

ALESSANDRO FERRARI

# Partitura ludica

UN APPROCCIO LINGUISTICO  
AI PARADIGMI MUSICALI DEL VIDEOGIOCO



# Partitura ludica

Un approccio linguistico  
ai paradigmi musicali del videogioco

CdLM in Design della Comunicazione  
A.A. 2018/2019

**STUDENTE**  
Alessandro Ferrari 894313

**RELATORE**  
Dina Riccò



## ABSTRACT

La tesi indaga il significato assunto dalla musica nei videogiochi. L'interesse, sia culturale che accademico, per la musica del videogioco è cresciuto notevolmente negli anni più recenti, di pari passo con l'evoluzione del medium; in questo panorama, il progetto di ricerca si occupa delle modalità con cui i moduli musicali e le loro combinazioni, producono significato per il giocatore, sia in relazione alla costruzione dei personaggi e del mondo di gioco, sia in relazione all'usabilità.

La tesi suggerisce un approccio linguistico all'analisi della componente musicale del videogioco, sostenendone il ruolo integrante nella struttura semantica del medium. Partendo dallo sviluppo diacronico del linguaggio sull'asse sintattico e paradigmatico, l'elaborato delinea una morfologia musicale del videogioco, indagando le funzioni che la musica assume nell'opera ludica, analizzando il rapporto dialettico fra gli oggetti sonori al suo interno e il giocatore. Attraverso la presentazione di casi studio provenienti da studi del settore, e l'applicazione di questi metodi linguistici, viene indagato come il significato viene trovato, creato ed evocato nello spazio dei suoni dinamici del videogioco, con il supporto di un catalogo musicale digitale, che permette al lettore di ascoltare e visualizzare, di pari passo, i suoni citati nella trattazione.

Viene quindi proposto un modello di analisi paradigmatico della musica tramite il metodo della partitura ludica, che descrive la struttura musicale del videogioco e le possibili relazioni semantiche fra i suoi passaggi musicali. Il videogioco viene quindi affrontato come una grande composizione musicale modulare, costituita da vari formanti composti da temi, che una volta assemblati restituiscono forma e significato all'esperienza del giocatore. L'applicazione di tale modello a una quantità di casi studio porterà a descrivere più in dettaglio il funzionamento della musica in un esempio selezionato, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017). L'approccio e il metodo analitico mostrati da questa tesi offrono quindi uno strumento critico e metaprogettuale utile a districarsi in un medium complesso e versatile quale è il videogioco.



# INDICE DEI CONTENUTI

<b>ABSTRACT</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUZIONE</b>	<b>18</b>
Lo studio della musica nel videogioco	19
Approccio e limiti	21
<b>1. IL LINGUAGGIO MUSICALE</b>	<b>26</b>
1.1. La componente sonora: diegesi e gradi di attività dinamica	27
1.2. Modello linguistico	33
1.2.1. Struttura ludica e significazione	35
1.3. Il significato musicale	39
1.3.1. Denotazione e connotazione	39
1.3.2. Icona, indice e simbolo	40
1.3.3. Metafora e metonimia	45
<b>2. L'INTERAZIONE MUSICALE NEL VIDEOGIOCO</b>	<b>48</b>
2.1. Il processo poietico ed estesico	49
2.2. La modularità musicale	51
2.2.1. Alea e indeterminazione	52
2.3. Assemblaggio modulare nel videogioco	56
2.3.1. Trasformazione	57
2.3.2. Generazione	59
<i>Untitled Goose Game</i>	61
<i>Journey</i>	65
<i>Proteus</i>	69

<b>3. LE FUNZIONI MUSICALI NEL VIDEOGIOCO</b>	<b>72</b>
3.1. Il legame con la musica ambient	73
3.2. La funzione metaforica	78
3.2.1. Atmosfera	78
3.2.1.1. Atmosfera come enfasi paradigmatica: <i>Super Mario Brothers</i>	81
3.2.1.2. Atmosfera come stato d'animo interiore: <i>Child of Light</i>	83
3.2.1.3. Atmosfera non descrittiva: la narrativa emergente in <i>Minecraft</i>	85
3.2.1.4. Atmosfera come narrazione silenziosa: <i>Shadow of the Colossus</i>	86
3.2.2. Identificazione socio-culturale	90
3.2.2.1. Rappresentazione di culture reali: <i>Ōkami</i>	91
3.2.2.2. Rappresentazione di culture fittizie: <i>Journey</i>	93
3.2.3. Leitmotiv	94
3.2.3.1. Leitmotiv come inconscio narrativo: il tema di Zelda	95
3.2.3.2. Leitmotiv e intertestualità: il tema di Gwyn in <i>Dark Souls</i>	95
3.3. La funzione metonimica	97
3.3.1. Musica come rinforzo strutturale: <i>Super Mario Brothers</i>	98
3.3.2. Musica come meccanica di gioco: i Rythm Game	100
3.3.3. Musica come meccanica di gioco: l'ocarina di Link in <i>Ocarina of Time</i>	101
3.3.4. Musica come rinforzo della performance: <i>Tetris Effect</i>	103
3.3.5. Musica come indice spaziale: l'arpa di Famirè in <i>The Wind Waker</i>	106
3.4. Conclusione: stati di gioco e paradigmi	109

<b>4. L'ANALISI PARADIGMATICA</b>	<b>110</b>
4.1. Presupposti: ricorrenza paradigmatica nella musica e nel mito	111
4.2. La partitura ludica	113
4.2.1. Creazione della matrice	114
4.2.2. Formanti e ordine di esecuzione	115
4.2.3. Definizione della pertinenza: i paradigmi	118
4.3. Criteri di analisi	120
 Platform - <i>Super Mario Odyssey</i>	125
RPG - <i>Child of Light</i>	141
Action RPG - <i>Dark Souls</i>	151
Action Adventure - <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	159
Racing - <i>Mario Kart 8</i>	171
Simulazione - <i>Minecraft</i>	179
Strategico - <i>Civilization VI</i>	187
 4.4. Scelta del gioco	195
 <b>5. THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD</b>	<b>196</b>
5.1. Percorso analitico	199
5.2. Formante I - Altopiano delle Origini	200
5.3. Formante II - Hyrule	206
5.3.1. Esplorazione	207
5.3.2. Sospensione	209
5.3.3. Pericolo	219
5.3.4. Narrazione	221
5.4. Formante III - Colosso Sacro	225
5.5. Formante IV - Sacrario ancestrale	237
5.6. Formante V - Castello di Hyrule	243
5.7. Conclusioni generali	248
5.7.1. La musica come narrazione	248
5.7.2. Iconismo ed evocazione	252
5.7.3. Gli indici musicali: veicoli di significato	255
5.7.4. Osservazioni conclusive	257
 <b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>260</b>
 <b>APPENDICE: ARCHIVIO DEI CAMPIONI MUSICALI</b>	<b>263</b>



# INDICE DELLE FIGURE

<b>FIGURA 1.1.</b> → Il salto di Mario è accompagnato da un glissando ascendente che risponde all'input del giocatore, rendendolo un suono interattivo	27
<b>FIGURA 1.2.</b> → Quando Mario viene potenziato in Super Mario, il suono originale del suo salto viene trasposto di un'ottava più in basso dell'originale, richiamando l'ingrandimento della sorgente del suono	40
<b>FIGURA 2.1.</b> → Uno spartito della formante "Constellation-Miroir" dalla <i>Sonata per pianoforte n. 3</i> di Boulez.	53
<b>FIGURA 2.2.</b> → Pagina di <i>Twenty Five Pages</i> di Brown.	53
<b>FIGURA 2.3.</b> → Una versione dolce del <i>Preludio</i> accompagna la pianificazione della prossima bravata dell'oca.	60
<b>FIGURA 2.4.</b> → Una versione ad alta energia del <i>Preludio</i> viene suonata quando l'oca viene scoperta ad eseguire una malefatta.	60
<b>FIGURA 2.5.</b> → Viaggiare insieme a un compagno fa sì che l'arpa e la viola siano aggiunte dinamicamente alla composizione musicale.	64
<b>FIGURA 2.6.</b> → Il giocatore può controllare il canto del nomade, aggiungendo un ulteriore sequenza sonora agli strati di strumenti del gioco.	64
<b>FIGURA 2.7.</b> → Le diverse atmosfere date dalle stagioni visitabili in <i>Proteus</i> influenzano il tipo di musica generato dagli elementi di gioco.	68
<b>FIGURA 3.1.</b> → Rappresentazione grafica dello sviluppo musicale delle tracce di <i>Ambient 1: Music for Airports</i> (Eno, 1978). È possibile notare la ricorrenza dei vari moduli ripetuti nel tempo.	74

<b>FIGURA 3.2.</b> → L'Overworld è accompagnato da una melodia solare dai sapori funk e jazz.	80
<b>FIGURA 3.3.</b> → La musica nell'Underworld è priva di un centro tonale e fa uso di intensi passaggi cromatici.	80
<b>FIGURA 3.4.</b> → I livelli subacquei sono accompagnati da un valzer tranquillo e cadenzato.	80
<b>FIGURA 3.5.</b> → Lo spazio del castello di Bowser è accompagnato da una colonna sonora densa e priva di un centro tonale.	80
<b>FIGURA 3.6.</b> → La foresta di Mathildis.	82
<b>FIGURA 3.7.</b> → Aurora e Igniculus nel monastero diroccato.	82
<b>FIGURA 3.8.</b> → Il villaggio dei Capilli.	82
<b>FIGURA 3.9.</b> → Il viaggio a cavallo di Wander nella Terra Proibita è accompagnato dal silenzio.	87
<b>FIGURA 3.10.</b> → L'avvistamento del colosso è accompagnato da una traccia che riflette la natura tranquilla del titano.	87
<b>FIGURA 3.11.</b> → La morte del colosso è accompagnata dal requiem.	87
<b>FIGURA 3.12.</b> → Lo stile musicale si compensa magistralmente con la grafica, ispirata allo stile pittorico <i>sumi-e</i> e ai colori del teatro <i>kabuki</i> .	90
<b>FIGURA 3.13.</b> → L'architettura degli ambienti in rovina esplorati dal giocatore è influenzata da un sincretismo di vari elementi culturali, dai Maya alle civiltà dell'estremo oriente. La musica, tuttavia, si mantiene neutra.	90
<b>FIGURA 3.14.</b> → La morte di Mario è accompagnata da un intervallo discendente conciliatorio, messaggio codificato di fallimento.	97
<b>FIGURA 3.15.</b> → La fine del livello è segnalata da una ricompensa musicale.	97

<b>FIGURA 3.16.</b> → La modalità ocarina, nel quale il giocatore deve premere i rispettivi tasti del controller per riprodurre la melodia desiderata.	100
<b>FIGURA 3.17.</b> → Completare una riga produce un suono di feedback che si aggiunge dinamicamente alla colonna sonora del livello.	103
<b>FIGURA 3.18.</b> → La Zone mode.	103
<b>FIGURA 3.19.</b> → Famiré suona la sua arpa in cima a una sporgenza sull'isola del Drago.	106
<b>FIGURA 4.1.</b> → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.	136
<b>FIGURA 4.2.</b> → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.	146
<b>FIGURA 4.3.</b> → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.	155
<b>FIGURA 4.4.</b> → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.	167
<b>FIGURA 4.5.</b> → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.	175
<b>FIGURA 4.6.</b> → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.	182
<b>FIGURA 4.7.</b> → Esempio di relazione audiovisiva tra suono e immagine dei due paradigmi del gioco	189
<b>FIGURA 5.1.</b> → Il primo fotogramma del gioco.	199
<b>FIGURA 5.2.</b> → Primo fotogramma del nostro personaggio.	199
<b>FIGURA 5.3.</b> → La corsa di Link è accompagnata da un motivo crescente di pianoforte.	199
<b>FIGURA 5.4.</b> → La rivelazione del mondo è accompagnata dalla prima musica udibile nel gioco.	199

<b>FIGURA 5.5.</b> → Un nuovo motivo accompagna il focus della camera.	199
<b>FIGURA 5.6.</b> → Le rovine del Santuario del Tempo sono ricalcate metaforicamente da una decostruzione dello storico tema del franchise.	200
<b>FIGURA 5.7.</b> → L'ultimo re di Hyrule, il cui ingresso è accompagnato da un leitmotiv.	200
<b>FIGURA 5.8.</b> → Fotogrammi del filmato che racconta la storia della Calamità Ganon. La messa in scena sonora ricalca tramite l'utilizzo di strumenti caratteristici e leitmotiv gli eventi e i personaggi che si alternano sullo schermo.	202
<b>FIGURA 5.9.</b> → Il mondo da esplorare è vasto e ricco di varietà; la grande quantità di contenuto di gioco è rispecchiata dalla grande varietà musicale che definisce le varie aree esplorabili da Link.	204
<b>FIGURA 5.10.</b> → Gli ambienti esplorabili da Link sono accuminati da un senso di vuoto musicale.	207
<b>FIGURA 5.11.</b> → Uno degli stallaggi visitabili da Link.	209
<b>FIGURA 5.12.</b> → Il villaggio Calbarico.	210
<b>FIGURA 5.13.</b> → La cittadella Gerudo.	210
<b>FIGURA 5.14.</b> → Il dominio degli Zora.	212
<b>FIGURA 5.15.</b> → La cittadella Goron.	212
<b>FIGURA 5.16.</b> → Il villaggio dei Rito.	212
<b>FIGURA 5.17.</b> → Il villaggio Finterra.	214
<b>FIGURA 5.18.</b> → Il villaggio Daccapo, completamente costruito.	214
<b>FIGURA 5.19.</b> → Il combattimento contro nemici comuni come i Boblin è accompagnato dal tema base di combattimento.	218
<b>FIGURA 5.20.</b> → Il combattimento contro i guardiani è annunciato da un trillo di pianoforte, indice di pericolo.	218

