUMMOND-MATHEWS, *What Boys Will Be: A Study of Shōnen Manga*, in T. Johnson-Woods, *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, London-New York: The Continuum International Publishing Group, 2010, pp. 62-76.

DYER 2002

---

RICHARD DYER, *Only Entertainment*, London: Routledge, 2002.

DYER 2007

---

RICHARD DYER, *Pastiche*, London-New York: Routledge, 2007.

EMI EVANS [@EMIREVANS] 2014

---

EMI EVANS [@EMIREVANS], *The theme song 'Kuroi Uta' which I'm singing for Drakengard 3! This will be used on the International release.* <http://bit.ly/KYkojq>, Twitter/X, 25 gennaio 2014, <https://x.com/emirevans/status/426923570162180096> (data consultazione: 2.9.2025).

EPOCH 2021

---

EPOCH, *FFXIV's Composer Masayoshi Soken speech at the Fan Fest*, video, [https://youtu.be/8Ze1LoN3\\_L4](https://youtu.be/8Ze1LoN3_L4) (data consultazione: 5.6.2024).

---

**EVERETT 2020**

---

YAYOI UNO EVERETT, *Pianto as a Topical Signifier of Grief in Contemporary Operas by John Adams, Thomas Adès, and Kaija Saariaho*, in E. Sheinberg, W. P. Dougherty (a cura di), *The Routledge Handbook of Music Signification*, New York-Routledge: Routledge, 2020, pp. 333-344.

---

**FABBRI 1981**

---

FRANCO FABBRI, *I generi musicali: una questione da riaprire*, «Musica/Realtà», 4 (1981), pp. 43-65.

---

**FABBRI 2011**

---

FRANCO FABBRI, *Un pianeta proibito: il cinema di fantascienza e la musica elettronica*, in I. Meandri, A. Valle (a cura di), *Suono/Immagine/Genere*, Torino: Kaplan, 2011, pp. 91-100.

---

**FABBRI 2012**

---

FRANCO FABBRI, *How Genres Are Born, Change, Die: Conventions, Communities and Diachronic Processes*, in S. Hawkins (a cura di), *Critical Musicological Reflections*, Farnham: Ashgate, 2012, pp. 179-191.

---

**FAGRE 2017**

---

JENNIFER K. FAGRE, *The Artificial Masterpiece: An Analysis of Mockup and Live Performance Perception*, Tesi di dottorato, Los Angeles: University of California, 2017.

---

**FASSONE 2017**

---

RICCARDO FASSONE, *Cinema e videogiochi*, Roma: Carocci, 2017.

---

**FAUBION-TREJO, MANTELL 2022**

---

REBECCA N. FAUBION-TREJO E JAMES T. MANTELL, *The Roles of Absolute Pitch and Timbre in Plink Perception*, «Music Perception», 39/3 (2022), pp. 289-308.

---

**FEHRLE 2019**

---

JOHANNES FEHRLE, *Introduction: Adaptation in a Convergence Environment*, in W. Schäfke-Zell, J. Fehrle (a cura di), *Adaptation in the Age of Media Convergence*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019, pp. 7-30.

FERNÁNDEZ-CORTÉS 2020

---

JUAN PABLO FERNÁNDEZ-CORTÉS, *Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos*, «Anuario Musical», 75 (2020), pp. 181-199.

FERNÁNDEZ-CORTÉS 2021

---

JUAN PABLO FERNÁNDEZ-CORTÉS, *Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music*, «Journal of Sound and Music in Games», 2/4 (2021), pp. 13-35.

FERNÁNDEZ-CORTÉS 2023

---

JUAN PABLO FERNÁNDEZ-CORTÉS, *Patrimonio sonoro videolúdico: valoración, conservación y sostenibilidad*, «Cuadernos de Documentación Multimedia», 33 (2023), e92000.

FRANZINI 2018

---

ELIO FRANZINI, *Moderno e postmoderno: Un bilancio*, Milano: Cortina, 2018.

FRASCA 1999

---

GONZALO FRASCA, *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video) Games and Narrative*, Ludology.org, 1999, <https://web.archive.org/web/20161201080512/http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (data consultazione: 24.7.2023).

FRATTINI 2022

---

ROBERTO FRATTINI, *L'uomo dei mockup...*, in R. Calabretto, L. Cossettini (a cura di), *Nuove scritture musicali per il cinema*, Lucca: LIM, 2022, pp. 97-107.

FREEMAN 2010

---

ELIZABETH FREEMAN, *Time Binds: Queer Temporalities, Queer Histories*, Durham: Duke University Press, 2010.

FREEMANOVÁ 2002

---

MICHAELA FREEMANOVÁ, *Kott, František Bedřich*, in «Grove Music Online», 2002.

---

FRITSCH 2013

---

MELANIE FRITSCH, *History of Video Game Music*, in P. Moormann (a cura di), *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer, 2013, pp. 11-40.

---

FRITSCH 2021A

---

MELANIE FRITSCH, *Game – Music – Performance: Introducing a Ludomusiological Theory and Framework*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 238-262.

---

FRITSCH 2021B

---

MELANIE FRITSCH, *Ludomusicology meets Japanese Game Studies: An Experience Report*, in M. Roth, H. Yoshida, M. Picard (a cura di), *Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice and Theory*, Heidelberg: CrossAsia, 2021, pp. 225-240.

---

FRITSCH, SUMMERS 2021A

---

MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS, *Analytical Approaches to Video Game Music: Introduction*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 131-262.

---

FRITSCH, SUMMERS 2021B

---

MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS, *Beyond the Game: Introduction*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 389-423.

---

FRITSCH, SUMMERS 2021C

---

MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS, *Chiptunes: Introduction*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 5-58.

---

FRITSCH, SUMMERS 2021D

---

MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS, *Creating and Programming Game Music: Introduction*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 59-130.

FRITSCH, SUMMERS 2021E

---

MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS, *Introduction*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021e, pp. 1-4.

FRITSCH, SUMMERS 2021F

---

MELANIE FRITSCH E TIM SUMMERS (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021f.

FRONZI 2013

---

GIACOMO FRONZI, *Electrosound: Storia ed estetica della musica elettroacustica*, Torino: EDT, 2013.

FUJITA 2018

---

RINKO FUJITA, *Music Education in Modern Japanese Society*, in R. Strohm (a cura di), *Studies on a Global History of Music: A Balzan Musicology Project*, London-New York: Routledge, 2018, pp. 140-156.

GALBRAITH 2021

---

PATRICK W. GALBRAITH, *'For Japan Only?' Crossing and Re-inscribing Boundaries in the Circulation of Adult Computer Games*, in M. Lee, P. Chung (a cura di), *Media Technologies for Work and Play in East Asia*, Bristol University Press, 2021, pp. 73-94.

GALLAGHER 2023

---

SHAUN GALLAGHER, *Embodied and Enactive Approaches to Cognition*, Cambridge: Cambridge University Press, 2023.

GALLIANO 2002

---

LUCIANA GALLIANO, *Yōgaku: Japanese Music in the Twentieth Century*, Lanham: Scarecrow Press, 2002.

GARDNER 2021

ELLIOT GARDNER, *Yoshi-P: "Without WoW, FFXIV's Recovery Wouldn't Have Been Possible"*, PCGamesN.com, 6 giugno 2021, <https://www.pcgamesn.com/final-fantasy-xiv/ffxiv-yoshi-p-interview-wow> (data consultazione: 20.4.2025).

**GARNER 2024**

---

TOM A. GARNER, *Sound, Extended Reality, and the Cinematic-Interactive Dichotomy*, in W. Gibbons, M. Grimshaw-Aagaard (a cura di), *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press, 2024, p. 364-383.

**GIBBONS 2017**

---

WILLIAM GIBBONS, *Music, Genre, and Nationality in the Postmillennial Fantasy Role-Playing Game*, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (a cura di), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, New York-London: Routledge, 2017, pp. 412-427.

**GIBBONS 2018A**

---

WILLIAM GIBBONS, *Little Harmonic Labyrinths: Baroque Musical Style on the Nintendo Entertainment System*, in J. Cook, A. Kolassa, A. Whittaker (a cura di), *Recomposing the Past: Representations of Early Music on Stage and Screen*, London-New York: Routledge, 2018, pp. 139-152.

**GIBBONS 2018B**

---

WILLIAM GIBBONS, *Unlimited Replays: Video Games and Classical Music*, New York: Oxford University Press, 2018.

**GIBBONS 2020**

---

WILLIAM GIBBONS, *Ludomusicology*, in «Grove Music Online», 2020.

**GIBBONS 2021**

---

WILLIAM GIBBONS, *Open Worlds: Globalization, Localization and Video Game Music*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 359-375.

**GIBBONS 2024A**

---

WILLIAM GIBBONS, *Ludomusical Autobiography and the Indie Composer-Developer*, in W. Gibbons, M. Grimshaw-Aagaard (a cura di), *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press, 2024, pp. 516-534.

**GIBBONS 2024B**

---

WILLIAM GIBBONS, *Ode to Joysticks: Canonic Fantasies and the "Beethoven of Video Game Music"*, in W. Gibbons, M. Grimshaw-Aagaard (a cura di),

*The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press, 2024, pp. 36-50.

---

GIBSON 1979

---

JAMES J. GIBSON, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin, 1979.

---

GIORDANO 2020

---

FEDERICO GIORDANO, *Nel mezzo del periglioso tragitto: istituzionalizzazione e riconoscimento accademico della cultura del videogioco in Italia*, in M. Benôit Carbone, R. Fassone (a cura di), *Il videogioco in Italia: storie, rappresentazioni, contesti*, Milano: Mimesis, 2020, pp. 283-295.