<b>FIGURA 5.21.</b> → Indizi visivi accompagnano l'ottenimento della memoria, che è introdotta musicalmente da un motivo che anticipa il flashback.	221
<b>FIGURA 5.22.</b> → L'ambiente opprimente e premonitore del castello di Hyrule è rispecchiato in musica dal tema più spaventoso del gioco.	240
<b>FIGURA 5.23.</b> → Sequenza di fotogrammi che mostrano lo sviluppo del combattimento finale contro Ganon.	243
<b>FIGURA 5.24.</b> → La musica si silenzia per accentuare le parole di Zelda che chiudono il finale canonico del titolo.	244
<b>FIGURA 5.25.</b> → L'ultimo fotogramma del finale segreto di Breath of the Wild è accompagnato da una chiusura musicale che mette definitivamente la parola fine sulla narrativa.	244
<b>FIGURA 5.26.</b> → La fusione del leitmotiv della fata radiosa con quello degli stallaggi ci permette di capire di trovarci di fronte a una fata particolare.	247
<b>FIGURA 5.27.</b> → Andare a cavallo è accompagnato dall'icona musicale di un galoppo.	252
<b>FIGURA 5.28.</b> → Scaricare i dati sulla tavoletta Sheikah è trasposto musicalmente da un intervallo che richiama un movimento.	252
<b>FIGURA 5.29.</b> → Combattere contro un Sassorock porta con sé una musica che ne riproduce le proprietà fisiche.	252
<b>FIGURA 5.30.</b> → Il motivo suonato da Kashiwa permette al giocatore di effettuare un'inferenza causale sulla provenienza del suono.	254
<b>FIGURA 5.31.</b> → L'arrivo della Luna Rossa è annunciato da un presagio musicale.	254

## INDICE DELLE TABELLE

<b>TABELLA 1.1.</b> → Schema riassuntivo dei vari tipi di suono all'interno del videogioco (adattato da Collins, 2007).	29
<b>TABELLA 1.2.</b> → Schema dello sviluppo sintagmatico e paradigmatico del linguaggio (adattato da Berruto e Cerruti, 2011).	33
<b>TABELLA 1.3.</b> → Possibili combinazioni paradigmatiche e sintagmatiche fra musica e stati di gioco. Uno stesso stato di gioco può essere espresso da musiche diverse, ma aventi lo stesso significato (caso 2).	35
<b>TABELLA 1.4.</b> → Livelli di significazione musicale nel videogioco.	36
<b>TABELLA 4.1.</b> → Lettura paradigmatica del mito di Edipo (adattato da Lévi-Strauss, 1958: 240)	110
<b>TABELLA 4.2.</b> → Costruzione della partitura ludica.	114
<b>TABELLA 4.3.</b> → Lista dei paradigmi ricorrenti individuati e utilizzati in questa tesi.	117
<b>TABELLA 4.5.</b> → Partitura ludica di <i>Super Mario Odyssey</i> .	124
<b>TABELLA 4.6.</b> → Partitura ludica di <i>Child of Light</i> .	140
<b>TABELLA 4.7.</b> → Partitura ludica di <i>Dark Souls</i> .	152
<b>TABELLA 4.8.</b> → Partitura ludica di <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> .	158
<b>TABELLA 4.9.</b> → Partitura ludica di <i>Mario Kart 8</i> .	170
<b>TABELLA 4.10.</b> → Partitura ludica di <i>Minecraft</i> .	178
<b>TABELLA 4.11.</b> → Partitura ludica di <i>Civilization VI</i> .	186
<b>TABELLA 4.12.</b> → Confronto paradigmatico tra i titoli analizzati.	190
<b>TABELLA 5.1.</b> → Struttura musicale: formante III.	226
<b>TABELLA 5.2.</b> → Struttura musicale: formante IV.	238

## INDICE DEI GRAFICI

<b>GRAFICO 2.1.</b> → La tripartizione dell'espressione musicale (Nattiez 1987).	48
<b>GRAFICO 2.2.</b> → La catena della comunicazione nel videogioco (Collins 2007).	48
<b>GRAFICO 2.3.</b> → Il processo della musica modulare (Saunders 2008).	49
<b>GRAFICO 2.4.</b> → Il continuum di indeterminazione della musica modulare (Saunders 2008).	51
<b>GRAFICO 2.5.</b> → Il processo di assemblaggio della musica nel videogioco (Elizabeth Medina-Gray 2014).	55
<b>GRAFICO 4.1.</b> → Esempio di annotazione dell'ordine di esecuzione. I numeri romani indicano le formanti; le frecce superiori l'andata, quelle inferiori il ritorno.	114
<b>GRAFICO 5.1.</b> → Leitmotiv.	248

# Introduzione

# LO STUDIO DELLA MUSICA NEL VIDEOGIOCO

I videogiochi sono sempre più studiati come importanti artefatti culturali e di comunicazione, abbracciando una grande diversità di approcci di ricerca. Quello più controverso, nell'analisi dei giochi da un punto di vista umanistico, è l'adattamento di tecniche di analisi provenienti da media precedenti come il cinema o la televisione. Nonostante le affinità tra videogioco e cinema siano molte—in particolare in giochi con un contenuto più orientato alla narrazione audiovisiva—molti studiosi vedono i giochi come «la struttura semiotica alternativa della simulazione», e sono restii a riferirsi ad essi come oggetti o testi (Frasca, 222). Ciononostante, gran parte del mondo accademico considera il videogioco un ipertesto, nel quale l'estensione del concetto di testualità avviene mediante la reinterpretazione dello spazio logico del testo, esplicitandosi in una rete di relazioni che riconfigurano le singole lessie e il loro valore concettuale, in base alla collocazione che assumono nella trama del percorso che ogni singolo utente tesse mediante lettura/scrittura.

L'interesse accademico per la musica del videogioco è cresciuto notevolmente negli anni più recenti; eppure si sta ancora solo graffiando la superficie di questo complesso multimedia. La disciplina si è radicata al punto da giungere ad avere un nome ufficiale, "ludimusicologia" (*ludimusicology*), un neologismo sincratico formato dalla fusione delle parole "ludologia" (lo studio dei giochi e dell'atto del giocare) e "musicologia" (lo studio e l'analisi della musica), co-

niato da Guillaume Laroche e Roger Moseley (Moseley 2013). Questa tesi si colloca pienamente in quest'ambito di ricerca, con un'esplorazione focalizzata a comprendere il significato musicale all'interno della struttura più vasta del medium.

Data la natura ipertestuale del videogioco, la sua musica viene additata come "dinamica"; questo avviene poiché il suo studio avviene all'interno di un dibattito che comprende due termini particolarmente rilevanti per quanto concerne l'audio nei giochi: "interattività" e non "linearità". "Interattività" è un termine molto criticato. Dopotutto, come Manovich suggerisce nel suo libro sui new media (2001: 56), «tutta l'arte classica, e ancor più quella moderna, è 'interattiva' in molti modi. Gli ellissi nella narrazione letteraria, dettagli mancanti di oggetti nelle arti visive, e altre 'scorciatoie' rappresentazionali richiedono che l'utente completi l'informazione mancante.» In quest'ottica, anche solo la lettura delle note o degli appendici alla fine di questo libro è un esempio di interazione fra lettore e materiale scritto. Jurria Arrasvuori, d'altro canto, suggerisce che «il videogioco non può essere interattivo in quanto non può anticipare le azioni dei suoi giocatori. In questo senso, i videogiochi sono attivi, non interattivi» (cfr. Arrasvuori 2006: 132). Pertanto, o tutti i media si possono considerare come interattivi, o niente che già esiste può esserlo. Risulta quindi evidente come l'interattività sia qualcosa che può accadere su più livelli, dall'attività fisica di spingere un bottone fino ai «processi psicologici di completamento, formazione di ipotesi, richiamo e identificazione, che ci sono richiesti per comprendere qualsiasi testo o immagine» (Manovich 2001:47). Appurato, quindi, che l'interattività avviene su più livelli, il termine verrà utilizzato in questa tesi nella maniera in cui viene utilizzato dall'industria videoludica, così come definito da Andy Cameron (1995), per riferirsi non tanto all'abilità di leggere e interpretare i media a modo proprio, ma a quella di agire fisicamente, con libertà d'azione, con quel media (vedi anche Apperley 2006). Eskilinen afferma infatti che la funzione dell'utente in un gioco è configurativa, mentre nella "letteratura" più tradizionale (inteso come i mezzi di comunicazione lineari) interpretativa. Per Eskilinen i giochi sono per lo più esperienze configurative in quanto l'interazione dell'utente

è basata sull'assemblaggio—il creare le connessioni semiotiche per costruire la sintassi del gioco vera e propria. (Eskilinen 36). Gli spettatori di un film, invece si limitano a "interpretare" una narrativa con una sintassi già prefigurata dal regista, dallo sceneggiatore e dal montatore.

Ciononostante, il nostro legame di giocatori con la musica è molto potente: fin dai tempi di *Pong* (1972) il suono è una componente presente nella nostra fruizione del testo ludico, e la nostra memoria di un videogioco è imprescindibile dalla sua musica. Siamo in grado di riconoscere immediatamente il tema di un vecchio gioco, che ci riempie di nostalgia e richiama alla nostra memoria l'esperienza di aver vissuto quel titolo. L'identità di molti franchise di videogiochi è legata, indissolubilmente, alla loro musica; è impensabile parlare di un *Final Fantasy* senza che vengano in mente le colonne sonore epiche che hanno definito una generazione di videogiochi, così come è assolutamente impossibile non associare un *Mario* o uno *Zelda* alla sua colonna sonora. La musica diventa un ambito di ricerca interessante proprio perché per il significato che offre a noi come giocatori: culturale, emotivo, ed esperienziale.

## APPROCCIO E LIMITI

Il legame fra musica e linguaggio è stato teorizzato da molto tempo. In ambito videoludico, è un articolo seminale di Zach Whalen a suggerire un approccio linguistico nello studio della musica, "Play Along – An Approach to Videogame Music" (2004); la lettura sincronica e diacronica del testo ludico, tramite la bipartizione del linguaggio suoi suoi assi paradigmatico e sintagmatico, è spesso citata in ambito accademico, e fornisce l'approccio argomentativo centrale della tesi. Karen Collins, figura prominente nella ricerca sulla musica del videogioco, ha portato avanti approcci di natura cognitiva e percettiva, sostenuta anche da teorie dell'immersione; tuttavia, la sua catalogazione certosina dei vari tipi di materiale sonoro, e del loro rap-

porto con la diegesi ludica si è rivelata particolarmente utile per definire una cornice di operatività della ricerca linguistica—che include, epistemologicamente, anche elementi di narratologia e teoria della comunicazione, su cui Collins basa la sua esplorazione. L'approccio non dichiaratamente linguistico, ma inconsciamente grammaticale, di Elizabeth-Medina-Gray nell'analisi dei moduli musicali e delle transizioni fra questi permette di mostrare come la teoria della comunicazione possa spiegare la mediazione dialettica che avviene nel gioco tra giocatore e compositore, mostrando come le scelte composite dei creatori del gioco siano inevitabilmente finalizzate a imprimere un certo significato nella musica.

Se quindi i principali riferimenti bibliografici in ambito accademico si riferiscono a questi tre studi fondamentali, un'importante fonte di conoscenza sul linguaggio musicale è stata attinta anche da Raymond Monelle e Jean-Jacques Nattiez. *Linguistics and Semiotics in Music – Contemporary Music Studies vol. 5* (Monelle, 1992) fornisce un resoconto approfondito della semiologia musicale, dagli albori della linguistica fino alla sua applicazione al linguaggio musicale, approfondendo il legame tra musica, linguaggio, segni e cultura. *Il discorso musicale. Per una semiologia della musica* (Piccola Biblioteca Einaudi, 1987), testo seminale di Nattiez, si è rivelato anch'esso fondamentale per definire i criteri analitici con cui affrontare il testo ludico, sia in merito all'analisi paradigmatica che alla critica degli studi audiovisivi di Chion—altro autore spesso citato in questa tesi.

La commistione di queste fonti ha portato quindi allo sviluppo di un approccio profondamente radicato nello studio del linguaggio, e un metodo analitico paradigmatico di stampo strutturalista. Questo progetto di ricerca si focalizza quindi principalmente sulle modalità con i quali i moduli musicali, e le loro combinazioni, producono significato per il giocatore, sia in relazione alla costruzione dei personaggi e del mondo di gioco, sia in relazione all'usabilità del gioco. Più in generale, questa tesi presenta un modo di approcciarsi, descrivere e analizzare i significati musicali presenti all'interno del videogioco, attraverso un metodo strutturale che consente di metterli in relazione nella cornice più ampia del gioco interno.

Vista la grande quantità sia di videogiochi che di musica al loro interno, la tesi deve sottostare necessariamente ad alcune limitazioni. Prima di tutto, gli esempi forniti in questo progetto evidenziano particolari modi in cui la musica contribuisce a generare diversi significati musicali; tuttavia, non ne contemplano tutte le possibilità. Gli esempi provengono o da giochi che sono stati oggetto, a pieno titolo, di un ampio interesse accademico per la loro musica, o da giochi più recenti che sono stati ricevuti positivamente dalla critica e dai consumatori, usciti nell'arco dell'ultimo decennio. Gli esempi provenienti dalla prima categoria sono spesso più datati; ciononostante, visto il nostro ambito di ricerca focalizzato sulla significazione, le conclusioni che possiamo trarre sono comunque valide e tutt'ora portate come esempio da innumerevoli studiosi (Collins, Whalen, Medina-Gray, Summers, Kamp). Anche per questo motivo, giochi Nintendo di franchise estremamente noti e criticamente acclamati come *Mario* o *Zelda* ricorreranno numerose volte all'interno della tesi, in quanto sono stati oggetto di numerose analisi accademiche e la loro popolarità ha anche permesso una maggiore diffusione della conoscenza e apprezzamento della musica nel videogioco.

In ultimo, gli esempi sono presi prevalentemente (ma non esclusivamente) da giochi in cui il giocatore controlla un personaggio all'interno del mondo virtuale, in quanto questi rappresentano la stragrande maggioranza dei titoli in commercio. Pertanto, se le osservazioni e le conclusioni di questa tesi si applicheranno più facilmente a giochi simili, la natura universale della significazione fa sì che le modalità esposte potranno essere applicate con successo anche ad altri tipi di giochi affrontati solo marginalmente. Alcuni generi che non rientrano in questa categoria, come il puzzle e lo strategico, vengono presi in esame proprio per dimostrare una possibile applicazione di questi metodi più onnicomprensiva. I campioni musicali presi in esame nell'analisi di questi casi studio, inoltre, sono stati catalogati e archiviati in una risorsa digitale di corredo alla lettura della tesi ([HTTPS://PHEPHRA.GITHUB.IO/GAME-SOUND-ARCHIVE](https://phephra.github.io/game-sound-archive)); in questo modo, la comprensione dei concetti espressi sarà facilitata tramite un'integrazione uditiva, testuale e visiva.