---

GJERDINGEN, PERROTT 2008

---

ROBERT O. GJERDINGEN E DAVID PERROTT, *Scanning the Dial: The Rapid Recognition of Music Genres*, «Journal of New Music Research», 37/2 (2008), pp. 93-100.

---

GOLDSCHMITT 2014

---

K.E. GOLDSCHMITT, *Hybridity*, in «Grove Music Online», 2014.

---

GORBMAN 1987

---

CLAUDIA GORBMAN, *Unheard Melodies: Narrative Film Music*, Bloomington: Indiana University Press, 1987.

---

GRAJDIAN 2016

---

MARIA GRAJDIAN, *Identity in Fragments: Kanno Yōko, Counter-Orientalism and Eclectic Nostalgias in Anime Soundtracks*, «Analele Universitatii Crestine Dimitrie Cantemir, Seria Stiintele Limbii, Literaturii si Didactica predarii», 1 (2016), pp. 191-211.

---

GRAJDIAN 2017

---

MARIA GRAJDIAN, *Musical Selves: Anime Soundtracks from Domesticating Plagiarism to Hybridising Authenticity*, «Analele Universitatii Crestine Dimitrie Cantemir, Seria Stiintele Limbii, Literaturii si Didactica predarii», 2 (2017), pp. 50-77.

---

GREEN 2024

---

LAURENCE GREEN, *Re-written Songs, Musics, and Dubbing for Anime - 1: United States*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of*

---

*Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 537-564.

---

GREENFIELD-CASAS 2024

---

STEFAN GREENFIELD-CASAS, *From the Screen (to the Screen) to the Concert Hall: Arrangement as a World-Building and World-Bridging Device in the Kingdom Hearts Series*, in R. Banagale (a cura di), *The Oxford Handbook of Arrangement Studies*, Oxford: Oxford University Press, 2024.

---

GREENING 2014

---

CHRIS GREENING, *Masami Ueda Interview: A Preview of Bayonetta 2's Music*, VGMOOnline.net, 2014, <http://www.vgmonline.net/masami-uedainterview/> (data consultazione: 1.8.2022).

---

GREENING, KULIKOWSKI 2014

---

CHRIS GREENING E PATRICK KULIKOWSKI, *Shota Nakama Interview: Recording Lightning Returns and Kingdom Hearts*, VGMOOnline.net, 2014, <http://www.vgmonline.net/shotanakamainterview2/> (data consultazione: 27.3.2025).

---

GRIGOLETTO 2006

---

FEDERICA GRIGOLETTO, *Videogiochi e cinema: interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Bologna: CLUEB, 2006.

---

GRIMSHAW 2008A

---

MARK GRIMSHAW, *Cinema e videogiochi: alcune considerazioni acustiche*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi: il cinema nei videogiochi*, Roma: Meltemi, 2008, pp. 95-121.

---

GRIMSHAW 2008B

---

MARK GRIMSHAW, *The Acoustic Ecology of the First-Person Shooter*, Saarbrücken: VDM Verlag, 2008.

---

GRIMSHAW 2010

---

MARK GRIMSHAW (a cura di), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Hershey: IGI Global, 2010.

---

GRIMSHAW, SCHOTT 2008

---

MARK GRIMSHAW E GARETH SCHOTT, *A Conceptual Framework for the Analysis of First-Person Shooter Audio and its Potential Use for Game Engines*,

«International Journal of Computer Games Technology», 1 (2008), pp. 1-7.

---

GRISHAKOVA, RYAN 2010

---

MARINA GRISHAKOVA E MARIE-LAURE RYAN (a cura di), *Intermediality and Storytelling*, New York: De Gruyter, 2010.

---

GROVER 1991

---

RONALD GROVER, *The Disney Touch: How a Daring Management Team Revived an Entertainment Empire*, Homewood: Business One Irwin, 1991.

---

GUARRERA 2022

---

GIANCARLO GUARRERA, *Ruolo e funzione della musica per il videogame*, in R. Calabretto, L. Cossettini (a cura di), *Nuove scritture musicali per il cinema*, Lucca: LIM, 2022, pp. 131-145.

---

GUAY-BÉLANGER 2022

---

DANY GUAY-BÉLANGER, *Assembling Auras: Towards a Methodology for the Preservation and Study of Video Games as Cultural Heritage Artefacts*, «Games and Culture», 17/5 (2022), pp. 659-678.

---

GUTTENBRUNNER, BECKER, RAUBER 2010

---

MARK GUTTENBRUNNER, CHRISTOPH BECKER E ANDREAS RAUBER, *Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games*, «International Journal of Digital Curation», 5/1 (2010), pp. 64-90.

---

GUZSVINECZ 2025

---

TIBOR GUZSVINECZ, *The Soulsification of Video Games*, «Multimedia Tools and Applications» 84 (2025), pp. 14827-14853.

---

HAGUCHI 2014

---

HIDEKO HAGUCHI, *The Interaction between Music and Visuals in Animated Movies: A Case Study of Akira*, in T. Mitsui (a cura di), *Made in Japan: Studies in Popular Music*, London-New York: Routledge, 2014, pp. 174-190.

---

HAGUCHI 2024

---

HIDEKO HAGUCHI, *Authorship in Music and Sound Design - 2: Geinō Yamashirogumi and Akira*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook*

*of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 363-389.

---

HAINS 2001

---

JACQUES HAINS, *Dal rullo di cera al CD*, in J.-J. Nattiez (a cura di), *Enciclopedia della musica, vol. 4: piaceri e seduzioni nella musica del XX secolo*, Torino: Einaudi, 2001, pp. 783-819.

---

HALL 1980

---

STUART HALL, *Encoding/Decoding*, in S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, P. Willis (a cura di), *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson, 1980, pp. 128-138.

---

HARA 2020

---

KUNIO HARA, *Music in Ghibli*, presentato al seminario «The Power of Music in Anime», New York, 2020.

---

HARKINS 2020

---

PAUL HARKINS, *Digital Sampling: The Design and Use of Music Technologies*, London: Routledge, 2020.

---

HARRIS ET AL. 2024

---

MICHAEL W. HARRIS, MARCO PELLITTERI, CLOTHILDE SABRE E PIERO TRELINI, *Rewritten Songs, Musics, and Dubbing for Anime - 6: Four Outstanding Cases in Europe and the United States: Heidi (Alps no shōjo Heidi), Atlas Ufo Robot (Ufo Robo Grendizer), Albator (Uchū kaizoku Captain Harlock), Robotech (Chōjīkū yōsai Macross)*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 643-686.

---

HART 2021

---

IAIN HART, *Semiotics in Game Music*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 220-237.

---

HATTEN 2005

---

ROBERT S. HATTEN, *Four Semiotic Approaches to Musical Meaning: Markedness, Topics, Tropes, and Gesture*, «Musicological Annual», 41/1 (2005), pp. 5-30.

#### HERD 2008

---

JUDITH ANN HERD, *Western-Influenced "Classical" Music in Japan*, in A. McQueen Tokita, D. W. Hughes (a cura di), *The Ashgate Research Companion to Japanese Music*, London-New York: Routledge, 2008, pp. 363-382.

#### HERNÁNDEZ 2018

---

ÁLVARO HERNÁNDEZ, *The Anime Industry, Networks of Participation, and Environments for the Management of Content in Japan*, «Arts», 7/3 (2018).

#### HERNÁNDEZ-PÉREZ 2019

---

MANUEL HERNÁNDEZ-PÉREZ, *Looking into the "Anime Global Popular" and the "Manga Media": Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry*, «Arts», 8/2 (2019).

#### HESMONDHALGH 1997

---

DAVID HESMONDHALGH, *Post-Punk's Attempt to Democratise the Music Industry: The Success and Failure of Rough Trade*, «Popular Music», 16/3 (1997), pp. 255-274.

#### HIGGINS 2012

---

KATHLEEN MARIE HIGGINS, *The Music Between Us: Is Music a Universal Language?*, Chicago-London: University of Chicago Press, 2012.

#### HILLIARD 2025

---

KYLE HILLIARD, *Clair Obscur's Composer Talks Going from Unknown to Scoring 2025's Most Celebrated RPG*, GameInformer.com, 16 maggio 2025, <https://gameinformer.com/interview/2025/05/16/clair-obscur-composer-talks-going-from-unknown-to-scoring-2025s-most> (data consultazione: 6.9.2025).

#### HIRONOBU SAKAGUCHI [@AUUO] 2023

---

HIRONOBU SAKAGUCHI [@AUUO], *FF16 saigo made: Kyūkyoku no gensō "FINAL FANTASY" deshita*, Twitter/X, 14 agosto 2023, <https://x.com/auuo/status/1690910975732731904> (data consultazione: 10.6.2024).

#### HONDA 1994

---

SHIRŌ HONDA, *East Asia's Middle Class Tunes into Today's Japan*, «Japan Echo», 21/4 (1994), pp. 75-79.

---

**HOOPER 2012**

---

GILES HOOPER, *A Popular Postmodern or a Postmodern Popular?*, «International Review of the Aesthetics and Sociology of Music», 43/1 (2012), pp. 187-207.

---

**HOOPER 2018**

---

GILES HOOPER, *Sounding the Story: Music in Videogame Cutscenes*, in D. Williams, N. Lee (a cura di), *Emotion in Video Game Soundtracking*, Cham: Springer, 2018, pp. 115-141.

---

**HOROWITZ 2008**

---

KEN HOROWITZ, *Interview: Spencer Nilsen (Composer)*, Sega-16.com, 9 dicembre 2008, <https://www.sega-16.com/2008/12/interview-spencer-nilsen/> (data consultazione: 2.9.2025).

---

**HOSOKAWA 1999**

---

SHŪHEI HOSOKAWA, *Soy Sauce Music: Haruomi Hosono and Japanese Self-Orientalism*, in P. Hayward (a cura di), *Widening the Horizon: Exoticism in Post-War Popular Music*, Eastleigh: John Libbey Publishing, 1999, pp. 114-144.

---

**HUBBERT 2014**

---

JULIE HUBBERT, *The Compilation Soundtrack from the 1960 to the Present*, in D. Neumeyer (a cura di), *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, New York-Oxford: Oxford University Press, 2014, pp. 291-318.

---

**HUTCHEON, O'FLYNN 2013**

---

LINDA HUTCHEON E SIOBHAN O'FLYNN, *A Theory of Adaptation*, London-New York: Routledge, 2013.

---

**HUTCHINSON 2019**

---

RACHAEL HUTCHINSON, *Japanese Culture Through Videogames*, London-New York: Routledge, 2019.

---

**HUTCHINSON 2022**

---

RACHAEL HUTCHINSON, *The Kingdom's Shōnen Heart: Transcultural Character Design and the JRPG*, «Loading», 15/25 (2022), pp. 76-93.

HUTCHINSON, PELLETIER-GAGNON 2022

---

RACHAEL HUTCHINSON E JÉRÉMIE PELLETIER-GAGNON, *Introduction*, in R. Hutchinson, J. Pelletier-Gagnon (a cura di), *Japanese Role-Playing Games: Genre, Representation, and Liminality in the JRPG*, Lanham: Lexington Books, 2022, pp. 1-15.

IHDE 2007

---

DON IHDE, *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, Albany: SUNY Press, 2007.

IHDE 2009

---

DON IHDE, *Postphenomenology and Technoscience: the Peking University Lectures*, Albany: SUNY Press, 2009.

IHDE, MALAFOURIS 2019

---

DON IHDE E LAMBROS MALAFOURIS, *Homo Faber Revisited: Postphenomenology and Material Engagement Theory*, «Philosophy & Technology», 32/2 (2019), pp. 195-214.

IMADA 2010

---

KENTARO IMADA, *Lupin III and the Gekiban Approach: Western-Styled Music in a Japanese Format*, in R. Coyle (a cura di), *Drawn to Sound: Animation film Music and Sonicity*, Sheffield: Equinox, 2010, pp. 174-187.

IVĂNESCU 2019

---

ANDRA IVĂNESCU, *Popular Music in the Nostalgia Video Game: the way it never sounded*, Cham, 2019.

IVĂNESCU 2021

---

ANDRA IVĂNESCU, *Pop Music, Economics and Marketing*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 395-408.

IWABUCHI 2002A

---

KŌICHI IWABUCHI, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham: Duke University Press, 2002.

IWABUCHI 2002B

---

KŌICHI IWABUCHI, *“Soft” Nationalism and Narcissism: Japanese Popular Culture Goes Global*, «Asian Studies Review», 26/4 (2002), pp. 447-469.

**IWABUCHI 2015**

---

KŌICHI IWABUCHI, *Pop-Culture Diplomacy in Japan: Soft Power, Nation Branding and the Question of "International Cultural Exchange"*, «International Journal of Cultural Policy», 21/4 (2015), pp. 419-432.

**JAMESON 1984**

---

FREDRIC JAMESON, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, «New Left Review», 1/146 (1984), pp. 53-92.

**JAMESON 1998**

---

FREDRIC JAMESON, *Postmodernism and Consumer Society*, in *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern 1983-1998*, London-New York: Verso, 1998, pp. 1-20.

**JENKINS 2006**

---

HENRY JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006.

**JENKINS 2010**

---

HENRY JENKINS, *Transmedia Storytelling and Entertainment: An Annotated Syllabus*, «Continuum», 24/6 (2010), pp. 943-958.

**JENKINS 2014**

---

HENRY JENKINS, *The Reign of the "Mothership": Transmedia's Past, Present, and Possible Futures*, in D. Mann (a cura di), *Wired TV: Laboring Over an Interactive Future*, New Brunswick: Rutgers University Press, 2014, pp. 244-268.

**JOCOY 2024**

---

STACEY JOCOY, *Scoring Japan's Pasts and Futures - 1: Legends, Folklore, Monsters, and Historical Drama*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 147-172.

**JOHNS 2006**

---

JENNIFER JOHNS, *Video Games Production Networks: Value Capture, Power Relations and Embeddedness*, «Journal of Economic Geography», 6/2 (2006), pp. 151-180.

JOHNSON 2020

---

ADRIENNE RENEE JOHNSON, *Josō or “Gender Free”? Playfully Queer “Lives” in Visual Kei*, «Asian Anthropology», 19/2 (2020), pp. 119-142.

JØRGENSEN 2007

---

KRISTINE JØRGENSEN, *On Transdiegetic Sounds in Computer Games*, «Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook», 5/1 (2007), pp. 105-117.

JØRGENSEN 2011

---

KRISTINE JØRGENSEN, *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, in M. Grimshaw (a cura di), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Hershey: IGI Global, 2011, pp. 78-97.

JURKIEWICZ 2019

---

MICHELLE JURKIEWICZ, *The Otaku Lifestyle: Examining Soundtracks in the Anime Canon*, Tesi magistrale, Warrensburg: University of Central Missouri, 2019.

JUUL 2005

---

JESPER JUUL, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Chicago: University of Chicago Press, 2005.

KACSUK 2018

---

ZOLTAN KACSUK, *Re-Examining the “What is Manga” Problematic: The Tension and Interrelationship between the “Style” Versus “Made in Japan” Positions*, «Arts», 7/3 (2018).

KALINAK 1992

---

KATHRYN KALINAK, *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*, Madison: University of Wisconsin Press, 1992.

KALINAK 2010

---

KATHRYN KALINAK, *Film Music: A Very Short Introduction*, New York: Oxford University Press, 2010.

KAMP 2014

---

MICHIEL KAMP, *Musical Ecologies in Video Games*, «Philosophy & Technology», 27/2 (2014), pp. 235-249.

---

**KAMP 2021**

---

MICHEL KAMP, *Autoethnography, Phenomenology and Hermeneutics*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 159-175.

---

**KAMP 2024**

---

MICHEL KAMP, *Four Ways of Hearing Video Game Music*, Oxford, New York: Oxford University Press, 2024.

---

**KAMP, SUMMERS, SWEENEY 2016A**

---

MICHEL KAMP, TIM SUMMERS E MARK SWEENEY, *Introduction*, in M. Kamp, T. Summers, M. Sweeney (a cura di), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield: Equinox, 2016, pp. 1-7.

---

**KAMP, SUMMERS, SWEENEY 2016B**

---

MICHEL KAMP, TIM SUMMERS E MARK SWEENEY (a cura di), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield: Equinox, 2016.

---

**KARBANI 2007A**

---

TASNEEM KARBANI, *Music to a Gamer's Ears*, University of Alberta Faculty of Arts News, 22 agosto 2007, <https://web.archive.org/web/20070915071528/http://www.uofaweb.ualberta.ca/arts/news.cfm?story=63769> (data consultazione: 27.7.2023).

---

**KARBANI 2007B**

---

TASNEEM KARBANI, *Summer Research Project was Music to Student's Ears: There's More to Games than Meets the Eye*, Folio News Story, 7 settembre 2007, <https://web.archive.org/web/20230420162252/https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/45/01/04.html> (data consultazione: 27.7.2023).

---

**KÄRJÄ 2017**

---

ANTTI-VILLE KÄRJÄ, *Marketing Music through Computer Games: The Case of Poets of the Fall and Max Payne 2*, in K. Collins (a cura di), *From Pac-Man to Pop Music*, London-New York: Routledge, 2017, pp. 27-44.

---

**KASSABIAN 2001**

---

ANAHD KASSABIAN, *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*, New York-London: Routledge, 2001.

KASSABIAN 2009

---

ANAHID KASSABIAN, *Music, Sound and the Moving Image: The Present and a Future?*, in D. B. Scott (a cura di), *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology*, Abingdon: Routledge, 2009, pp. 43-57.

KATO, BAUER 2021

---

HILOKO KATO E RENÉ BAUER, *Mukokuseki and the Narrative Mechanics in Japanese Games*, in B. Suter, R. Bauer, M. Kocher (a cura di), *Narrative Mechanics*, Bielefeld: Transcript, 2021, pp. 113-150.

KATZ 2010

---

MARK KATZ, *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*, Berkeley: University of California Press, 2010.

KAWAKATSU 1995

---

HEITA KAWAKATSU, *Fukoku Utokuron*, Tokyo: Kinokuniya Shoten, 1995.

KELLMAN 2020

---

NOAH KELLMAN, *The Game Music Handbook: A Practical Guide to Crafting an Unforgettable Musical Soundscape*, New York: Oxford University Press, 2020.

KEMERER, DUNN, JANASEFAT 2017

---

CHRIS F. KEMERER, BRIAN KIMBALL DUNN E SHADI JANANSEFAT, *Winners-Take-Some Dynamics in Digital Platform Markets: A Reexamination of the Video Game Console Wars*, report, University of Pittsburgh, 2017.

KENNEDY 2006

---

MICHAEL KENNEDY, *Eclecticism*, in «The Oxford Dictionary of Music», 2006.

KILLINGSWORTH 2022

---

JASON KILLINGSWORTH, *Hidetaka Miyazaki Interview: FromSoftware's President Explores the Unknowns of Elden Ring*, GamesRadar.com, 7 febbraio 2022, <https://www.gamesradar.com/elden-ring-fromsoftware-hidetaka-miyazaki-interview/> (data consultazione: 5.9.2025).

KITABA, DREXLER 2024

---

HIDEYUKI KITABA E ANITA DREXLER, *Tool Kits - 3: A Short Outlook of Anison from 1963 to the 21st Century*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave*

---

*Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 45-66.