Il primo capitolo della tesi affronta quindi la musica del videogioco in un contesto linguistico più generale, co-

struendo l'ossatura di terminologia e concetti che verranno utilizzati e ripresi all'interno della trattazione (come i gradi di diegesi, paradigmi e sintagmi, e le varie tipologie di segni musicali). Il secondo capitolo analizza come il linguaggio musicale del videogioco sia basato su una grammatica modulare più ampia e radicata nella musica indeterminata e seriale del ventesimo secolo, mettendo alla luce le specificità della comunicazione musicale all'interno del medium nel rapporto tra compositore, giocatore e leggi che regolano l'assemblaggio dei vari moduli musicali. Il capitolo 3 si focalizza sulle funzioni della musica, mostrando, attraverso numerosi esempi, istanze di significazione musicale date dall'azione della metafora e della metonimia sui rispettivi paradigmi e sintagmi. Attraverso questa lente, viene evidenziata l'importanza delle relazioni semantiche della musica all'interno del medium, introducendo nel capitolo 4 un metodo analitico chiamato "partitura ludica" che permette di mappare e rappresentare la struttura musicale di un gioco tramite un'analisi paradigmatica. Il metodo viene poi applicato a sette diversi casi studio provenienti da diversi generi videoludici, come proof of concept, e viene scelto di focalizzarsi su uno di essi. Il capitolo 5 quindi analizza gran parte della musica all'interno del caso studio selezionato, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), in base alla divisione paradigmatica effettuata nel capitolo precedente. Lo studio di *Breath of the Wild* è ricompensato dalla scoperta di significati musicali che, grazie all'utilizzo intelligente e artistico della musica, si prestano ad essere estremamente costruttive per comprendere e ispirare lo studio e la progettazione della musica all'interno del medium.

La tesi è corredata da un supporto multimediale che contiene un archivio dei campioni musicali esaminati. Si invita il lettore, quindi, a prestare attenzione ai riferimenti ipertestuali all'interno della tesi, segnati con un icona (❷ 1.2.).

**[HTTPS://PHEPHRA.GITHUB.IO/GAME-SOUND-ARCHIVE](https://phephra.github.io/game-sound-archive)**



**CAPITOLO 1**

# Il linguaggio musicale

## LA COMPONENTE SONORA: DIEGESI E GRADI DI ATTIVITÀ DINAMICA

Il videogioco utilizza e commistiona una gran quantità di materiale musicale. Ciò che viene comunemente descritto come colonna sonora—quella componente a cui molti si riferiscono con il termine “game music”, è solo uno degli elementi che accompagna il gameplay, spesso senza interruzioni per svariati minuti. A questa vanno aggiunti, infatti, gli effetti sonori. Sebbene concettualmente distinti dalla colonna sonora, possono comunque essere musicali, o perché presentano caratteristiche tipiche della musica (come un’altezza o il timbro di uno strumento), oppure perché si integrano nel contesto della colonna sonora. Gli effetti sonori, inoltre, interagiscono anche in altri modi con il contenuto musicale—ad esempio, nascondendo la colonna sonora.

Inoltre, un altro fattore di cui tenere conto nella descrizione della musica del videogioco è la diegesi, il piano di esistenza ontologico di questo materiale musicale. Secondo Genette, la diegesi è una costruzione spazio-temporale nella quale si svolgono azioni ed eventi riguardanti i personaggi di una narrazione (cfr. Genette 1976): è l’insieme di tutti gli elementi che appartengono al mondo presentato dalla finzione narrativa. Il cinema usufruisce delle categorie di Genette per descrivere la messa in scena visiva e sonora; l’aggettivo “diegetico” riferito al sonoro è utilizzato specificatamente per definire il suono avvertito dai personaggi della narrazione. La diegesi definisce quindi lo spazio nella quale vengono emessi e interpretati i segni musicali. Anche i suoni del videogioco non sfuggono a questa classificazione, e possono essere categorizzati in suoni diegetici (esistenti nella finzione narrativa dell’ambiente di gioco, e percepiti da chi vi abita al suo interno) ed extradiegetici (che vivono al di fuori della diegesi narrativa, e uditi solo dal giocatore).

La sorgente dei suoni diegetici, quindi, si trova *all’interno* del mondo di gioco. Non è detto, però, che il giocatore sia sempre in grado di risalire visivamente alla fonte del suono—un fenomeno battezzato da Pierre Schaffer come “acusmatico”. Secondo Chion, la mancata possibilità di vedere la sorgente del suono fa sì che chi lo ascolta indirizzi il proprio ascolto verso l’ascolto causale—il risalire alla causa del segnale sonoro (Nattiez 1987). Non tutti i suoni esistenti nella diegesi del gioco, tuttavia, spingono in questa

<sup>1</sup>Il termine viene utilizzato da Chion per descrivere un particolare tipo di audio nel cinema; il concetto espresso, tuttavia, è vero anche per il videogioco, in quanto l'interpretazione del segnale sonoro avviene in maniera simile.

direzione l'interpretazione del giocatore. Un tipico esempio di suono diegetico, come il canto degli uccelli, spesso non ha un rappresentante visivo costituito da un modello (inteso come oggetto grafico) all'interno del gioco. Questo tipo di segnale sonoro, che Chion chiama suono-territorio<sup>1</sup> (Chion 1990), viene riconosciuto come diegetico, ma allo stesso tempo non solleva nel giocatore la questione ossessionante della localizzazione e della visualizzazione della sua sorgente. Gran parte del materiale sonoro diegetico, inoltre, è identificabile con il concetto di "rumore". Secondo Nattiez, il rumore è un oggetto sonoro più ricco di suoni armonici di quanto non lo sia il suono, ed è contraddistinto dal timbro. Il rumore ci richiama immediatamente alla vita stessa, facendoci pensare alle cose che lo producono. (Nattiez 1987).

C'è una differenza principale, tuttavia, tra il materiale sonoro di un gioco e quello di un film: la musica nei videogiochi è infatti influenzata dagli eventi di gioco e dalle azioni del giocatore. Un'azione specifica del giocatore, come lo spostarsi da un luogo all'altro, può fermare uno specifico modulo della colonna sonora e farne iniziare un altro. La tradizionale divisione fra diegetico ed extradiegetico, secondo Collins non basta a classificare i suoni in base al loro piano ontologico in relazione al mondo di gioco. Nella composizione dell'audio di gioco, i suoni diegetici ed extradiegetici, possono infatti essere divisi ulteriormente in suoni dinamici e non dinamici (Collins 2007).

L'audio dinamico, a sua volta, si divide in interattivo e adattivo. Con audio interattivo ci riferiamo agli eventi sonori che accadono in risposta al gameplay, che rispondono direttamente agli input del giocatore (Collins 2007: 264). Ad esempio, quando il giocatore preme il pulsante per saltare in *Super Mario Brothers* (1985), il salto di Mario è accompagnato da un glissando ascendente. La melodia del salto è un suono interattivo, in quanto innescato direttamente dall'interazione del giocatore. L'interattività non dipende quindi necessariamente da una scelta musicale del giocatore: le azioni di input influenzano quasi sempre il paesaggio sonoro del gioco, dai semplici passi aggiunti in risposta ai comandi di movimento fino all'innesto di nuove composizioni musicali. L'audio adattivo, d'altra parte, invece che rispondere a un'azione diretta del giocatore, cambia in base a mutamenti che accadono all'interno del mondo di gioco o delle sue meccaniche (Fay et al. 2004: 6). Un tipico esempio di audio adattivo si può trovare in giochi con un ciclo giorno-notte. La musica di sottofondo di *Animal Crossing: New Leaf* (2012), ad esempio, cambia in base all'orario del mondo reale del giocatore. La musica a mezzogiorno ha un ritmo

1.1.  
12 PM  
Manaka Kataoka

molto allegro (1.1.), mentre quella delle sette di mattina è molto più lenta e presenta diverse pause, invitando i giocatori a fermarsi e a prendersela con calma (1.2.).

1.2.  
7 AM  
Manaka Kataoka

Questi gradi di attività dinamica sono spesso fluidi, il che rende più complessa la classificazione del materiale musicale rispetto alla diegesi narrativa. Nella foresta Kokiri di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), durante la prima porzione del gioco, ci troviamo sempre ad agire durante il giorno mentre impariamo le meccaniche di gioco; il tema Kokiri che fa da sfondo alle nostre attività non cambia se non quando entriamo in un edificio o incontriamo un nemico. Il tema è quindi interattivo, ma in questo momento non è adattivo. Una volta sbloccata la successiva porzione di gioco, il giocatore è in grado di far passare il tempo, e può eventualmente ritornare nella foresta. Se si ritorna di notte, la musica è completamente silenziosa: solo all'alba ritornerà ad essere il tema che conosciamo. La musica è diventata quindi adattiva.

Secondo Collins, l'audio extradiegetico più semplice ritrovabile nei giochi è costituito dai suoni e dalle musiche non dinamiche che fanno da sfondo ai filmati (cfr. Collins 2007). In questi casi, il giocatore non può interrompere la musica. *Grim Fandango* (1998) è costellato di momenti simili: in scene chiave, il gioco riproduce un filmato preimpostato,



**FIGURA 1.1.** → Il salto di Mario è accompagnato da un glissando ascendente che risponde all'input del giocatore, rendendolo un suono interattivo.

che ci guida nella prossima fase della trama. Quando Manny incontra Salvador, il leader dei rivoluzionari, nel suo nascondiglio sotterraneo, e gli consegna l'impronta stampata dei suoi denti, necessari per accedere all'edificio, un filmato conclude la prima parte del gioco (*El Marrow*), e ci conduce alla prossima ambientazione (la Foresta Pietrificata). Durante il filmato, la colonna sonora riproduce inizialmente il tema del nascondiglio, per poi cambiare in quella della nuova ambientazione, senza che vi sia alcuna interazione da parte del giocatore: in altre parole, si tratta di una musica lineare, non dinamica e non diegetica.

L'audio extradiegetico può contenere però diversi gradi di attività dinamica. I suoni extradiegetici adattivi sono formati da eventi sonori che accadono in reazione al gioco, ma non influenzati direttamente dalle azioni del giocatore. Come abbiamo visto sopra, la musica in *Ocarina of Time* si affievolisce al tramonto, fermandosi del tutto durante la notte. All'alba, un breve motivo anticipa il ritorno del tema musicale principale dell'area di gioco in cui si trova il giocatore. Il giocatore non ha modo di causare nuovamente questi eventi sonori, se non aspettando il passaggio di un altro giorno all'interno della diegesi.

I suoni extradiegetici interattivi, al contrario, accadono in reazione a una interazione del giocatore. In *Ocarina of Time*, la musica cambia se il giocatore si avvicina a un nemico. Se il giocatore indietreggia, la musica torna a riprodurre il tema principale dell'area. In questo caso, è possibile controllare direttamente l'evento musicale: correndo avanti e indietro sull'area di innesco, il giocatore può causare la riproduzione della musica di battaglia ogni volta che vuole.

Un comportamento simile è riscontrabile anche nei suoni diegetici. Nell'audio diegetico non dinamico, gli eventi sonori accadono nello spazio percepito del personaggio, senza che egli abbia alcuna partecipazione diretta con esso. Nel già citato nascondiglio sotterraneo di Grim Fandango, Eva (un membro della resistenza) sta cercando di sintonizzarsi sulla stazione di una radio. Manny, il personaggio controllato dal giocatore, non ha alcun contatto con questa radio: il suo suono è diegetico, in quanto emesso da una sorgente presente all'interno del mondo di gioco, ma non è dinamico. Tornando ancora una volta al ciclo giorno/notte di *Ocarina of Time*, all'alba si può sentire il canto di un gallo, e nelle sequenze di gioco diurne all'interno di Hyrule Field, il cinguettare degli uccelli. Quando scende la notte, possiamo sentire l'ululato di un lupo, il frinire dei grilli, il gracchiare dei corvi; in questo caso, non ci troviamo più davanti a un audio lineare, in quanto questi suoni sono diegetici e adattivi.

D'altro canto, i suoni diegetici interattivi accadono all'interno dello spazio del giocatore, e il suo personaggio può interagirvi direttamente. Il giocatore quindi innesca il tema musicale, ma non influenza necessariamente il suo sviluppo temporale. In Grim Fandango, a un certo punto c'è una scena ambientata all'interno del Calavera Cafè: l'autista di Manny, Glottis, vestito di tutto punto, sta suonando il piano del bar, richiamando una scena iconica di *Casablanca*. Se il giocatore regala a Glottis un VIP pass per le corse locali, Glottis si alza, lasciando aperto il pianoforte. A questo punto il giocatore, se vuole, può far sedere Manny al pianoforte per suonarlo, causando la riproduzione di un tema musicale preimpostato. Solitamente però, gran parte dei suoni diegetici interattivi è costituita da effetti sonori, come il suono prodotto dai fendentì della spada di Link o il suono dei passi dei personaggi.

**TABELLA 1.1.** → Schema riassuntivo dei vari tipi di suono all'interno del videogioco (adattato da Collins 2007).

	<b>DIEGETICO</b>	<b>EXTRADIEGETICO</b>
<b>ADATTIVO</b>	Suono esistente all'interno dell'ambiente di gioco che accade in risposta a un mutamento all'interno del mondo di gioco, ma non risponde al giocatore.	Suono esistente all'interno dell'ambiente di gioco che accade in risposta a un mutamento all'interno del mondo di gioco, ma non risponde al giocatore.
<b>INTERATTIVO</b>	Suono esistente all'interno dell'ambiente di gioco che accade in risposta a un'interazione del giocatore con il gioco.	Suono al di fuori della funzione narrativa, che accade in risposta a un'interazione del giocatore con il gioco.
<b>NON DINAMICO</b>	Suono esistente all'interno dell'ambiente di gioco non controllabile o influenzabile dal giocatore, non dipendente da variabili interne al gioco.	Suono al di fuori della funzione narrativa, non controllabile o influenzabile dal giocatore, non dipendente da variabili interne al gioco.

Il materiale sonoro del videogioco esiste quindi su piani ontologici differenti. Molti dei suoni uditi dal giocatore non sono esplicitamente o necessariamente musicali, in una commistione di suoni e rumori; allo stesso tempo, non hanno sempre un corrispettivo rappresentato visivamente all'interno del gioco. Questa caratteristica rispecchia anche il dibattito interno all'analisi del linguaggio musicale in musicologia. Secondo Nattiez, accogliere sia il suono che il rumore nell'analisi del linguaggio musicale ha portato almeno a due nuove concezioni:

- 1 Si passa dal concetto di nota alla nozione più vasta di oggetto sonoro.
- 2 Il fenomeno musicale viene universalizzato sotto le spoglie del sonoro (quello che Chion chiama "sovra-musica"), anche grazie alla musica elettroacustica che, come il videogioco, ha la capacità di raccogliere e rimestare tutti i suoni, essendo un artefatto digitale e programmato.