---

KIZZIRE 2014

---

JESSICA KIZZIRE, "The Place I'll Return To Someday": Musical Nostalgia in Final Fantasy IX, in K. J. Donnelly, W. Gibbons, N. W. Lerner (a cura di), *Music in Video Games: Studying Play*, London-New York: Routledge, 2014, pp. 183-198.

---

KMET 2018

---

NICHOLAS KMET, *Remote Control: Collaborative Scoring and the Question of Authorship*, «Revue Musicale OICRM», 5/2 (2018), pp. 1-14.

---

KOIZUMI 2010

---

KYŌKO KOIZUMI, *An Animated Partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films*, in R. Coyle (a cura di), *Drawn to Sound: Animation film Music and Sonicity*, Sheffield: Equinox, 2010, pp. 60-74.

---

KOLASSA 2020

---

ALEXANDER KOLASSA, *Hail the Nightmare: Music, Sound, and Materiality in Bloodborne*, «The Soundtrack», 11/1-2 (2020), pp. 23-38.

---

KONZACK 2017

---

LARS KONZACK, *Transmediality*, in M. J. P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*, London-New York: Routledge, 2017, pp. 134-140.

---

KRAMER 2011

---

LAWRENCE KRAMER, *Interpreting Music*, Berkeley: University of California Press, 2011.

---

KRUMHANSL 2010

---

CAROL L. KRUMHANSL, *Plink: "Thin Slices" of Music*, «Music Perception», 27/5 (2010), pp. 337-354.

---

KULEZIC-WILSON 2017

---

DANIJELA KULEZIC-WILSON, *Sound Design and Its Interactions with Music: Changing Historical Perspectives*, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (a cura di), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, London-New York: Routledge, 2017, pp. 127-138.

KULEZIC-WILSON 2020

---

DANIJELA KULEZIC-WILSON, *Sound Design is the New Score: Theory, Aesthetics, and Erotics of the Integrated Soundtrack*, New York: Oxford University Press, 2020.

KURASHIMA 2023

---

TAKAHIKO KURASHIMA, FINAL FANTASY XVI *saundotorakku tokushū | saikō no gēmu taiken o umidasu ongaku seisaku no butaiura*, Natalie.mu, 18 luglio 2023, <https://natalie.mu/music/pp/ff16ost/page/2> (data consultazione: 14.6.2024).

LACASSE 2000A

---

SERGE LACASSE, *Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music*, in M. Talbot (a cura di), *The Musical Work: Reality or Invention?*, Liverpool: Liverpool University Press, 2000, pp. 35-58.

LACASSE 2000B

---

SERGE LACASSE, "Listen to My Voice": *The Evocative Power of Vocal Staging in Recorded Rock Music and Other Forms of Vocal Expression*, Tesi di dottorato, Liverpool: University of Liverpool, 2000.

LAVENGOOD 2019

---

MEGAN LAVENGOOD, *Timbre, Genre, and Polystylism in Sonic the Hedgehog 3*, in N. Braae, K. A. Hansen (a cura di), *On Popular Music and Its Unruly Entanglements*, Cham: Springer, 2019, pp. 209-234.

LAVENGOOD 2020

---

MEGAN LAVENGOOD, *The Cultural Significance of Timbre Analysis: A Case Study in 1980s Pop Music, Texture, and Narrative*, «Music Theory Online», 26/3 (2020).

LE BLANC, ODELL 2014

---

MICHELLE LE BLANC E COLIN ODELL, *Akira*, New York: Palgrave Macmillan, 2014.

LE BLANC 2023

---

WESLEY LEBLANC, *The Music Of Final Fantasy 16: Part 4 – The Sound*, GameInformer.com, 5 giugno 2023, <https://www.gameinformer.com/exclusive-feature/2023/06/05/the-music-of-final-fantasy-16-part-4-the-sound> (data consultazione: 22.4.2025).

---

**LEE 2018**

---

YIN HARN LEE, *Making Videogame History: Videogame Preservation and Copyright Law*, «Interactive Entertainment Law Review», 1/2 (2018), pp. 103-108.

---

**LEECH-WILKINSON 2009**

---

DANIEL LEECH-WILKINSON, *The Changing Sound of Music: Approaches to Studying Recorded Musical Performance*, London: CHARM, 2009.

---

**LEHMAN 2016**

---

FRANK LEHMAN, *Manufacturing the Epic Score: Hans Zimmer and the Sounds of Significance*, in S. Meyer (a cura di), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*, New York: Routledge, 2016, pp. 27-55.

---

**LEHMAN 2017**

---

FRANK LEHMAN, *Methods and Challenges of Analyzing Screen Media*, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (a cura di), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, New York-London: Routledge, 2017, pp. 497-516.

---

**LEHMAN 2018**

---

FRANK LEHMAN, *Film-as-Concert Music and the Formal Implications of "Cinematic Listening"*, «Music Analysis», 37/1 (2018), pp. 7-46.

---

**LEMON, RIETVELD 2020**

---

ANDY LEMON E HILLEGONDA C. RIETVELD, *The Street Fighter Lady: Invisibility and Gender in Game Composition*, «Transactions of the Digital Games Research Association», 5/1 (2020).

---

**LEYDON 2010**

---

REBECCA LEYDON, *Recombinant Style Topics: The Past and Future of Sampling*, in M. S. Spicer, J. R. Covach (a cura di), *Sounding Out Pop: Analytical Essays in Popular Music*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 2010, pp. 193-213.

---

**LIND 2023**

---

STEPHANIE LIND, *Authenticity in the Music of Video Games*, Lanham: Lexington Books, 2023.

LOCATI 2022

---

STEFANO LOCATI, *Sistema media mix: cinema e sottoculture giovanili del Giappone contemporaneo*, Milano: Mimesis, 2022.

LONG 2008

---

MICHAEL LONG, *Beautiful Monsters: Imagining the Classic in Musical Media*, Berkeley: University of California Press, 2008.

MACAN 1997

---

EDWARD MACAN, *Rocking the Classics: English Progressive Rock and the Counterculture*, New York: Oxford University Press, 1997.

MAJOR 2024

---

BEN MAJOR, "This Sounds Familiar...": A Model for Tropes in Video Games, presentato al convegno «NACVGM 11», East Lansing: Michigan State University, 17 marzo 2024.

MALAFOURIS 2013

---

LAMBROS MALAFOURIS, *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*, Cambridge: MIT Press, 2013.

MALAFOURIS 2018

---

LAMBROS MALAFOURIS, *Bringing Things to Mind: 4Es and Material Engagement*, in L. De Bruin, A. Newen, S. Gallagher (a cura di), *The Oxford Handbook of 4E Cognition*, Oxford: Oxford University Press, 2018, pp. 775-771.

MALLINDINE 2016

---

JAYME DALE MALLINDINE, *Ghost in the Cartridge: Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre*, «Gamevironments», 5 (2016), pp. 80-103.

MANABE 2025

---

NORIKO MANABE, *Textural Evocations of Genre as Narrative in Yoasobi's 'Aidoru'*, presentato al convegno «Timbre and Orchestration in Popular Song», Montreal: McGill University, 5 giugno 2025.

MANUEL 1995

---

PETER MANUEL, *Music as Symbol, Music as Simulacrum: Postmodern, Pre-modern, and Modern Aesthetics in Subcultural Popular Musics*, «Popular Music», 14/2 (1995), pp. 227-239.

---

**MARGULIS ET AL. 2022**

---

ELIZABETH H. MARGULIS, PATRICK C. M. WONG, CARA TURNBULL, BENJAMIN M. KUBIT E J. DEVIN MCAULEY, *Narratives Imagined in Response to Instrumental Music Reveal Culture-Bounded Intersubjectivity*, «Proceedings of the National Academy of Sciences», 119/4 (2022), e2110406119.

---

**MARIANI 2020**

---

MASSIMO MARIANI, *Il suono per il cinema: elementi per l'analisi e la progettazione della materia sonora nell'audiovisivo*, Torino: UTET, 2020.

---

**MARRINGTON 2011**

---

MARK MARRINGTON, *Experiencing Musical Composition in the DAW: The Software Interface as Mediator of the Musical Idea*, «Journal on the Art of Record Production», 5 (2011).

---

**MARRINGTON 2017**

---

MARK MARRINGTON, *Composing with the Digital Audio Workstation*, in J. A. Williams, K. Williams (a cura di), *The Singer-Songwriter Handbook*, New York: Bloomsbury, 2017, pp. 77-89.

---

**MARTIN 1995**

---

ROBERT L. MARTIN, *Musical "Topics" and Expression in Music*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 53/4 (1995), pp. 417-424.

---

**MASSOUD 2022**

---

MARK FATHI MASSOUD, *The Price of Positionality: Assessing the Benefits and Burdens of Self-identification in Research Methods*, «Journal of Law and Society», 49/S1 (2022), pp. 64-86.

---

**MASTERCLASS 2016**

---

MASTERCLASS, *Hans' Journey*, video, <https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring/chapters/hans-journey> (data consultazione: 8.9.2022).

---

**MCALPINE 2018**

---

KENNETH B. MCALPINE, *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*, New York: Oxford University Press, 2018.

MCALPINE 2021

---

KENNETH B. MCALPINE, *Chiptune, Ownership and the Digital Underground*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 33-51.

MCGLYNN 2023

---

JAMES DENIS MCGLYNN, *The "Cinematic Promise" of Video Game Music: Stylistic Convergence, Current-Generation Remakes, and the Case of Final Fantasy VII*, «Journal of Sound and Music in Games», 4/4 (2023), pp. 108-138.

MCKAY 2007

---

NICHOLAS MCKAY, *On Topics Today*, «Zeitschrift der Gesellschaft für Musiktheorie», 4/1-2 (2007), pp. 159-183.

MCLEOD 2013

---

KEN MCLEOD, *Visual Kei: Hybridity and Gender in Japanese Popular Culture*, «YOUNG», 21/4 (2013), pp. 309-325.

MCQUEEN TOKITA, HUGHES 2008

---

ALISON MCQUEEN TOKITA E DAVID W. HUGHES, *Context and Change in Japanese Music*, in A. McQueen Tokita, D. W. Hughes (a cura di), *The Ashgate Research Companion to Japanese Music*, London-New York: Routledge, 2008, pp. 1-33.

MEANDRI 2012

---

ILARIO MEANDRI, *La fabbrica dei sogni: un'introduzione etnomusicologica al mainstream musicale hollywoodiano*, Torino: Kaplan, 2012.

MEANDRI, GILODI 2022

---

ILARIO MEANDRI E GABRIELE GILODI, *L'alea imprigionata: mutamenti del processo compositivo contemporaneo derivati dall'introduzione dei sampler instrument: dai mockup allo score ibrido*, in R. Calabretto, L. Cossettini (a cura di), *Nuove scritture musicali per il cinema*, Lucca: LIM, 2022, pp. 41-63.

MEDINA-GRAY 2016

---

ELIZABETH MEDINA-GRAY, *Modularity in Video Game Music*, in M. Kamp, T. Summers, M. Sweeney (a cura di), *Ludomusicology*, Sheffield: Equinox, 2016, pp. 53-72.

---

**MEHL 2024**

---

MARGARET MEHL, *Music and the Making of Modern Japan: Joining the Global Concert*, Cambridge: Open Book Publishers, 2024.

---

**MERLINI 2020**

---

MATTIA MERLINI, *A Critical (and Interdisciplinary) Survey of Popular Music Genre Theories*, «Interdisciplinary Studies in Musicology», 20 (2020), pp. 79-94.

---

**MERLINI 2021**

---

MATTIA MERLINI, *Le ceneri del prog: quel che resta di un genere della popular music*, Milano: Ricordi/LIM, 2021.

---

**MERLINI 2023A**

---

MATTIA MERLINI, *More 1980s than the 1980s: Hauntological and Hyper-real Meanings of Synthwave Soundtracks*, «Sound Stage Screen», 3/1 (2023), pp. 5-33.

---

**MERLINI 2023B**

---

MATTIA MERLINI, *The Eclectic Case of Japanese Video Game Music*, «Journal of Sound and Music in Games», 4/3 (2023), pp. 30-52.

---

**MICELI 2010**

---

SERGIO MICELI, *Musica e cinema nella cultura del Novecento*, Roma: Bulzoni, 2010.

---

**MICELI, MORRICONE 2001**

---

SERGIO MICELI E ENNIO MORRICONE, *Comporre per il cinema: teoria e prassi della musica nel film*, Venezia: Marsilio, 2001.

---

**MICHELMORE 2021**

---

GUY MICHELMORE, *Building Relationships: The Process of Creating Game Music*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 64-73.

---

**MICHELSEN 2020**

---

MORTEN MICHELSEN, *Being In-Between: Popular Music and Middlebrow Taste*, in I. Peddie (a cura di), *The Bloomsbury Handbook of Popular Music and Social Class*, New York: Bloomsbury, 2020, pp. 13-35.

MICROSOFT STUDIOS 2014

---

MICROSOFT STUDIOS, *Crimson Dragon Composer Interview*, video, <https://youtu.be/9gdIzqXtGqo> (data consultazione: 30.11.2025).

MILES 2002

---

MILO MILES, *Robots, Romance, and Ronin: Music in Japanese Anime*, in D. Goldmark, Y. Taylor (a cura di), *The Cartoon Music Book*, Chicago: A Cappella Books, 2002, pp. 219-224.

MILLEA 2023

---

JAMES MILLEA, *Rave Racing: Electronic Dance Music and Immersion in WipEout*, «Journal of Sound and Music in Games», 4/1 (2023), pp. 72-90.

MILLER 2012

---

KIRI MILLER, *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*, Oxford-New York: Oxford University Press, 2012.

MIRKA 2014

---

DANUTA MIRKA, *Introduction*, in D. Mirka (a cura di), *The Oxford Handbook of Topic Theory*, Oxford: Oxford University Press, 2014, pp. 1-57.

MITA 1992

---

MUNESUKE MITA, *Social Psychology of Modern Japan*, London: Kegan Paul International, 1992.

MITCHELL 2022

---

ROSS MITCHELL, *Changing Times: The Diatonic Rhythms of Nobuo Uematsu's Final Fantasy Battle Music*, in R. Anatone (a cura di), *The Music of Nobuo Uematsu in the Final Fantasy Series*, Bristol: Intellect, 2022, pp. 67-96.

MITSUI 2014

---

TÖRU MITSUI, *Introduction: Embracing the West and Creating a Blend*, in T. Mitsui (a cura di), *Made in Japan: Studies in Popular Music*, London-New York: Routledge, 2014, pp. 1-20.

MITSUI 2020

---

TÖRU MITSUI, *Popular Music in Japan: Transformation Inspired by the West*, London-New York: Bloomsbury, 2020.

---

**MIYAKE 2011**

---

TOSHIO MIYAKE, *Mostri made in Japan: Orientalismo e auto-orientalismo nell'era della globalizzazione*, in M. Casari (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo: manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina: Tunué, 2011, pp. 165-197.

---

**MIYAKE 2014**

---

TOSHIO MIYAKE, *Mostri del Giappone: Narrative, figure, egemonie della dislocazione identitaria*, Venezia: Fondazione Università Ca' Foscari, 2014.

---

**MONELLE 2000**

---

RAYMOND MONELLE, *The Sense of Music: Semiotic Essays*, Princeton: Princeton University Press, 2000.

---

**MONNET 2004**

---

LIVIA MONNET, *A-Life and the Uncanny in Final Fantasy: The Spirits Within*, «Science Fiction Studies», 31/1 (2004), pp. 97-121.

---

**MONTY 2010**

---

ASKA MONTY, *Micro: Global Music Made in J-Pop?*, «Inter-Asia Cultural Studies», 11/1 (2010), pp. 123-128.

---

**MOONEY 2010**

---

JAMES R. MOONEY, *Frameworks & Affordances: Understanding the Tools of Music-Making*, «Journal of Music, Technology and Education», 3/2-3 (2010), pp. 141-154.

---

**MOORE 2001A**

---

ALLAN F. MOORE, *Questioni di stile, genere e idioletto nel rock*, «Musica/Realtà», 22/64 (2001), pp. 85-102.

---

**MOORE 2001B**

---

ALLAN F. MOORE, *Rock, the Primary Text: Developing a Musicology of Rock*, Hants: Ashgate, 2001.

---

**MOORE 2012**

---

ALLAN F. MOORE, *Song Means: Analysing and Interpreting Recorded Popular Song*, Farnham-Burlington: Ashgate, 2012.

MORETTI 2000

---

FRANCO MORETTI, *Conjectures on World Literature*, «New Left Review», 1 (2000), pp. 54-68.

MÖRI 2014

---

YOSHITAKA MÖRI, *J-Pop Goes the World: A New Global Fandom in the Age of Digital Media*, in T. Mitsui (a cura di), *Made in Japan: Studies in Popular Music*, New York: Routledge, 2014, pp. 211-224.

MOSELEY 2013

---

ROGER MOSELEY, *Playing Games with Music; and Vice Versa: Performance and Recreation in Guitar Hero and Rock Band*, in N. Cook, R. Pettengill (a cura di), *Taking It to the Bridge: Music as Performance*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 2013, pp. 279-318.

MOSELEY 2016

---

ROGER MOSELEY, *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*, Berkeley: University of California Press, 2016.

MUNDHENKE 2013

---

FLORIAN MUNDHENKE, *Resourceful Frames and Sensory Functions – Musical Transformations from Game to Film in Silent Hill*, in P. Moormann (a cura di), *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer, 2013, pp. 107-124.

MURPHY 2012

---

SCOTT MURPHY, *The Tritone Within: Interpreting Harmony in Elliot Goldenthal's Score for Final Fantasy: The Spirits Within*, in J. K. Halfyard (a cura di), *The Music of Fantasy Cinema*, Sheffield: Equinox, 2012, pp. 148-174.

MYERS 2014

---

DAVID MYERS, *Research*, in M. J. P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, 2014, pp. 331-338.

NAPOLITANO 2008

---

JAYSON NAPOLITANO, *Metal Gear Solid 4: GEM Impact's Story*, Original Sound Version, 30 giugno 2008, <https://web.archive.org/web/20120723034226/http://www.originalsoundversion.com/metal-gear-solid-4-gem-impacts-story/> (data consultazione: 7.9.2025).

**NATTIEZ 1976**

---

JEAN-JACQUES NATTIEZ, *Fondements d'une sémiologie de la musique*, Paris: Ugé, 1976.

**NATTIEZ 2007**

---

JEAN-JACQUES NATTIEZ, *Alcuni concetti fondamentali di storiografia della musica: periodizzazione, spirito del tempo, successione di generazioni*, «Rivista di Analisi e Teoria Musicale», 13/1 (2007), pp. 7-35.

**NAZARÉ 2023**

---

TÂN NAZARÉ, *The Anime Sound: An Analytical and Semiotic Study of Contemporary Anime Music*, Tesi magistrale, Montréal: McGill University, 2023.

**NEUMEYER, BUHLER 2015**

---

DAVID NEUMEYER E JAMES BUHLER, *Meaning and Interpretation of Music in Cinema*, Bloomington: Indiana University Press, 2015.

**NEWMAN 2013**

---

JAMES NEWMAN, *Illegal Deposit: Game Preservation and/as Software Piracy*, «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», 19/1 (2013), pp. 45-61.

**NEWMAN 2021**

---

JAMES NEWMAN, *Before Red Book: Early Video Game Music and Technology*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 12-32.