Prima di immergerci nell'analisi linguistica della musica del videogioco, abbiamo quindi bisogno di chiarire il nostro metalinguaggio, la terminologia utilizzata all'interno di questa tesi, in relazione alla parte del fenomeno analizzata. Per familiarità, quando parliamo di "musica del videogioco" ci riferiamo a tutto ciò che rientra nella concezione di sovra-musica di Chion—la musica rimestata col sonoro. L'analisi linguistica utilizza concetti che la musicologia ha utilizzato per descrivere quella che nel videogioco è assimilabile alla colonna sonora (la componente più propriamente musicale, extradiegetica e non). Un tale approccio, tuttavia, rimane comunque valido per descrivere ogni tipo di oggetto sonoro, grazie al concetto di segno.

Il pensiero musicale occidentale si è sempre interrogato sulla somiglianza e sulle divergenze tra musica e linguaggio. Vi è sempre stato, del resto, un terreno di scambio tra linguaggio e musica: dalla dimensione temporale e gestuale di entrambi i fenomeni, passando per l'aspetto performativo di alcune forme verbali—come il teatro—senza dimenticare, naturalmente, la poesia e il suo margine di ambiguità di senso. Come sostiene Ulrich Michaels, alla base della musica stanno due fattori: «il materiale acustico da un lato, e l'apporto umano e culturale dall'altro». Come i linguaggi naturali, la musica è un sistema simbolico, che non rimanda direttamente a oggetti, esperienze o concetti specifici. Ciononostante, si configura come un insieme di codici definiti da regole, convenzioni e facoltà espressive che variano ed evolvono a seconda dell'epoca e del luogo. Pertanto, il linguaggio musicale del videogioco va trattato come tale; il modo con cui questa analogia ha influenzato la riflessione estetica sulla musica, sulla sua capacità di trasmettere significati, di essere portatrice di senso, e sulle modalità in cui tali capacità si realizzano, verrà trasportato al testo videoludico, per comprendere le dinamiche strutturali e funzionali della sua espressione musicale.

Secondo Ferdinand de Saussure, la linguistica, ovvero la scienza del linguaggio, ha il compito di individuare i fattori normalmente in gioco nel funzionamento e nel divenire di tutte le lingue, ricercando delle regole basate su segmentazione e combinazione che ne descrivano il funzionamento. Nel suo *Cours de linguistique générale* (1916), la distinzione tra *langue* (il sistema linguistico condiviso dai parlanti di una stessa lingua) e *parole* (l'espressione linguistica individuale) rappresenta la base di tutte le successive teorie strutturaliste che studiano non tanto i singoli atti comunicativi, quanto piuttosto i sistemi impliciti nelle varie tipologie di comunicazione.

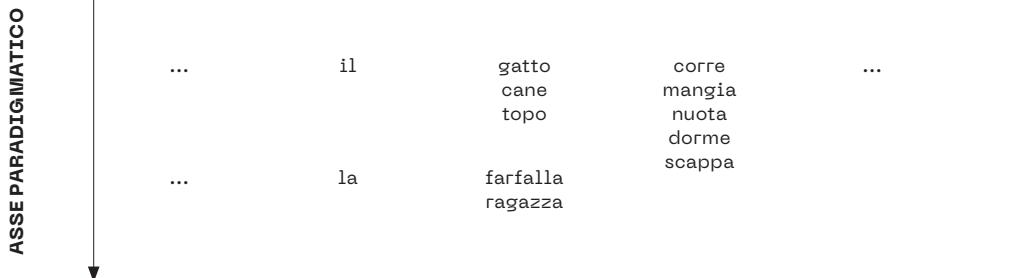
Se la *langue* è un sistema di segni, per De Saussure ciascuno di questi risulta costituito da due parti: il significante, ossia il suo aspetto concreto (sonoro, visivo), e il significato, il concetto espresso dal segno, sulla base di un rapporto quasi sempre arbitrario. Al segno, fatto appunto di significante e significato, corrisponde poi il referente

extralinguistico, un oggetto della realtà tangibile a cui si riferisce il segno. I rapporti che costituiscono la lingua in quanto sistema si distinguono in due tipologie: i sintagmi, combinazioni di parole poste, nella linearità del discorso, a formare una catena, e i paradigmi, le associazioni intercorrenti tra parole che condividono aspetti in comune.

Chiunque comunichi verbalmente, dunque, opera allo stesso tempo sull'asse della selezione (paradigmatico) e su quello della combinazione (sintagmatico): una distinzione fondamentale, perché «consente per la prima volta di mettere in discussione la linearità del testo» (Bottiroli 2006: 33). Affermazione più che mai appropriata per descrivere i complessi rapporti strutturali ritrovabili all'interno di un testo non lineare come il videogioco. Essendo il linguaggio un fenomeno astratto e non fisico, il criterio di segmentazione dei vari elementi linguistici è la pertinenza—le differenziazioni comprese come significative da un madrelingua. A livello paradigmatico, se la differenza fra due espressioni viene considerata non pertinente, queste hanno lo stesso significato. Espressioni come "avere" o "possedere", ad esempio, possono essere sostituite in un periodo senza che vi sia alcun cambio nel significato dell'espressione. In musica, il livello paradigmatico è simile a quello linguistico, e coincide con la ricorrenza dei termini (i motivi).

A livello sintagmatico la pertinenza è data dall'effetto di una espressione sulla significazione: un elemento troppo piccolo per avere un significato non può essere considerato un sintagma. Nella musica occidentale, il fonema musicale è considerato «la più piccola unità fonetica capace di creare un effetto sul significato» (Monelle 1992: 60). Contrariamente a quanto accade nella lingua parlata, però, è difficile definire la pertinenza musicale. Ad esempio, la lettera "a", presa da sola, non significa niente se non viene combinata con altre lettere. In musica però, anche il più piccolo cambiamento fonetico—come il passaggio da una croma a una semicroma, o suonare una nota su un clarinetto invece che su un oboe—porta con sé un piccolo cambio di significazione (Monelle 1992: 60). Nella musica la significazione risiede, più che in altre forme linguistiche come il linguaggio parlato, nelle relazioni, non negli oggetti. Una singola nota è in apparenza priva di alcun significato, ma intervalli, pattern, cambi di volume, di tempo, di timbro e di ritmo, sono i primi portatori di significazione musicale.

### ASSE SINTAGMATICO



**TABELLA 1.2.** → Schema dello sviluppo sintagmatico e paradigmatico del linguaggio (adattato da Berruto e Cerruti, 2011).

#### 1.2.1.

#### STRUTTURA LUDICA E SIGNIFICAZIONE

Da quanto espresso poc'anzi, deriva quindi che il metalinguaggio musicale non è "scientifico", sebbene, nella storia, vi siano stati numerosi tentativi di definire la pertinenza tramite un modello teorico (Monelle 1992). Per lo scopo della nostra indagine, la questione è meno problematica di quanto non sia stata affrontata nella storia della musicologia e della semiologia musicale. Il perché di questa affermazione, è spiegabile con il contesto nel quale avviene l'espressione musicale nel nostro caso: raccontare musicalmente un momento del gioco. Non si può quindi distinguere l'analisi musicale da un'analisi che sia anche ludica. Le due forze—musica e gioco—vanno sempre affrontate insieme, in un contesto audiovisivo non dissimile da quello del cinema. La significazione della musica del videogioco, va quindi sempre studiata in relazione all'immagine e all'interazione del giocatore.

Ai fini di questa tesi, non è necessario segmentare un singolo pezzo musicale ricercandone le sfumature per studiare i suoi rapporti interni. Possiamo però riferirci al gioco come un'unica grande composizione musicale, e applicare i criteri linguistici enunciati in precedenza per segmentare la sua musica in relazione a un cambio di significato indotto dal gioco. Riprendendo lo studio esposto da Whalen nel suo saggio seminale, "Play Along: Music as Metaphor and Metonymy" (2004), affronteremo

l'analisi musicale con un criterio di pertinenza basato su un passaggio fra "stati" di gioco, paradigmi di significazione che, assemblati in un contesto predicativo, formano la sintassi—anche musicale—del gioco. In quanto il gioco è una "macchina narrativa" (Bertolo e Mariani 2013), nello svilupparsi degli eventi sullo schermo, vi è chiaramente una dimensione sostitutiva (o paradigmatica) nella quale un oggetto, un evento o un personaggio può rimpiazzarne un altro, e altrettanto chiaramente vi è una progressione di eventi collegati fra di loro in ordine predicativo (o sintattico) (Whalen 2004). Lo sviluppo musicale ricalca il percorso che il giocatore compie all'interno della struttura preimpostata del gioco: pertanto, la morfologia musicale del videogioco è strettamente collegata allo sviluppo predicativo degli eventi di gioco, ed è creata dall'esecuzione sia orizzontale che verticale di una traccia musicale. Orizzontale, poiché si sviluppa nel tempo; verticale, poiché nello stesso istante temporale possono suonare strumenti o armonie differenti.

Prendiamo, ad esempio, i seguenti enunciati che descrivono due possibili interazioni di Link, il personaggio controllato dal giocatore in *Ocarina of Time*, con uno dei boss del gioco, l'anemone elettrica Barinade.

- A           **Link combatte contro Barinade e lo sconfigge.**
- B           **Link combatte contro Barinade e viene sconfitto.**

Il primo sintagma di entrambi gli enunciati corrisponde allo stesso momento di gioco paradigmatico, il combattimento con l'avversario. Il secondo sintagma invece, è una diretta conseguenza dell'esito della performance del giocatore nel momento precedente. Nel caso A, il successo, nel caso B, della sconfitta. Prendiamo in esame un ultimo enunciato:

- C           **Link parla con Ruto e ottiene lo Zaffiro degli Zora.**

In questo caso, la costruzione sintattica dell'enunciato C è simile a quella dell'enunciato A, ma quella paradigmatica è diversa. Lo stesso paradigma identificato dal successo è composto da un oggetto diverso (lo Zaffiro degli Zora), ed è una diretta conseguenza di un dialogo, e non di un combattimento (quindi di un momento narrativo, privo di pericolo per il giocatore).

Per compiere un ulteriore passo verso il fine della nostra tesi, possiamo immaginare questi tre enunciati in relazione alla loro musica, analizzando lo sviluppo musicale

¶ 1.3.

**BOSS BATTLE**

Koji Kondo

¶ 1.4.

**BOSS CLEAR**

Koji Kondo

¶ 1.5.

**GAME OVER**

Koji Kondo

¶ 1.6.

**HYRULE FIELD**

Koji Kondo

¶ 1.7.

**ITEM CATCH**

Koji Kondo

della colonna sonora del gioco in relazione ai paradigmi di gioco espressi in precedenza. Negli enunciati A e B, il tema del combattimento è sempre lo stesso—un tema concitato che meglio rappresenta lo scontro fra Barinade e l'eroe del tempo (¶1.3.). Saranno nettamente diversi, invece, i temi che segnalano la vittoria (A) (¶1.4.) e la sconfitta (B) (¶1.5.), in quanto delineano due stati differenti, addirittura antitetici. Nell'enunciato C, invece, il tema del dialogo fra Link e la principessa Ruto è molto diverso da quello degli enunciati A e B, in quanto deve fare da sfondo a una scena mondana, qual è il dialogo fra due bambini (¶1.6.). Al contrario, sebbene anche nell'enunciato C sia presente lo stesso paradigma di successo dell'enunciato A, il tema musicale che lo esprime è diverso, in quanto vi è un cambio di oggetto (l'ottenimento dello zaffiro sostituisce la vittoria in battaglia) (¶1.7.). Quello che non cambia, però, è la significazione del gioco: il tema di vittoria dell'enunciato C è infatti ascrivibile dal giocatore nello stesso universo semantico dell'enunciato A—la ricompensa per una performance di gioco. Al contrario, il giocatore comprenderà la differenza fra la musica del dialogo dell'enunciato C e quella del combattimento di A e B, identificandole come due musiche che esprimono un diverso significato (una il pericolo, l'altra la tranquillità).

Ragionando tramite stati di gioco, passaggi musicalmente diversi possono avere lo stesso significato per l'esperienza del giocatore, ma rispecchiare le differenze semantiche presenti nella narrativa di gioco.

**TABELLA 1.3.** → Possibili combinazioni paradigmatiche e sintagmatiche fra musica e stati di gioco. Uno stesso stato di gioco può essere espresso da musiche diverse, ma aventi lo stesso significato (caso 2).

PARADIGMA DI GIOCO	A	B	C
MUSICA	a	b	c

PARADIGMA DI GIOCO	A	B	A
MUSICA	a	b	c

Siamo in grado appunto di raggruppare paradigmaticamente elementi che rappresentano lo stesso significato in relazione al gioco, e riconoscere, grazie al cambio musicale, un passaggio sintattico nel videogioco da uno stato a un altro. Per questo si afferma che è più facile definire la pertinenza musicale nel videogioco, in quanto generalmente il cambio di significazione musicale ricalca un passaggio sintagmatico nella struttura predicativa del gioco. Il rapporto fra sintagmatico e paradigmatico in funzione della musica sarà approfondito ed esaurito in dettaglio nei capitoli 3 e 4; è fondamentale introdurre questa opposizione fin da subito, tuttavia, per avere chiaro il sistema linguistico alla base di quanto verrà esposto da qui in avanti.

Inoltre, questo approccio non deve comunque mettere in secondo piano il secondo livello di significazione di un passaggio musicale, ovvero il suo rapporto con la narrativa e il mondo di gioco—l'aspetto, se vogliamo, più assimilabile ad analisi musicali tradizionali della musica del videogioco. Per questo, è fondamentale capire come avviene il processo di significazione musicale—il collegamento fra il significante e il suo significato—in quanto, come ogni cosa in musica, è un fattore complesso e dibattuto.