**NGUYEN 2022**

---

ANH-THU NGUYEN, *(Re)Creating Disney: Converging Game World Architecture in Kingdom Hearts*, «Loading», 15/25 (2022), pp. 94-104.

**NIGHTINGALE 2023**

---

ED NIGHTINGALE, *Final Fantasy 16 Has Me Questioning the Essence of the Series*, Eurogamer.net, 22 maggio 2023, <https://www.eurogamer.net/the-game-of-thrones-influence-is-strong-in-final-fantasy-16s-demo> (data consultazione: 20.4.2025).

NOVAK 2013

---

DAVID NOVAK, *Japanoise: Music at the Edge of Circulation*, Durham: Duke University Press, 2013.

O'HARA 2024

---

WILLIAM O'HARA, *Music and Sound in Early Film-to-Game Adaptations*, in W. Gibbons, M. Grimshaw-Aagaard (a cura di), *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press, 2024, pp. 345-363.

O'LEARY, TOBIAS 2017

---

JARED O'LEARY E EVAN TOBIAS, *Sonic Participatory Cultures within, through, and around Video Games*, in R. Mantie, G. D. Smith (a cura di), *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure*, 2017, pp. 541-564.

OLIVA 2021A

---

CONSTANTINO OLIVA, *The Musical Ludo Mix of Taiko no Tatsujin*, «Transactions of the Digital Games Research Association», 5/2 (2021), pp. 131-160.

OLIVA 2021B

---

MERCÈ OLIVA, *Masterpiece! Auteurism and European Videogames*, in V. Navarro-Remesal, Ó. Pérez-Latorre (a cura di), *Perspectives on the European Videogame*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021, pp. 131-150.

ORSINI WINDHOLZ 2025

---

MAURO ORSINI WINDHOLZ, *Relative Contributions of Timbre and Harmony to Genre and Emotion Perception*, presentato al convegno «Timbre and Orchestration in Popular Song», Montreal: McGill University, 6 giugno 2025.

OSBORNE 2012

---

RICHARD OSBORNE, *Vinyl: A History of the Analogue Record*, Burlington: Ashgate, 2012.

OTMAZGIN 2013

---

NISSIM OTMAZGIN, *Regionalizing Culture: The Political Economy of Japanese Popular Culture in Asia*, Honolulu: University of Hawai'i Press, 2013.

---

**ŌTOMO 2021**

---

AYAKO ŌTOMO, *Western Art Music in Pre-Edo and Meiji Japan: Historical Reception, Cultural Change and Education*, in K. Hibino, B. Ralph, H. Johnson (a cura di), *Music in the Making of Modern Japan: Essays on Reception, Transformation and Cultural Flows*, Cham: Springer, 2021, pp. 13-37.

---

**PAR FX 2025**

---

PAR FX, *An Interview with Yuka Kitamura, Legendary Composer of Elden Ring, Bloodborne, Dark Souls 3 and Sekiro*, PlayStationInside.fr, 31 agosto 2025, <https://playstationinside.fr/yuka-kitamura-interview-elden-ring-dark-souls-bloodborne-sekiro-english-version> (data consultazione: 6.9.2025).

---

**PARKIN 2015**

---

SIMON PARKIN, *Bloodborne Creator Hidetaka Miyazaki: "I Didn't Have a Dream. I Wasn't Ambitious"*, The Guardian, 3 marzo 2015, <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview> (data consultazione: 5.9.2025).

---

**PASCALL 2001**

---

ROBERT PASCALL, *Style*, in «Oxford Music Online», 2001.

---

**PATRIZI 2022**

---

MARCO PATRIZI, *Soulstice: intervista agli sviluppatori di Reply Game Studios*, Tom's Hardware, 20 settembre 2022, <https://www.tomshw.it/videogioco/soulstice-intervista-agli-sviluppatori-di-reply-game-studios> (data consultazione: 8.9.2025).

---

**PAUL 2013**

---

LEONARD J. PAUL, *Droppin' Science: Video Game Audio Breakdown*, in P. Moormann (a cura di), *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, Wiesbaden: Springer, 2013, pp. 63-80.

---

**PELLITTERI 2008**

---

MARCO PELLITTERI, *Il drago e la saetta: modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina: Tunué, 2008.

PELLITTERI 2018

---

MARCO PELLITTERI, *Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese "Cute" and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods*, «Arts», 7/3 (2018).

PELLITTERI 2019A

---

MARCO PELLITTERI, *Nota introduttiva*, in M. Steinberg, *Anime System: il successo polimediale dell'animazione giapponese*, Latina: Tunué, 2019, pp. ix-xxxvi.

PELLITTERI 2019B

---

MARCO PELLITTERI, *Reframing Japanese Animation's Success in the Late 1970s: UFO Robo Grendizer at the Origin of the First Anime Boom in Italy and France*, «Journal of Italian Cinema & Media Studies», 7/1 (2019), pp. 3-33.

PELLITTERI 2021

---

MARCO PELLITTERI, *History and Media Discourse: Key Notions to Understand "anime"*, in M. Pellitteri, H. Wong, *Japanese Animation in Asia*, London: Routledge, 2021, pp. 19-56.

PELLITTERI 2024A

---

MARCO PELLITTERI, *Interview with Shunsuke Kikuchi*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 787-799.

PELLITTERI 2024B

---

MARCO PELLITTERI, *Scoring Japan's Pasts and Futures - 2: Drama, Trauma, and Sonic Eclecticism in Mainstream Music Scores for Giant Armour-Themed and Sf Animated Series of the 1970s*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 173-223.

PELLITTERI, SALVADOR 2014

---

MARCO PELLITTERI E MAURO SALVADOR, *Conoscere i videogiochi: introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina: Tunué, 2014.

---

**PELLITTERI, WAJIMA 2024**

---

MARCO PELLITTERI E YŪSUKE WAJIMA, *Interview with Mitsuko Horie*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 831-853.

---

**PEZZUTI, WARREN, CHEN 2025**

---

TODD PEZZUTI, CALEB WARREN E JINJIE CHEN, *Cool People*, «Journal of Experimental Psychology: General» 154/9 (2025), pp. 2410-2431.

---

**PHILLIPS 2014**

---

WINIFRED PHILLIPS, *A Composer's Guide to Game Music*, Cambridge: MIT Press, 2014.

---

**PHOTINOS 2021**

---

PANOS PHOTINOS, *The Physics of Sound Waves: Music, Instruments, and Sound Equipment*, Bristol: IOP Publishing, 2021.

---

**PLANCHART 2001**

---

ALEJANDRO ENRIQUE PLANCHART, *Trope (i)*, in «Grove Music Online», 2001.

---

**PLUT, PASQUIER 2020**

---

CALE PLUT E PHILIPPE PASQUIER, *Generative Music in Video Games: State of the Art, Challenges, and Prospects*, «Entertainment Computing», 33 (2020), 100337.

---

**POLLINI, SCIDÀ 2002**

---

GABRIELE POLLINI E GIUSEPPE SCIDÀ, *Sociologia delle migrazioni e della società multi-etnica*, Milano: FrancoAngeli, 2002.

---

**PRINCIPI 2024**

---

DYLAN PRINCIPI, *Rethinking Topic Theory: An Essay on the Recent History of a Music Theory*, «Music Theory Online», 30/1 (2024).

---

**PRIOR 2018**

---

NICK PRIOR, *Popular Music, Digital Technology and Society*, Thousand Oaks: Sage, 2018.

---

**RAMSAY, RICHARDSON 2025**

---

MEL RAMSAY E TOM RICHARDSON, *Clair Obscur: Expedition 33: How the "Game of the Year" was made*, BBC Newsbeat, 4 maggio 2025,

<https://www.bbc.com/news/articles/c078j5gd71ro> (data consultazione: 6.9.2025).

---

RAPEZZI 2022

---

SAVERIO RAPEZZI, *I cambiamenti di paradigma nel mestiere di compositore per il cinema*, in R. Calabretto, L. Cossettini (a cura di), *Nuove scritture musicali per il cinema*, Lucca: LIM, 2022, pp. 87-95.

---

RAXAIMUS 2017

RAXAIMUS, *Dengeki PlayStation Features 10-page Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue Segment, Includes Interview with Yoko Shimomura*, KH13.com, 12 gennaio 2017, <https://www.kh13.com/news/dengeki-playstation-features-10-page-kingdom-hearts-hd-28-final-chapter-prologue-segment-includes-interview-with-yoko-shimomura> (data consultazione: 3.3.2025).

---

REBILLARD 2024

---

FANNY REBILLARD, *Surviving the Game: Published Soundtracks as Archives*, in W. Gibbons, M. Grimshaw-Aagaard (a cura di), *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*, Oxford: Oxford University Press, 2024, pp. 221-239.

---

REGAN 2023

---

MARTY REGAN, *Navigating the Past, Embracing the Present: Japanese Compositional Hybridity in Theory and Practice*, in H. Johnson (a cura di), *Handbook of Japanese Music in the Modern Era*, Leiden: BRILL, 2023, pp. 337-355.

---

REICHERT 2023

---

TIM REICHERT, *An Annotated Collection of Resources on the PlayStation 1 Audio System*, FVMW: Forschungsgemeinschaft Videospiele Musik Wissenschaft, 2023, <https://videospielemusikwissenschaft.de/eine-kommentierte-ressourcensammlung-zum-audiosystem-der-playstation-1/> (data consultazione: 9.1.2024).

---

REID 2018

---

GEORGE REID, *Chiptune: The Ludomusical Shaping of Identity*, «The Computer Games Journal», 7/4 (2018), pp. 279-290.

---

RESTAGNO 1993

---

ENZO RESTAGNO (a cura di), *Schnittke*, Torino: EDT, 1993.

---

**REYLAND 2015**

---

NICHOLAS REYLAND, *Corporate Classicism and the Metaphysical Style: Affects, Effects, and Contexts of Two Recent Trends in Screen Scoring*, «Music, Sound, and the Moving Image», 9/2 (2015), pp. 115-130.

---

**RICE 2001**

---

TIMOTHY RICE, *Syncretism*, in «Grove Music Online», 2001.

---

**ROSAR 2009**

---

WILLIAM H. ROSAR, *Film Music---What's in a Name?*, «Journal of Film Music», 1/1 (2009), pp. 1-18.

---

**ROSSETTI 2023**

---

GREGORY ROSSETTI, *Mandatory Metal Moments: The Ubiquity of Heavy Metal Culture in Video Games*, «Journal of Sound and Music in Games», 4/2 (2023), pp. 24-45.

---

**ROUDOMETOF 2016**

---

VICTOR ROUDOMETOF, *Glocalization: A Critical Introduction*, New York: Routledge, 2016.

---

**SADOFF 2013**

---

RONALD H. SADOFF, *Scoring for Film and Video Games: Collaborative Practices and Digital Post-Production*, in C. Vernallis, A. Herzog, J. Richardson (a cura di), *The Oxford Handbook of Sound and Image and Digital Media*, Oxford: Oxford University Press, 2013, pp. 663-681.

---

**SALAVUO 2006**

---

MIIKKA SALAVUO, *Open and Informal Online Communities as Forums of Collaborative Musical Activities and Learning*, «British Journal of Music Education», 23/3 (2006), pp. 253-271.

---

**SALVADOR 2013**

---

MAURO SALVADOR, *Il videogioco*, Brescia: La Scuola, 2013.

---

**SALVADOR 2023**

---

PHIL SALVADOR, *Survey of the Video Game Reissue Market in the United States*, report, Video Game History Foundation and Software Preservation Network, 2023.

SAMSON 2001

---

JIM SAMSON, *Genre*, in «Oxford Music Online», 2001.

SBRAVATTI 2016

---

VALERIO SBRAVATTI, *Story-Music / Discourse-Music: Analyzing the Relationship between Placement and Function of Music in Films*, «Music and the Moving Image», 9/3 (2016), pp. 19-37.

SCHARTMANN 2025

---

ANDREW SCHARTMANN, *Analyzing NES Music: Harmony, Form, and the Art of Technological Constraint*, Bristol: Intellect, 2025.

SCHLICHTER 2009

---

ANSGAR SCHLICHTER, *Gert Wilden*, «Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung», 3 (2009), pp. 140-143.

SCHMELZ 2021

---

PETER JOHN SCHMELZ, *Sonic Overload: Alfred Schnittke, Valentin Silvestrov, and Polystylism in the Late USSR*, New York: Oxford University Press, 2021.

SCHNITKE 2021

---

ALFRED SCHNITKE, *Polystylistic Tendencies of Modern Music: UNESCO Lecture Transcript, 8 October 1971*, in P. J. Schmelz, *Sonic Overload: Alfred Schnittke, Valentin Silvestrov, and Polystylism in the Late USSR*, New York: Oxford University Press, 2021, pp. 355-357.

SCHWEIZER 2014

---

BOBBY SCHWEIZER, *Platforms*, in M. J. P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, 2014, pp. 42-48.

SEIBT 2018

---

OLIVER SEIBT, *The (Musical) Imaginarium of Konishi Yasuharu, or How to Make Western Music Japanese*, in R. Strohm (a cura di), *Studies on a Global History of Music: A Balzan Musicology Project*, London-New York: Routledge, 2018, pp. 157-176.

SIBILLA 2003

---

GIANNI SIBILLA, *I linguaggi della musica pop*, Milano: Bompiani, 2003.

**SLOBIN 2008**

---

MARK SLOBIN, *The Steiner Superculture*, in M. Slobin (a cura di), *Global Soundtracks: Worlds of Film Music*, Middletown: Wesleyan University Press, 2008, pp. 3-35.

**SMITH 1998**

---

JEFF SMITH, *The Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music*, New York: Columbia University Press, 1998.

**SMITH 2013**

---

SOPHY SMITH, *Hip-hop Turntablism, Creativity and Collaboration*, Farnham-Burlington: Ashgate, 2013.

**SOŁTYSIK 2020**

---

MICHAŁ S. SOŁTYSIK, *Topics in Music: Definitions, History, and Meanings*, «Kwartalnik Młodych Muzykologów UJ», 47/4 (2020), pp. 5-23.

**SPAZIANTE 2007**

---

LUCIO SPAZIANTE, *Sociosemiotica del pop: identità, testi e pratiche musicali*, Roma: Carocci, 2007.

**SPICER 2004**

---

MARK SPICER, *(Ac)cumulative Form in Pop-Rock Music*, «Twentieth-Century Music», 1/1 (2004), pp. 29-64.

**SPRING 2016**

---

KATHERINE SPRING, *From Analogue to Digital: Synthesizers and Discourses of Film Sound in the 1980s*, in L. Greene, D. Kulezic-Wilson (a cura di), *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*, London: Palgrave Macmillan, 2016, pp. 273-288.

**STEINBERG 2019**

---

MARC STEINBERG, *Anime System: il successo polimediale dell'animazione giapponese*, Latina: Tunué, 2019.

**STEVENS 2008**

---

CAROLYN S. STEVENS, *Japanese Popular Music: Culture, Authenticity, and Power*, London: Routledge, 2008.

STEVENS 2021

---

CHARLOTTE STEVENS, *Video Game to Streaming Series: The Case of Castlevania on Netflix*, in S. Abbott, L. Jowett (a cura di), *Global TV Horror*, Cardiff: University of Wales Press, 2021, pp. 197-214.

STILWELL 2000

---

ROBYNN J. STILWELL, *Sense & Sensibility. Form, Genre, and Function in the Film Score*, «Acta Musicologica», 72/2 (2000), pp. 219-240.

STRACHAN 2017

---

ROBERT STRACHAN, *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*, London-New York: Bloomsbury, 2017.

SUMMERS 2016A

---

TIM SUMMERS, *Analysing Video Game Music: Sources; Methods and a Case Study*, in M. Kamp, T. Summers, M. Sweeney (a cura di), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield: Equinox, 2016, pp. 8-31.

SUMMERS 2016B

---

TIM SUMMERS, *Understanding Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

SUMMERS 2017A

---

TIM SUMMERS, *Dimensions of Game Music History*, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (a cura di), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, New York-London: Routledge, 2017, pp. 139-152.

SUMMERS 2017B

---

TIM SUMMERS, *Opera Scenes in Video Games: Hitmen, Divas and Wagner's Werewolves*, «Cambridge Opera Journal», 29/3 (2017), pp. 253-286.

SUMMERS 2023

---

TIM SUMMERS, *The Queerness of Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2023.

SUMMERS 2024

---

TIM SUMMERS, *Pixel Soundtracks: Exploring Video Game Music Through Twenty Games*, Lanham: Rowman & Littlefield, 2024.

---

**SWEENEY 2017**

---

MARK SWEENEY, *The Ludomusicology Research Group*, «G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies», 6 (2017), pp. 43-48.

---

**SWEENEY 2021**

---

MARK SWEENEY, *The Ludomusicology Research Group: Reflections on Our First Decade*, «Journal of Sound and Music in Games», 2/3 (2021), pp. 56-61.

---

**SWINK 2009**

---

STEVE SWINK, *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Burlington: Morgan Kaufmann Publishing, 2009.

---

**TAGG 1979**

---

PHILIP TAGG, *Kojak - 50 Seconds of Television Music: Toward the Analysis of Affect in Popular Music*, Tesi di dottorato, Göteborg: Göteborgs Universitet, 1979.

---

**TAGG 1982**

---

PHILIP TAGG, *Analysing Popular Music: Theory, Method and Practice*, «Popular Music», 2 (1982), pp. 37-67.

---

**TAGG 1993**

---

PHILIP TAGG, «*Universal* Music and the Case of Death», «Critical Quarterly», 35/2 (1993), pp. 54-85.

---

**TAGG 2012**

---

PHILIP TAGG, *Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-Musos*, Larchmont: The Mass Media Music Scholars' Press, 2012.

---

**TAGG 2017**

---

PHILIP TAGG, *Everyday Tonality II: Towards a Tonal Theory of What Most People Hear*, New York: The Mass Media Music Scholars' Press, 2017.

---

**TAKEMITSU 1989**

---

TÖRU TAKEMITSU, *Contemporary Music in Japan*, «Perspectives of New Music», 27/2 (1989), pp. 198-204.

TAKENAKA 2024

---

TÖRU TAKENAKA, *Early History - 1: Introducing European Music to Meiji Japan*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 85-99.

TAM 2007

---

NICHOLAS TAM, *Ludomorphballogy*, Ntuple Indemnity, 7 settembre 2007, [www.nicholastam.ca/2007/09/07/ludomorphballogy](http://www.nicholastam.ca/2007/09/07/ludomorphballogy) (data consultazione: 24.7.2023).

TARTAK 2001

---

MARVIN TARTAK, *Pizzi, Emilio*, in «Grove Music Online», 2001.

TAVASSI 2024

---

GUIDO TAVASSI, *The Main Music Score Composers in the History of Anime*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 907-937.

TEMPERLEY 2018

---

DAVID TEMPERLEY, *The Musical Language of Rock*, Oxford: Oxford University Press, 2018.

THÉBERGE 2001

---

PAUL THÉBERGE, *“Plugged In”: Technology and Popular Music*, in S. Frith, W. Straw, J. Street (a cura di), *The Cambridge Companion to Pop and Rock*, Cambridge: Cambridge University Press, 2001, pp. 3-25.