**TABELLA 1.4.** → Livelli di significazione musicale nel videogioco

<b>1° LIVELLO</b>	In relazione a ciò che il gioco esprime per il giocatore	<b>Referente esterno al gioco</b>
<b>2° LIVELLO</b>	In relazione a ciò che la musica identifica nel gioco	<b>Referente interno al gioco</b>

## 1.3.1.

## DENOTAZIONE E CONNOTAZIONE

Denotazione e connotazione sono termini che si riferiscono ai diversi modi di intendere il significato di un'espressione. La denotazione è il significato primario di un termine o di un enunciato, e si distingue dalla connotazione, il significato implicito associato al termine generato dal contesto o dalla situazione. Denotare significa individuare il significato base di un termine, o anche di un oggetto o di una classe di oggetti, e descriverlo cogliendo i suoi elementi semantici minimi e indispensabili affinché esso sia riconoscibile. La connotazione, invece, può modificare o anche contraddirsi il significato primario di facciata.

Si è sostenuto che il significato musicale è del tutto connotativo, in quanto non vi è alcun significato "letterale" ascrivibile ai termini musicali. Un motivo musicale si affida al contesto per la sua significazione, e una singola nota può non avere alcun significato. La musica sembra avere un significato denotativo quando viene imitato un suono della natura, oppure quando viene citata un'opera o uno stile altrui: ad esempio una fanfara, un richiamo di corno, il piffero del pastore. Ad ogni modo, in musica la denotazione pura è estremamente rara, contrariamente al linguaggio. Karbusicky osserva che il suono del cuculo, che presumibilmente denota l'uccello, può anche significare, allo stesso tempo, «è primavera!». In un altro contesto, invece, può significare la natura nella sua interezza (ad esempio, nella *Prima Sinfonia* di Mahler); oppure, può proiettare uno stato spirituale interiore, come nella *Pastorale* di Beethoven. A tale proposito, Beethoven stesso scrive che è il suono del cuculo è «più una espressione di sentimento che non una rappresentazione» (Karbusicky 1986: 61). Ne "Il cucù nel bosco" del *Carnevale degli Animali* di Camille Saint-Saëns, il cuculo riprodotto dal clarinetto diventa una voce canzonatoria. Non c'è niente in musica, quindi, che assomigli all'espressione linguistica "cuculo" in maniera puramente denotativa.

Si potrebbe dire quindi che la musica del video-gioco significhi in maniera prevalentemente connotativa, in quanto associata a un contesto audiovisivo interattivo: non si può mai distaccare una musica dall'oggetto o dalla

¶ 1.8.

#### OVERWORLD THEME

Koji Kondo

situazione a cui si riferisce all'interno del gioco. Il famoso "Overworld Theme" di Koji Kondo di *The Legend of Zelda* (1986) rappresenta Link, l'eroe del tempo, e il suo viaggio nella terra di Hyrule (connotazione) (¶ 1.8.). Il tema è ottimista, e induce a pensare alla scoperta, all'esaltazione dell'avventura, secondo visioni soggettive (evocazioni) che la nostra mente richiama fuori. Prendendo alla lettera la concezione linguistica classica di denotazione, si potrebbe poi aggiungere che, se l'"Overworld Theme" denota qualcosa, questo non è altro che il sintetizzatore 8-bit che ne riproduce il tema. Questa visione della denotazione, tuttavia, non ci aiuta a descrivere i rapporti di significazione tra la sfera uditiva e quella visiva: per noi è più utile affermare che il tema denoti proprio l'Overworld, ovvero l'area principale del gioco—come il canto del cuculo denota l'uccello. Si affermerà, quindi, che nel videogioco un tema musicale denota l'oggetto del gioco a cui si riferisce (che sia un luogo, un personaggio, una situazione).

#### 1.3.2.

#### ICONA, INDICE E SIMBOLO

Un'ulteriore classificazione dei segni, la più discussa nei campi dell'estetica e della musica—concerne il modo con il quale il segno si relaziona all'oggetto. Tale classificazione è basata sulla semiotica di Peirce<sup>2</sup>, che divide i segni in tre tipologie—icone, indici e simboli.

##### ICONA

Se la relazione di un segno con il suo oggetto è di somiglianza, il segno è un'icona. Un dipinto figurativo è un'icona, o l'imitazione di un usignolo o di un cuculo da parte di uno strumento orchestrale. L'iconismo è potenzialmente presente in qualsiasi oggetto, poiché qualsiasi cosa si presta a sostituire qualcosa che vi assomiglia; rappresenta qualità semplici o relazioni. Degno di nota è il fatto che i segni musicali sono stati paragonati ad immagini (la rappresentazione degli usignoli e dei cuculi) e a metafore (cfr. Fergu-

<sup>2</sup> In quanto questa tesi si appoggia su un modello più vicino alla linguistica e alla semiologia di De Saussure, e allo strutturalismo derivante dal suo pensiero, si fa nota al lettore che il triangolo semiotico di Peirce (basato sulla triade oggetto-interpretante-rapresentamen) è assimilabile alla divisione in significante e significato di De Saussure. Per le arti e l'estetica, tuttavia, la divisione in icona, indice e simbolo è così rilevante che una loro integrazione in questa trattazione non poteva mancare.

son 1973). Hegel, contrario alla concezione imitativa della musica, riconosce l'affinità dell'arte dei suoni con la sfera emotiva, ma insiste sull'autonomia dell'aspetto intellettuale che permette ai suoni a combinarsi tra loro liberamente da vincoli espressivi.

L'idea del segno iconico è naturalmente molto attraente per i musicisti: un'aria triste, ad esempio, potrebbe avere significato poiché assomiglia a un pianto di tristezza. Un passaggio musicale rapido deve il suo significato a una sua somiglianza con un movimento fisico estremamente veloce, secondo quanto trovato da Hanslick nelle "proprietà dinamiche" della realtà nella musica. David Osmond-Smith assegna un'importanza più periferica all'iconismo in musica (cfr. Osmond-Smit 1972), sebbene riconosce che la sinestesia pone le basi per molti effetti musicali, a volte così vivaci che la partitura stessa assomiglia all'oggetto significato; quando l'acqua è rappresentata da un arpeggio, queste sembrano effettivamente onde sulla pagina. Sono però spesso necessarie delle parole per chiarirne il significato: solo in pochi casi, come in *Sentire il cucù* per la prima volta in primavera di Frederick Delius, la significazione di un suono musicale può essere indovinata anche senza una spiegazione.

Molte delle abitudini iconiche nella musica sono quindi costruite sulla sinestesia. Note alte o basse possono essere utilizzate per suggerire una posizione fisica o un movimento, ma anche per opposizioni come luce e buio. Il salto di Mario (FIGURA 1.9.) è ricalcato da un intervallo musicale ascendente, in un Mickey Mousing<sup>3</sup> musicale che suggerisce un movimento verso l'alto. La sincresi inoltre, enfatizza la fisicità di Mario e il suo coinvolgimento cinestetico con l'ambiente di gioco. Quando Mario viene potenziato in Super Mario (FIGURA 1.2.), il suono originale del suo salto viene trasposto di un'ottava più in basso dell'originale, richiamando l'ingrandimento della sorgente del suono (FIGURA 1.10.).

1.9.  
JUMP (1)  
Koji Kondo

1.10.  
JUMP (2)  
Koji Kondo

<sup>3</sup> Con l'espressione "Mickey Mousing" si indica una tecnica di composizione musicale ottenuta sincronizzando le azioni sullo schermo con gli effetti sonori e la musica di accompagnamento, che segue punto per punto l'azione visibile sullo schermo. Il sistema prende il nome dal personaggio di Topolino, (Mickey Mouse), ed era inizialmente diffusa nei cartoni animati e nel cinema muto. In seguito, la tecnica si è estesa a numerosi generi cinematografici, e al videogioco.



**FIGURA 1.2.** → Quando Mario viene potenziato in Super Mario, il suono originale del suo salto viene trasposto di un'ottava più in basso dell'originale, richiamando l'ingrandimento della sorgente del suono

Anche la dinamica può essere iconica, così come il timbro; alcuni "colori" tonali sono infatti considerati più "scuri" di altri. Storicamente, è l'impressionismo a porre l'accento sul timbro, il "colore" degli strumenti. Per i compositori impressionisti come Debussy, il timbro diventa l'elemento più importante della composizione, attraverso il quale esprimere impressioni e suggestioni. L'iconismo musicale è però vincolato dalle limitazioni delle strutture musicali. Le icone musicali, quindi, tendono ad essere limitate a quei fenomeni per i quali sono adatte alla rappresentazione musicale, specialmente quelli con ritmi ripetitivi, come un cavallo al galoppo. In *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), la caduta della neve nelle in alcune parti della mappa di gioco prende vita musicalmente grazie a intervalli discendenti suonati sul registro più alto di un'arpa (Sayce 2014).

In pratica, la maggioranza della musica tende a subordinare l'iconismo grafico alla creazione di atmosfera. «La tendenza [...] non è tanto quella di rappresentare il paesaggio uditivo quanto suggerire certe atmosfere emotive o stati d'animo» (Osmond-Smith 1972). L'iconismo musicale quindi si traduce, nella maggior parte dei casi, nell'evozione di una visione soggettiva richiamata dalla mente.

## INDICE

Il secondo tipo di segno, l'indice, è «un segno che si riferisce all'oggetto che denota per il fatto di essere realmente influenzato da quell'oggetto» (Pierce, 1940: 102). Esso è «in connessione dinamica (anche spaziale) sia con l'oggetto individuale, sia con i sensi o le memorie della persona per la quale funge da segno» (107). L'indice dipende da un'associazione per contiguità, non per somiglianza od operazioni intellettive. Un buco di proiettile in un vetro è un indice, poiché si riferisce a uno sparo del passato. Un barometro basso, un segnale di fumo, un graffio sulla porta, un pianto: tutti questi segni sono indici, in quanto denotano una causalità.

La nozione indicale della musica è stata spesso legata al concetto di sentimento dagli scrittori del Settecento e dell'Ottocento. Secondo Rousseau, la musica «non rappresenta direttamente le cose ma eccita nell'anima gli stessi sentimenti che si prova vedendo le stesse cose» (cfr. Rousseau). In questa concezione, il legame fra musica e immagine è di tipo causale e non evocativo; indicale, piuttosto che iconica. Lo spostamento del discorso musicale dal sentimento al linguaggio stesso, con la fine del Romanticismo, ha indebolito una concezione indicale della musica, sebbene la questione sia ancora dibattuta tra i musicologi. Per gli scopi di questa tesi, tuttavia, una visione iconica della musica nel rappresentare uno stato d'animo è sicuramente più appropriata al discorso che si farà in seguito (come approfondito nel capitolo 3).

Ciononostante, l'indice rimane un'importante caratteristica della musica, come sostiene Coker, in quanto attira l'attenzione di qualcuno, per poi focalizzarla: specifica più o meno l'ubicazione di un oggetto o di un evento nello spazio e nel tempo, spingendo l'ascoltatore a fare uso dell'ascolto causale. Questa caratteristica è particolarmente utile per descrivere gli eventi musicali all'interno di videogiochi nei quali la dimensione sonora è particolarmente importante per facilitare il proseguimento del gioco, come nei Survival Horror.

In *Papa Sangre* (2010), la nozione di indice è fondamentale, in quanto i suoni indicano al giocatore la posizione e la natura dei pericoli vicini. Un grado di iconismo è naturalmente sempre presente, in quanto i suoni prodotti dai mostri ne qualificano la loro natura, creando un'immagine nella mente del giocatore, ma a prevalere sarà un rapporto di tipo causale tra significante musicale e significato. Questo utilizzo del suono, ovviamente, non è relegato all'horror; ad

esempio, l'intensità di un tema musicale funge da indice per trovare un personaggio nella mappa di gioco di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, e guidare il giocatore verso nuovi segreti (**CAPITOLO 5**).

### SIMBOLO

L'ultima tipologia di segno, il simbolo, è un segno il cui suo carattere rappresentativo consiste precisamente nell'essere una regola per determinare il suo significato. Il linguaggio stesso è una forma simbolica: tutte le parole, le frasi, i libri non sono altro che segni convenzionali. Un simbolo deve denotare un caso singolo, e deve significare un carattere. Ad esempio, nell'utilizzare la parola "uomo" per descrivere Socrate, "uomo" denota un individuo, chiamato Socrate, ma significa una categoria generale, o un carattere del singolo caso (Monelle 1992). I simboli vengono sviluppati da altri segni (115), e il loro significato cambia in risposta a pressioni sociali, storiche e culturali.

I simboli musicali tradiscono a volte le loro origini di indici o icone. Il *reveille*, un richiamo di tromba militare, deve il suo significato a una regola che lo determina; all'inizio però, probabilmente non era altro che un clamore molto forte progettato per svegliare i soldati—e quindi un indice. L'appoggio "sospirante", era inizialmente l'icona di un vero sospiro, diventando in seguito, a partire dal *Didone ed Enea* (1689) di Purcell, un simbolo convenzionale di dolore, utilizzato liberamente per secoli con questo significato, anche nella musica strumentale (Monelle 1992). Morire in *Super Mario Brothers* produce un arresto della musica di sottofondo, seguito da una frase discendente conciliatoria (¶ 1.11.) che ricorda «la musica che si può sentire quando si sbaglia a stimare il valore di un aspirapolvere o di un set di piatti in una puntata di "The Price is Right"<sup>4</sup>» (Whalen 2004). La musica è infatti un messaggio codificato di fallimento, attraverso la ripetuta associazione culturale di un intervallo discendente con un insuccesso.

Come sostiene Monelle, un segno musicale può presentare allo stesso tempo proprietà iconiche, indiciali e simboliche, ed è difficile inserire un suono esclusivamente in una categoria (cfr. Monelle 1992). La commistione di tali proprietà contribuisce a dare forma alle principali funzioni della musica nel videogioco, grazie alle quali l'esperienza del giocatore trova significato semantico.

<sup>4</sup>The Price Is Right è un gioco televisivo nel quale i concorrenti devono indovinare il prezzo di lotti di merchandise.

¶ 1.11.

DEATH CADENCE

Koji Kondo

Whalen prende in prestito altri due termini della linguistica per descrivere le due funzioni primarie della musica nel videogioco—"metaforico" e "metonimico"—per discutere le modalità con il quale il gioco trattiene il giocatore, sia attraverso la componente narrativa (trama, ambientazione, personaggi), sia attraverso la sfida di risolvere problemi od eseguire compiti con abilità. (cfr. Whalen, 2004). Se, come abbiamo visto, ogni gioco si affida a una certa quantità di espressione paradigmatica e sintagmatica, i passaggi musicali corrispondono in linea di massima a uno dei due assi. Quando la musica corrisponde a un momento paradigmatico dell'espressione di gioco (ad esempio, fornendo atmosfera a un ambiente specifico), la si può pensare come metaforica. Quando la musica corrisponde alla struttura sintagmatica del progresso del gioco (ad esempio, una musica di "ricompensa" riprodotta alla fine di un livello), si può pensare la musica come un agente metonimico, o euristico—ovvero, che insegna al giocatore le regole per un gioco di successo attraverso l'incoraggiamento sonoro.

La definizione di metonimia di Roman Jakobson è utile per identificare la funzione della musica che opera sull'asse sintagmatico. Per Jakobson, il discorso si sviluppa e procede o attraverso un riconoscimenti di similarità o di contiguità, e il polo metonimico è la funzione di associazione continua. L'esempio che fa Jakobson a riguardo è un test di libere associazioni nel quale lo stimolo è la parola "capanna", e ai soggetti veniva chiesto di registrare la prima parola che gli fosse venuta in mente. Risposte come "bruciata" o "è una casa modesta" vengono additiate come metonimiche o contigue, poiché esistono in un contesto predicativo o narrativo (la prima fornisce una sintassi posizionale che assume senso grammaticale—"la capanna è stata bruciata"—e la seconda fornisce, in aggiunta, una relazione semantica fra l'idea di casa e una capanna). Risposte come "cabina" o "stamberg", al contrario, sono sostitutive o metaforiche, in quanto forniscono sinonimi che "rimpiazzano" lo stimolo (Jakobson 42).

La metafora rappresenta quindi una sostituzione di qualcosa sull'asse paradigmatico; la metonimia, al contrario, su quello sintagmatico. La musica nel videogioco è un linguaggio che si costruisce sulle sostituzioni continue tra i due assi: metafora e metonimia sono infatti interconnesse ma, come vedremo più avanti, in alcuni giochi una funzione prevale sull'altra. Le metonimie è un processo di associazione continuo di un segno con un altro in un contesto predicati-

vo o narrativo, nel quale il discorso si sviluppa e procede attraverso identificazione di contiguità—e quindi di tipo indicale. La metafora, al contrario, è un processo di sostituzione di un segno con un altro che ne rispecchia parte delle qualità—e quindi di tipo iconico. Si può discutere sul fatto che una metafora operi solamente in un contesto associativo metonimico fra due segni (Dowling 1998).

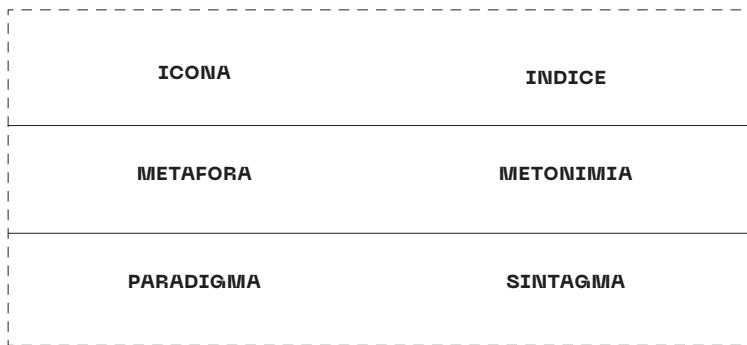
Secondo Whalen, le relazioni musicali di base fra le note possono fornire anch'esse funzioni metaforiche e metonimiche in base al loro assemblaggio. Ad esempio, cambiare un accordo da maggiore a minore produce un effetto diverso, relativo alla natura armonica della musica; ha a che fare con l'asse paradigmatico e quindi con la funzione metaforica, poiché genera una sostituzione di una configurazione con un'altra. Invece, far seguire un Mi a un Sol in una melodia produce un effetto simile ma tramite una relazione metonimica, in quanto il contesto sintattico delle note fornisce una base (legge) per la loro associazione. Se vi si mettono altre note, o silenzio, l'associazione è percepita meno chiaramente (cfr. Whalen 2004).

Quest'affermazione di Whalen si collega a un concetto di significazione musicale legata anche all'espressività della musica. Se fino ad ora abbiamo parlato di musica del videogioco sempre in relazione a ciò che esprime per il giocatore in relazione al gioco stesso, va notato che in alcuni giochi il giocatore è libero di comporre e assemblare delle note o dei moduli in tempo reale, senza che questi abbiano alcuna funzione pratica nel contesto di gioco.

Nel già citato *Animal Crossing: New Leaf*, il giocatore può comporre un breve motivo che viene poi riprodotto in sottofondo ogni volta che si parla con i personaggi, e ripetere questo processo a piacimento quante volte desidera; in *Minecraft* (2011), è possibile creare delle vere e proprie composizioni utilizzando dei "blocchi nota" che, una volta impostati, permettono di riprodurre una fra cinque note diverse. La successione metonimica delle note crea quindi una composizione che ha significato per il giocatore in quanto espressione personale, ma non ha alcun significato in relazione al gioco.

Istanze musicali di questo tipo non sono altro che un valore aggiunto che permettono al giocatore di esprimersi liberamente, coinvolgendolo e spingendolo ad interagire con il gioco. Le interazioni con questa funzione della musica, che si configurano come un vero e proprio processo creativo, producono relazioni metonimiche nell'assemblaggio orizzontale delle note, e metaforiche in sostituzione al significato che non il gioco, ma il giocatore, vuole dare alla musica.

SIMBOLO



**TABELLA 1.5.** → Schema riassuntivo  
delle proprietà linguistiche dei  
segni musicali nel videogioco.

## CAPITOLO 2

# L'interazione musicale nel videogioco

## IL PROCESSO POIETICO ED ESTESICO

Per comprendere il fenomeno musicale all'interno del videogioco, non ci si può esimere dall'analizzare il rapporto dialettico del tutto peculiare tra gioco e giocatore. Il ruolo del compositore assume una forma nuova, e il ruolo di assemblatore del giocatore fa sì che vi sia bisogno di approcciarsi al fenomeno attraverso un approccio comunicativo peculiare, che si soffermi sul processo che porta alla creazione della composizione udibile finale. La comunicazione infatti, secondo i modelli semiotici più classici, è un fattore lineare e tripartito. Un emittente invia un messaggio attraverso un canale, che il ricevente a sua volta interpreta; il processo, nella musica, non è per niente dissimile. Nattiez definisce l'espressione musicale come una forma simbolica divisa in tre parti, chiamate "triparti" (**GRAFICO 2.1.**). (Nattiez 1987). Il ruolo dell'emittente è ricoperto dal compositore, che produce l'opera (il messaggio) che l'uditore—ricevente finale della catena di comunicazione—decodifica e interpreta. I processi che coinvolgono ciascuna delle triparti possono essere oggetto di analisi:

### **IL PROCESSO POIETICO**

L'insieme delle strategie grazie alle quali alla fine dell'atto creativo esiste l'opera (creazione)

### **IL PROCESSO ESTESICO**

L'insieme delle strategie messe in atto dalla percezione del prodotto dell'attività poietica (interpretazione)

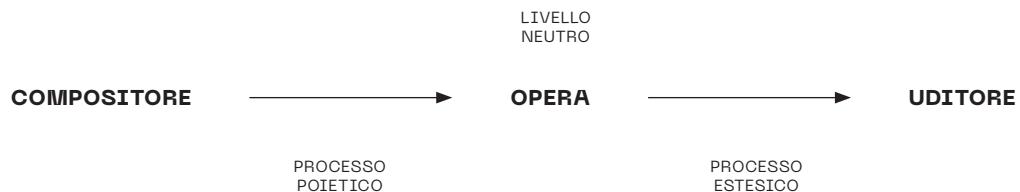
### **IL LIVELLO NEUTRO**

La traccia sulla carta dell'opera, che non esiste pienamente come opera se non quando viene usufruita o percepita: è una descrizione non necessariamente dotata di pertinenza poietica o estesica

Da questo modello si evince che gli interpretanti attribuiti dall'emittente all'opera che egli produce non sono necessariamente gli stessi che il destinatario proietta sull'opera, che si limita ad avanzare ipotesi su quello che l'emittente abbia voluto dire (Nattiez 1987).

La natura ipertestuale del medium videoludico fa sì tuttavia che il classico modello di comunicazione triadico non basti a descrivere l'interazione musicale. Contrariamente ad altre forme mediali, come il cinema, dove gli utenti assumono il ruolo di riceventi "passivi" di un segnale sonoro, i giocatori assumono un ruolo attivo nell'innescare gli eventi sonori (**GRAFICO 2.2.**). La funzione del giocatore in un gioco è infatti prettamente configurativa, e l'interazione dell'utente è basata sull'assemblaggio – l'atto di creare le connessioni semiotiche per costruire la sintassi del gioco vera e propria. (Eskilinen 2004). Anche se sono, in un certo senso, i riceventi del segnale audio finale, i giocatori sono anche in parte gli emittenti dello stesso segnale.

**GRAFICO 2.1.** → La tripartizione dell'espressione musicale (Nattiez 1987)



**GRAFICO 2.2.** → La catena della comunicazione nel videogioco (Collins 2007)



Nel 1962 Umberto Eco, nel suo testo *Opera aperta*, delinea il concetto di apertura e lo designa come il tratto caratteristico della creazione contemporanea. "L'opera aperta" descritta da Eco è un'opera in movimento, «un campo di possibilità» infinito, aperto all'interpretazione di colui che ne usufruisce, lasciato volutamente incompleto affinché sia un altro partecipante a definire l'arrangiamento strutturale dell'opera. Si instaura così un nuovo rapporto di godimento estetico e di fruizione dell'oggetto d'arte: l'osservatore ne diventa il co-autore. Un esempio di quest'opera aperta si può ritrovare nel *Klavierstücke XI* (1953) di Stockhausen, nel quale il pianista sceglie l'ordine nella quale suonare i segmenti di musica annotati sulla partitura.

Più recentemente, Saunders ha formulato una sottocategoria di quella che Eco chiama "arte in movimento", focalizzandosi sul concetto di modularità musicale (cfr. Saunders 2008). Secondo Saunders, gli elementi essenziali di un qualsiasi sistema modulare sono «un numero preciso di unità standardizzate e una procedura per assemblarli» (2008 153). La modularità musicale ha bisogno, prima di tutto, di una raccolta di moduli e una lista di leggi che descrivono come questi moduli possano combinarsi. Nei videogiochi, i moduli sono spesso contenitori distinti di informazioni musicali—i file—e le leggi sono programmate nel gioco sotto la forma di algoritmi.

In tutta la musica modulare, i moduli e le leggi devono sottostare a un processo di assemblaggio che produca la composizione finale (il concerto, o nel nostro caso la colonna sonora in tempo reale del videogioco). Il processo modulare corrisponde a uno spostamento da un mondo astratto, definito da leggi, a uno spazio mediato, che il giocatore o il pubblico possono percepire direttamente (**GRAFICO 2.3.**). I creatori (*creators*) stabiliscono i moduli e le leggi, gli assemblatori (*assemblers*) determinano quali moduli suoneranno e quando, e i produttori (*producers*) rendono udibile la composizione musicale.

**GRAFICO 2.3.** → Il  
processo della musica  
modulare (Saunders 2008)



I moduli e le leggi costituiscono il livello neutro dell'espressione musicale modulare—i file e gli algoritmi non ancora mediati. Il coinvolgimento degli assemblatori—che ricoprono un ruolo distinto dai creatori nella catena comunicativa — fa sì che essi abbiano una grande influenza sui risultati di un sistema modulare. Ciononostante, operano all'interno di un design di sistema prestabilito (le sue leggi): in tal modo, la paternità della composizione appartiene comunque ai creatori del sistema. Secondo Eco, infatti, l'arte in movimento rimane necessariamente all'interno del «mondo inteso dall'autore» (Eco 1989: 19). Il giocatore-assemblatore, pertanto, si trova in un continuo rapporto dialettico con il compositore tramite le leggi e gli oggetti musicali prestabiliti da quest'ultimo nel gioco.

## 2.2.1.

### ALEA E INDETERMINAZIONE

Un aspetto critico della modularità è dato dai due modi distinti nel quale il caso influenza il sistema: in primis, la separazione fra i creatori della musica e i suoi assemblatori, seguito dall'assemblaggio stesso. Per quanto generalmente siano considerati sinonimi, nello specifico musicale occorre fare una distinzione tra alea (*chance*) e indeterminazione (*indeterminacy*).

La parola "alea" riguarda l'adozione da parte dei compositori di strategie operative automatiche (come ad esempio l'estrazione numerica o il lancio di monete) alle quali viene affidato il compito di strutturare un'intera composizione attraverso la combinazione casuale di un certo numero di elementi musicali predefiniti. La parola "indeterminazione" si riferisce invece alla mancanza di indicazioni precise rispetto alla definizione dei parametri sonori fondamentali di una composizione; in questo è l'esecutore a sceglierli nel momento stesso dell'esecuzione, sulla base della propria sensibilità e nel rispetto del disegno estetico complessivo delineato dall'autore. Poiché sono i compositori a determinare le leggi, essi sono in grado, tramite la loro stesura, di variare il grado di controllo sulla composizione finale (**GRAFICO 2.4.**).

Secondo Medina-Gray, vi è un parallelismo fra la configurazione musicale del videogioco con l'utilizzo della modularità nella musica d'avanguardia nel ventesimo secolo, basata sull'apertura e sull'assemblaggio. (cfr. Medina-Gray 2016).

**GRAFICO 2.4.** → Il continuum di indeterminazione della musica modulare (Saunders 2008)

Nella *Sonata per pianoforte n.3* (1955–63), Boulez lascia libero l'esecutore di decidere l'ordine di esecuzione delle cinque "formanti" che compongono il pezzo—che vengono così chiamate, al posto di "movimenti", proprio per escluderne la consequenzialità.

In particolare, la notazione musicale di "Constellation-Miroir" è composta da nove spartiti divisi in sei "costellazioni", tre di "Points" (strutture focalizzate sulle singole note, stampati in verde), due di "Blocs" (strutture basate su accordi ed arpeggi, stampate in rosso), e un breve "Mélange", che comprende entrambe le strutture precedenti (**FIGURA 2.1**). Gli elementi all'interno di ciascuna delle sei sezioni possono essere arrangiati in vari modi. Per questo, Boulez paragona la struttura dello spartito alla mappa di una città sconosciuta nella quale l'esecutore «deve orientarsi all'interno di una fitta rete di percorsi» (Boulez 1963). Questa struttura aperta è facilmente ritrovabile nel videogioco, nel quale l'esecutore è il giocatore, lo spartito è il mondo di gioco nel quale si orienta, e l'inchiostro colorato è l'algoritmo che definisce quali moduli musicali devono essere eseguiti dal gioco in base al percorso del giocatore. Sebbene Boulez consenta all'esecutore di emettere delle decisioni sulla forma finale del pezzo, la sua influenza rimane comunque sottoposta a quella del compositore ed è, in linea di massima, limitata.