THÉBERGE 2020

---

PAUL THÉBERGE, *Transitions: The History of Recording Technology from 1970 to the Present*, in A. Bourbon, S. Zagorski-Thomas (a cura di), *The Bloomsbury Handbook of Music Production*, New York: Bloomsbury, 2020, pp. 69-87.

THIESEN ET AL. 2020

---

FELIX CHRISTIAN THIESEN, REINHARD KOPIEZ, DANIEL MÜLLENSIEFEN, CHRISTOPH REUTER E ISABELLA CZEDIK-EYSENBERG, *Duration, Song Section, Entropy: Suggestions for a Model of Rapid Music Recognition Processes*, «Journal of New Music Research», 49/4 (2020), pp. 334-348.

---

**THOMAS 2001**

---

ADRIAN THOMAS, *Penderecki, Krzysztof*, in «Grove Music Online», 2001.

---

**THOMASSON 2014**

---

MICHAEL THOMASSON, *Retrogaming*, in M. J. P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York: Routledge, 2014, pp. 339-344.

---

**THOMPSON 2019**

---

RYAN THOMPSON, *Operatic Conventions and Expectations in Final Fantasy VI*, in W. Gibbons, S. Reale (a cura di), *Music in the Role-Playing Game*, New York: Routledge, 2019, pp. 117-128.

---

**THOMPSON 2021**

---

RYAN THOMPSON, *Game Music Beyond the Games*, in M. Fritsch, T. Summers (a cura di), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2021, pp. 409-423.

---

**THOMPSON 2023**

---

RYAN THOMPSON, *A Far-Off Memory: Kingdom Hearts III and Musical Re-use*, in L. Scoggin, D. Plank (a cura di), *The Intersection of Animation, Video Games, and Music*, New York: Routledge, 2023, pp. 149-162.

---

**TOBIN 1992**

---

JOSEPH J. TOBIN (a cura di), *Re-made in Japan: Everyday Life and Consumer Taste in a Changing Society*, New Haven: Yale University Press, 1992.

---

**TOFFLER 1980**

---

ALVIN TOFFLER, *The Third Wave*, New York: Morrow, 1980.

---

**TONELLI 2015**

---

CHRIS TONELLI, *From Delocalization to Performances of Japaneseness: Shifting Identities in Transnational Popular Music in and after Japan's Period of "Gross National Cool"*, «Journal of World Popular Music», 1/2 (2015), pp. 284-306.

---

**TSUNOYAMA 1995**

---

SAKAE TSUNOYAMA, *Ajian Runessansu*, Tokyo: PHP Kenkyusho, 1995.

TYRRELL 2001

---

JOHN TYRRELL, *Malát, Jan*, in «Grove Music Online», 2001.

VAN DREUNEN 2020

---

JOOST VAN DREUNEN, *One Up: Creativity, Competition, and the Global Business of Video Games*, New York: Columbia University Press, 2020.

VAN ELFEREN 2011

---

ISABELLA VAN ELFEREN, *¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music*, «Music and the Moving Image», 4/2 (2011), pp. 30-39.

VAN ELFEREN 2016

---

ISABELLA VAN ELFEREN, *Analyzing Game Musical Immersion: The ALI Model*, in M. Kamp, T. Summers, M. Sweeney (a cura di), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield: Equinox, 2016, pp. 32-52.

VARGAS-IGLESIAS 2020

---

JUAN J. VARGAS-IGLESIAS, *Making Sense of Genre: The Logic of Video Game Genre Organization*, «Games and Culture», 15/2 (2020), pp. 158-178.

VERNON 2021

---

JIM VERNON, *Sampling, Biting, and the Postmodern Subversion of Hip Hop*, Cham: Springer International Publishing, 2021.

VIBRATINGSHEEP 2020

---

VIBRATINGSHEEP, *Famitsu 1/23/2020 Interview with Narita Tsutomu*, Granblue\_EN, 2020, <https://grandcypher.com/2020/01/12/famitsu-1-23-2020-interview-with-narita-tsutomu/> (data consultazione: 2.8.2022).

VIZCAÍNO-VERDÚ, DE-CASAS-MORENO, TIROCCHI 2023

---

ARANTXA VIZCAÍNO-VERDÚ, PATRICIA DE-CASAS-MORENO E SIMONA TIROCCHI, *Online Prosumer Convergence: Listening, Creating and Sharing Music on YouTube and TikTok*, «Communication & Society», 36/1 (2023), pp. 151-166.

WAJIMA 2024

---

YŪSUKE WAJIMA, *Early History - 3: Shifting Practice, Industry, and Ideology in the First Decade of Tv Anime Songs (1962–1972). From Torirō Miki to*

---

*Michiaki Watanabe*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 115-144.

---

WAJIMA, PELLITTERI 2024

---

YŪSUKE WAJIMA E MARCO PELLITTERI, *Interview with Michiaki Watanabe*, in M. Pellitteri (a cura di), *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation*, Singapore: Springer, 2024, pp. 801-829.

---

WARREN, CAMPBELL 2014

---

CALEB WARREN E MARGARET C. CAMPBELL, *What Makes Things Cool? How Autonomy Influences Perceived Coolness*, «Journal of Consumer Research», 41/2 (2014), pp. 543-563.

---

WHALEN 2004

---

ZACH WHALEN, *Game Studies - Play Along - An Approach to Videogame Music*, «Game Studies», 4/1 (2004).

---

WHALEN 2007

---

ZACH WHALEN, *Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill*, in J. Sexton (a cura di), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, Edinburgh University Press, 2007, pp. 68-82.

---

WIERZBICKI 2009A

---

JAMES WIERZBICKI, *The Ghostly Noise of J-Horror: Roots and Ramifications*, in P. Hayward (a cura di), *Terror Tracks: Music, Sound and Horror Cinema*, Sheffield: Equinox, 2009, pp. 249-267.

---

WIERZBICKI 2009B

---

JAMES WIERZBICKI, *Film Music: A History*, New York: Routledge, 2009.

---

WIERZBICKI 2010

---

JAMES WIERZBICKI, *Lost in Translation? Ghost Music in Recent Japanese Kaidan Films and Their Hollywood Remakes*, «Horror Studies», 1/2 (2010), pp. 193-205.

---

WIERZBICKI 2011

---

JAMES WIERZBICKI, *The Postmodern in Music*, «Semiotica», 183 (2011), pp. 283-308.

WINKLER ET AL. 2009

---

ISTVÁN WINKLER, GÁBOR P. HÁDEN, OLIVIA LADINIG, ISTVÁN SZILLER E HENKJIAN HON-ING, *Newborn Infants Detect the Beat in Music*, «Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America», 106/7 (2009), pp. 2468-2471.

WINTERS 2010

---

BEN WINTERS, *The Non-Diegetic Fallacy: Film, Music, and Narrative Space*, «Music and Letters», 91/2 (2010), pp. 224-244.

WOLF 2002

---

MARK J. P. WOLF, *Genre and the Video Game*, in M. J. P. Wolf (a cura di), *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, 2002, pp. 113-134.

WORRALL 2024

---

KYLE WORRALL, *Final Fantasy VII Remake: Music Redesign for Evolved Expectations Across Console Generations*, «Journal of Sound and Music in Games», 5/4 (2024), pp. 34-57.

WYNN, OVERMANN, MALAFOURIS 2021

---

THOMAS WYNN, KARENLEIGH A. OVERMANN E LAMBROS MALAFOURIS, *4E Cognition in the Lower Palaeolithic*, «Adaptive Behavior», 29/2 (2021), pp. 99-106.

YAMASAKI 2010

---

AKI YAMASAKI, *Cowboy Bebop: Corporate Strategies for Animation Music Products in Japan*, in R. Coyle (a cura di), *Drawn to Sound: Animation film Music and Sonicity*, Sheffield: Equinox, 2010, pp. 209-222.

YANO 2009

---

CHRISTINE YANO, *Wink on Pink: Interpreting Japanese Cute as It Grabs the Global Headlines*, «The Journal of Asian Studies», 68/3 (2009), pp. 681-688.

YANO, HOSOKAWA 2008

---

CHRISTINE YANO E SHŪHEI HOSOKAWA, *Popular Music in Modern Japan*, in A. McQueen Tokita, D. W. Hughes (a cura di), *The Ashgate Research Companion to Japanese Music*, London-New York: Routledge, 2008, pp. 345-362.

YEE 2020

---

THOMAS B. YEE, *Battle Hymn of the God-Slayers: Troping Rock and Sacred Music Topics in Xenoblade Chronicles*, «Journal of Sound and Music in Games», 1/1 (2020), pp. 2-19.

YEE 2024A

---

THOMAS B. YEE, *Fanfare for the Unreal Symphony: 8-Bit Orchestration and Imaginary Timbres*, presentato al convegno «NACVGM 11», East Lansing: Michigan State University, 16 marzo 2024.

YEE 2024B

---

THOMAS B. YEE, *Gender, Race and Religion in Video Game Music*, Bristol: Intellect, 2024.

YUI 2008

---

KIYOMITSU YUI, *Prefazione*, in M. Pellitteri, *Il drago e la saetta: modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina: Tunué, 2008, pp. xv-xxiv.

ZAGAL 2010

---

JOSÉ P. ZAGAL, *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*, Pittsburgh: ETC Press, 2010.

ZAGORSKI-THOMAS 2014

---

SIMON ZAGORSKI-THOMAS, *The Musicology of Record Production*, Cambridge: Cambridge University Press, 2014.

ZAK 2001

---

ALBIN ZAK, *The Poetics of Rock: Cutting Tracks, Making Records*, Berkeley: University of California Press, 2001.

ZAK 2020

---

ALBIN ZAK, *From Tubes to Transistors: Developments in Recording Technology up to 1970*, in A. Bourbon, S. Zagorski-Thomas (a cura di), *The Bloomsbury Handbook of Music Production*, New York: Bloomsbury, 2020, pp. 53-68.