Un elemento ulteriore di indeterminazione, nella modularità, è dato da una notazione musicale ambigua. La partitura di *Twenty Five Pages* (1953) di Earle Brown è formata da 25 pagine di spartiti privi di chiave. Ogni pagina costituisce un modulo, e l'esecutore può decidere di suonarle in qualsiasi ordine. La materia musicale all'interno di questi moduli è inoltre indeterminata: sebbene le altezze siano annotate sugli spartiti, questi possono essere letti sia dall'alto verso il basso che dal basso verso l'alto, e l'ese-

**FIGURA 2.1.** → Uno spartito della formante "Constellation-Miroir" dalla *Sonata per pianoforte n. 3* di Boulez.

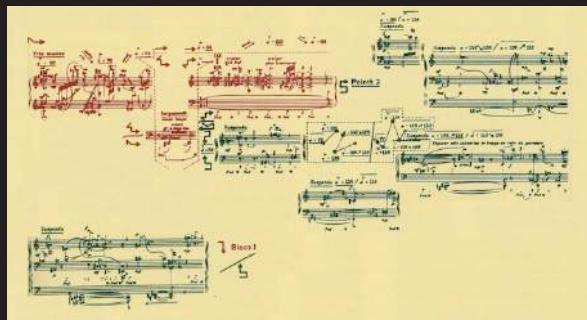
**FIGURA 2.2.** → Pagina di *Twenty Five Pages* di Brown.

cuttore può scegliere quale chiave applicarvi (se di violino o di basso). Non finisce qui; se Brown fornisce un sistema relativo di durata delle varie note fra di loro—utilizzando un sistema da lui chiamato "notazione temporale"—l'esecutore può suonare il pezzo a qualsiasi tempo (**FIGURA 2.2.**).

Insieme, queste procedure in *Twenty Five Pages* si fanno portatrici di indeterminazione attraverso quello che Saunders chiama il "materiale fisico"—i moduli annotati—e il "livello interpretativo"—qualità musicali aperte come il tempo e l'altezza che modificano il materiale fisico (2008: 166). Questa distinzione tra "fisico" e "interpretativo" si ripercuote similmente nella musica modulare nel videogioco, in quanto questi moduli (fissati e immutabili nel codice del gioco) possono essere a volte modificati (ad esempio velocizzati, mandati in fade-out, modificati di altezza) durante il gameplay secondo regole e parametri pre-programmati.

Nelle opere di Cage, l'indeterminazione non è data dalla modularità, ma da diversi artifici verbali e grafici che danno all'esecutore un ampio ventaglio di possibilità interpretative relative all'esecuzione della partitura. Quando Cage utilizza la modularità, lo fa in maniera del tutto diversa dai suoi contemporanei, come in *Music of Changes* (1951). Il processo compositivo parte dalla costruzione di un quadrato di 64x64 celle, in ognuna delle quali viene inserito un valore: il tipo di suono, la durata, il volume. Attraverso dei meccanismi casuali gestiti da un calcolatore avviene la scelta all'interno di queste possibilità. Lo stesso metodo viene utilizzato per la creazione di effetti polifonici, e per la scelta dei ritmi. Il ripetersi di questi meccanismi porta all'ottenimento di una partitura eseguibile.

A differenza dei sistemi modulari di Boulez e Brown, che fanno sì che si possano ottenere diversi risultati in base all'esecuzione, il sistema di Cage si traduce in un unico risultato fra centinaia di possibilità. Così facendo, Cage ricerca un'estetica nella quale ambisce a rimuovere il più possibile la presenza del compositore della musica finale, limitando il processo poietico alla base dell'espressione musicale.



TWENTY-FIVE PAGES for 1 to 25 Pianos (1971) © 1971 Steve Reich

Reprinted by permission of the composer and WISE PUBLISHERS

1

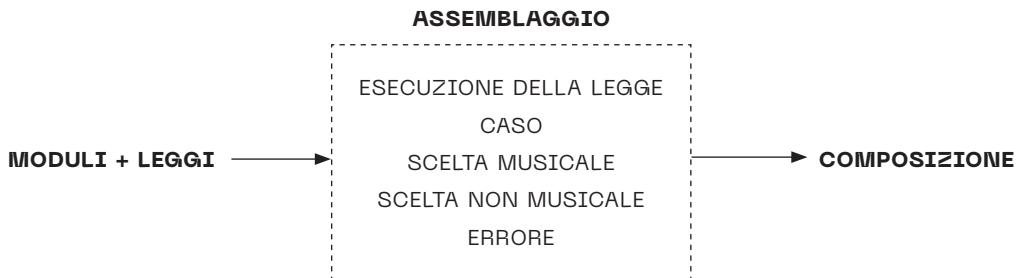
## 2.3.

# ASSEMBLAGGIO MODULARE NEL VIDEOGIOCO

La musica nel videogioco condivide il suo processo modulare generale con la musica sopraccitata. La composizione musicale di un artefatto ludico è infatti strettamente legata all'utilizzo dell'alea e di scelte musicali e non, sia per i suoi creatori che per i suoi assemblatori, utilizza i livelli fisici ed interpretativi di Saunders, e può occupare una qualsiasi posizione sul continuum di indeterminazione. (Medina-Gra, 2016: 60). Vi sono però delle differenze sostanziali. Prima di tutto, il ricevente finale della comunicazione—il giocatore—ricopre anche il ruolo di esecutore della musica (l'assemblatore). Inoltre, l'alea è programmata tramite gli stessi algoritmi che definiscono le leggi di assemblaggio della musica (**GRAFICO 2.5**).

In molte opere d'avanguardia basate sull'assemblaggio, come la *Sonata per piano n.3* di Boulez, la scelta dell'esecutore è influenzata già dal risultato finale (come suonerà il pezzo se assemblato in un certo modo): la scelta, quindi, dipende da una scelta musicale. Nel videogioco, questo accade in alcune istanze: ad esempio, in *Ocarina of Time* (1998), il giocatore può scegliere quali singole note suonare su un ocarina virtuale—e in che ordine—per riprodurre particolari melodie. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, il giocatore non è cosciente di quali sue azioni stanno contribuendo all'assemblaggio della musica; spostarsi in una nuova area del gioco e innescare un nuovo modulo musicale, infatti, non sono dettati da una precisa scelta musicale, ma dalla volontà di esplorare e di proseguire nell'esperienza. La scelta non musicale si rivela quindi il modo principale con cui le azioni del giocatore influenzano l'assemblaggio della musica del gioco.

Nel videogioco, il giocatore-assemblatore controlla principalmente quando innescare i vari moduli; tuttavia, le regole per la loro riproduzione (quali suoni, e a che eventi associarli), sono controllati dal motore di gioco—le leggi e i moduli stabiliti dal compositore. (Woller et al. 2005) distinguono in algoritmi trasformazionali e algoritmi generativi i processi logici che portano alla composizione finale dell'audio dinamico nel videogioco.



**GRAFICO 2.5.** → Il processo di assemblaggio della musica nel videogioco (Elizabeth Medina-Grey 2014)

### 2.3.4.

### TRASFORMAZIONE

Gli algoritmi trasformazionali hanno minore impatto sulla quantità di dati del gioco, ma hanno comunque un impatto sulla sua struttura. Essi agiscono su quello che Saunders chiama il livello interpretativo (**PARAGRAFO 2.2.1.**), lasciando inalterato il materiale fisico (i moduli musicali). La differenza, rispetto all'opera aperta descritta in precedenza, sta nel fatto che non c'è un esecutore a compiere una decisione cosciente sull'ordine di riproduzione dei moduli, e l'elemento aleatorio è programmato nel motore del gioco attraverso un algoritmo. Ad esempio, l'altezza di alcune note di una frase musicale possono essere alterate casualmente, oppure le stesse frasi possono essere ristrutturate in una composizione più ampia, senza che esse vengano alterate. Quest'ultima tecnica, nota come riordinamento orizzontale (*horizontal resequencing*), è spesso utilizzata nei giochi per evitare la ripetitività di proporre una composizione sempre uguale. Il risultato è l'ottenimento di tante varianti di una stessa composizione, proprio come nelle opere di Boulez e Brown esaminate in precedenza.

Ad esempio, in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), la partitura per il tema dell'area di gioco Hyrule Field (**¶ 2.1.**) è costituita da diversi moduli, e la randomizzazione algoritmica determina l'ordine nei quali questi moduli vengono suonati (Collins 2008: 158). In questo modo, Koji Kondo riesce ad evitare la ripetitività di riproporre lo stesso identico tema in una delle aree di gioco più percorse dal giocatore.

**¶ 2.1.**  
**HYRULE FIELD**  
Koji Kondo

Un altro genere di algoritmi trasformazionali è basato sulla modifica di parametri programmati in sequenze musicali più ampie di un modulo costituito da una singola frase. In questi casi, il compositore definisce le sequenze musicali per poi definire quali segmenti debbano essere riprodotti sempre in determinate occasioni. Il brevetto di iMUSE<sup>5</sup> (1991), motore sviluppato presso Lucasarts, descrive così questo processo:

[...] la musica di combattimento, invece che essere riprodotta senza variazioni, può essere modificata per cambiare l'atmosfera di gioco in base agli eventi specifici del combattimento. Ad esempio, alcuni strumenti possono indicare che si sta combattendo bene (una fanfara di tromba in risposta a un pugno ben piazzato), mentre altri possono indicare il contrario (ad esempio, degli archi in staccato quando si incassa un colpo) [...] Inoltre, può essere desiderabile trasporre la musica quando il combattimento raggiunge il suo climax. [...] In questo modo, la musica risultante cambierà carattere di pari passo con l'intensità del combattimento, ma in maniera omogenea e naturale, proprio come la musica segue l'azione in un film (Land e McConnell 1994: 5).

Un esempio spesso citato dell'utilizzo del motore iMUSE si trova all'inizio di *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* (1992). Il giocatore, vestendo i panni del protagonista Guybrush, si muove all'interno della cittadina di Woodtick, ambiente definito da un tema musicale; ogni volta che Guybrush entra in un edificio, viene riprodotta una variazione del tema di Woodtick, ogni volta con uno strumento diverso. Quando Guybrush esce nuovamente, l'algoritmo riproduce un riempitivo che accompagna la musica nel tema di base di Woodtick (**¶ 2.2.**). In questo modo, è possibile ottenere diversi arrangiamenti della stessa composizione grazie alla stratificazione delle diverse componenti musicali—tecnica nota nell'industria come riorchestrizzazione verticale (*vertical reorchestration*).

## ¶ 2.2.

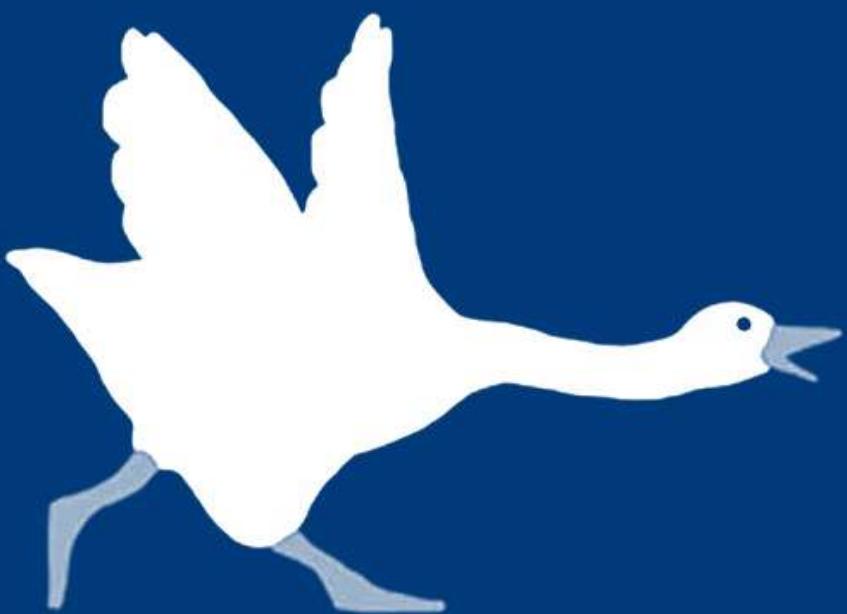
**WOODTICK THEME**  
Michael Land, Peter  
McConnell, Clint  
Bajakan

<sup>5</sup>iMUSE è considerato il primo game engine ad integrare algoritmi trasformazionali nella gestione dell'audio di gioco. Tutti i titoli Lucasarts degli anni Novanta, a partire da *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* (1992), fanno uso della tecnologia iMUSE per gestire le transizioni audio dinamiche all'interno dei giochi.

A differenza degli algoritmi trasformazionali, gli algoritmi generativi aumentano le dimensioni dei dati di gioco, in quanto anche i materiali musicali di base (i moduli) sono creati da zero, agendo su quello che Saunders chiama materiale fisico. Il termine musica generativa, coniato da Brian Eno, descrive una composizione musicale in continuo cambiamento, creata da un sistema logico: una musica composta a partire da teorie analitiche così esplicite da essere in grado di generare materiale strutturalmente coerente (Loy e Abbot 1985; Cope 1991). Questo approccio compositivo ha le sue radici nelle grammatiche generative del linguaggio (Chomsky 1956) e della musica (Lerdahl e Jackendoff 1983), che generano nuova materia a partire da una struttura ad albero ricorsiva.

Il compositore di un sistema musicale generativo agisce esclusivamente sulle leggi nel processo di assemblaggio, organizzando le possibilità metamusicali (Herber 2008). La composizione finale ha quindi un grado di controllo molto basso nel continuum di indeterminazione di Saunders. La generazione procedurale del contenuto offre grandi vantaggi nella creazione di una musica che si adatti più granularmente all'esperienza del giocatore, evitando la monotonia e fornendo una colonna sonora che sia in evoluzione ed emotivamente intelligente (Plans e Morelli 2019). A riguardo, Collins descrive *Otocky* (1987) dell'artista e compositore giapponese Toshio Iwai, uno shooter a scorrimento laterale nel quale il suono dello sparare ritmico del giocatore si quantizza<sup>6</sup> in tempo reale, diventando l'accompagnamento melodico per una linea di basso di due note (Collins 2009: 7). Tetsuya Mizuguchi utilizzerà in seguito lo stesso principio per la creazione di *Rez* (2001). *Spore* (Buskirk 2008), *No Man's Sky* (Joyce 2016), e *Proteus* (Solberg 2015) utilizzano tutti algoritmi generativi per creare alcune o tutte le musiche dei rispettivi giochi.

<sup>6</sup> Quantizzare significa spostare il materiale audio o MIDI registrato, portandolo alla posizione musicalmente rilevante più vicina in una griglia musicale di riferimento. La quantizzazione è una funzione nata per correggere degli errori, ma la si può anche utilizzare in modo creativo.



# Approfondimento

# Untitled Goose Game

**SVILUPPATORE**  
House House

**ANNO**  
2019

**COMPOSITORE**  
Dan Golding

**GENERE**  
Puzzle, Stealth



**UNTITLED GOOSE GAME** (2019) utilizza il riarrangiamento orizzontale per costruire la musica di sottofondo del gioco, adattandola a ciò che compie il giocatore. Il prodotto di House House è un gioco stealth-sandbox con un forte umorismo slapstick, nel quale il giocatore assume il controllo di un'oca che porta scompiglio in un tranquillo villaggio della campagna inglese, e si presta bene come caso studio approfondito per comprendere il funzionamento e il valore aggiunto della musica modulare videogioco.

La colonna sonora adattiva utilizza il *Preludio* di Debussy, e la musica sembra quasi decifrare ciò che passa per la testa del volatile: quando l'oca si avvicina alla sua prossima vittima, il pianoforte suona un tema giocoso a bassa energia. Non appena il pennuto compie una malefatta, il tema musicale viene suonato con veemenza, enfatizzando l'umorismo della situazione e spingendo il giocatore a continuare le proprie bravate.

Per fare ciò, il compositore Dan Golding ha suonato due versioni differenti del *Preludio*, una a bassa energia e una ad alta energia, spezzettando ogni traccia in vari moduli, fino ad ottenerne circa 400. Le leggi del gioco definiscono come l'interazione dell'utente agisce sull'assemblaggio di questi moduli. Essenzialmente, il gioco opera in tre stati: il primo è uno stato silenzioso, nella quale l'oca non compie niente di rilevante; nel secondo, la versione a bassa energia viene suonata per accompagnare l'oca verso la sua prossima vittima; infine, il terzo stato viene innescato quando l'oca è inseguita dalla sua vittima una volta compiuta la malefatta (Golding 2019). A seconda di ciò che accade, il gioco sceglie quale versione far suonare. Tenendo conto tutte le possibili combinazioni con le quali possono essere assemblati i vari moduli, Golding afferma che si può potenzialmente ascoltare una quantità di versioni della composizione pari «a un numero con 52 zeri» (Golding 2019).

### 2.3.

#### PRELUDIO

Dan Golding (arrang.  
Debussy)

**FIGURA 2.3.** → Una versione dolce del *Preludio* accompagna la pianificazione della prossima bravata dell'oca.

**FIGURA 2.4.** → Una versione ad alta energia del *Preludio* viene suonata quando l'oca viene scoperta ad eseguire una malefatta.



# Approfondimento

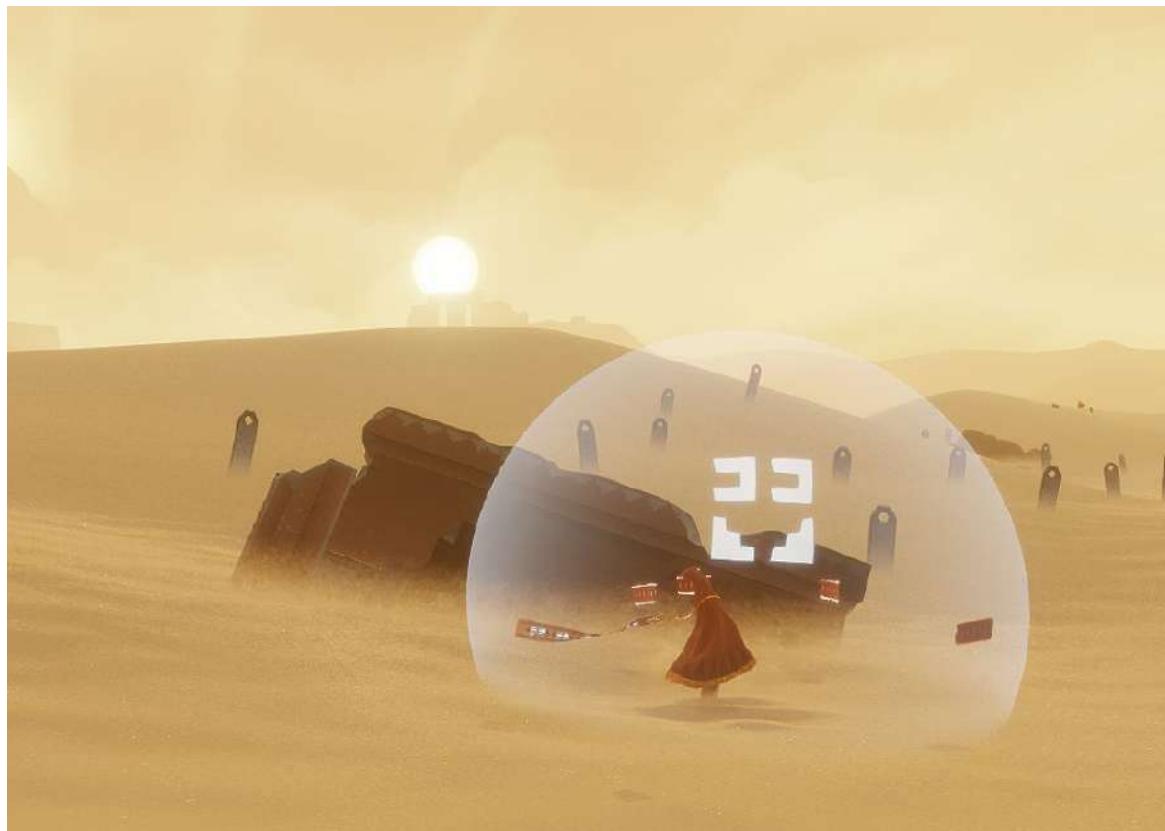
## Journey

**SVILUPPATORE**  
thatgamecompany

**ANNO**  
2012

**COMPOSITORE**  
Austin Wintory

**GENERE**  
Action, Adventure



**JOURNEY** (2012) è un gioco adventure, spesso considerato un videogioco d'arte (*art game*), nel quale il giocatore veste i panni di un nomade incappucciato in viaggio fra le vestigia di un'antica civiltà sommersa nel deserto. *Journey* sfrutta gli algoritmi trasformazionali per creare una colonna sonora, composta da Austin Wintory, dinamica e d'effetto, per la quale è stato il primo videogioco ad essere nominato nella categoria Best Score Soundtrack for Visual Media ai Grammy Awards del 2013. La musica si sviluppa in maniera dinamica, assemblando sequenze musicali preregistrate in base all'interazione del giocatore con il mondo e al progresso del suo viaggio, sfruttando la riorchestratazione verticale per eseguire transizioni naturali, in modo che la musica risponda sempre all'azione del giocatore. Lo scopo, dichiara Wintour, è di «far sembrare che la musica si sviluppi in tempo reale, come se scritta da un compositore invisibile—e molto veloce» (Wintory 2013).

*Journey* si sviluppa attorno a un unico tema principale che si evolve durante tutto il gioco, in un crescendo continuo. Il tema, udibile fin dai primi istanti (2.4.), viene reinterpretato, traposto ed eseguito da vari strumenti orchestrali con modalità e ritmi diversi. Per dirla con Wintory, «musicalmente [il gioco] è come un grande concerto per violoncello, dove tu sei il solista e il resto degli strumenti rappresentano il mondo intorno a te, inclusi gli altri giocatori» (Wintory 2013). Ciascun elemento del mondo è infatti rappresentato da uno strumento musicale caratteristico, con le proprie linee melodiche che vengono assemblate insieme alla musica quando il giocatore vi si avvicina o vi interagisce—come in una versione videloudica di *Pierino e il lupo* di Prokof'ev.

Il violoncello solista rappresenta il giocatore, ed è il suono con il quale si viene introdotti nel gioco—l'inizio della solitaria avventura del nomade. Vari strumenti vengono man mano aggiunti nel mix; il flauto rappresenta gli antenati e le loro creature di stoffa; il serpente rappresenta le pericolose creature di pietra che possono ostacolare il giocatore; il crescendo

dell'orchestra rappresenta la meta finale del viaggio—la montagna. Giocando online, è possibile imbattersi in altri nomadi incappucciati—altri giocatori che stanno compiendo lo stesso viaggio. Il compagno è rappresentato dall'arpa e dalla viola, e le linee melodiche di questi strumenti si sovrappongono al resto dell'orchestra se si viaggia in compagnia.

L'unico modo che il giocatore ha per interagire con il mondo è attraverso il canto del proprio avatar, l'unico suono che viene riprodotto in risposta a una scelta musicale del giocatore—aggiungendo un ultimo elemento di indeterminazione alla composizione finale. Interagire con gli elementi del mondo accresce la stratificazione orchestrale dell'opera. Ad esempio, la liberazione della creatura di stoffa all'inizio del viaggio (2.5.) può essere eseguita in almeno tre modalità diverse: il giocatore può liberare la creatura di stoffa da solo (come nell'esempio), innescando la melodia suonata dal flauto. Nel caso lo faccia in compagnia di un altro giocatore, anche l'arpa e la viola si aggiungerebbero all'orchestra. Infine, il giocatore può decidere di non liberare affatto la creatura di stoffa: in tal caso, non vi sarebbe nessun crescendo musicale, e il nomade avrebbe superato quel punto senza variazioni nella triste melodia dronante di sottofondo. Pertanto, ogni esperienza di gioco risulta nell'esecuzione di una variante della colonna sonora, guidata dal percorso del giocatore.

#### 2.4.

NASCENCE

Austin Wintory

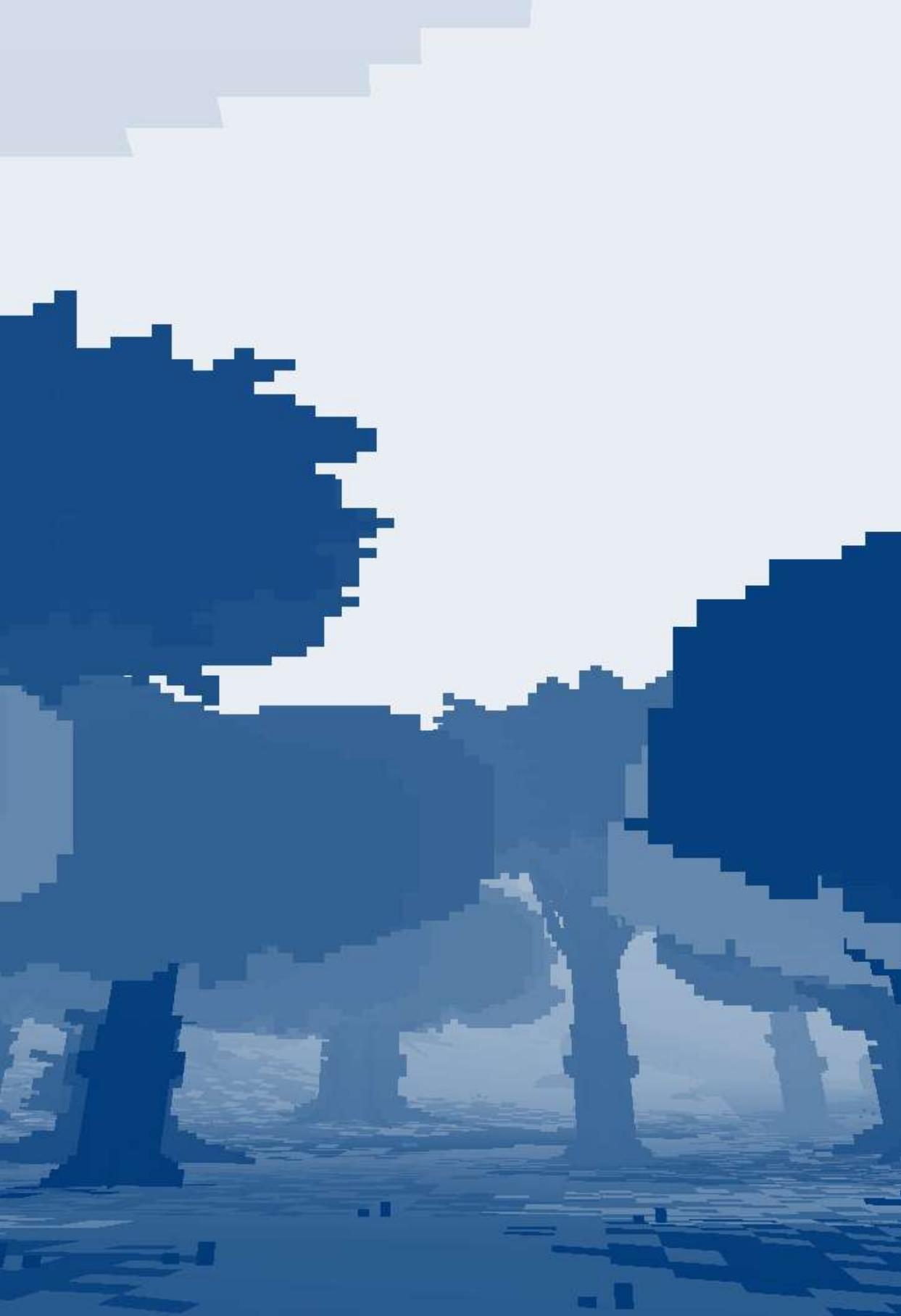
#### 2.5.

THRESHOLD

Austin Wintory

**FIGURA 2.5.** → Viaggiare insieme a un compagno fa sì che l'arpa e la viola siano aggiunte dinamicamente alla composizione musicale.

**FIGURA 2.6.** → Il giocatore può controllare il canto del nomade, aggiungendo un ulteriore sequenza sonora agli strati di strumenti del gioco.



# Approfondimento

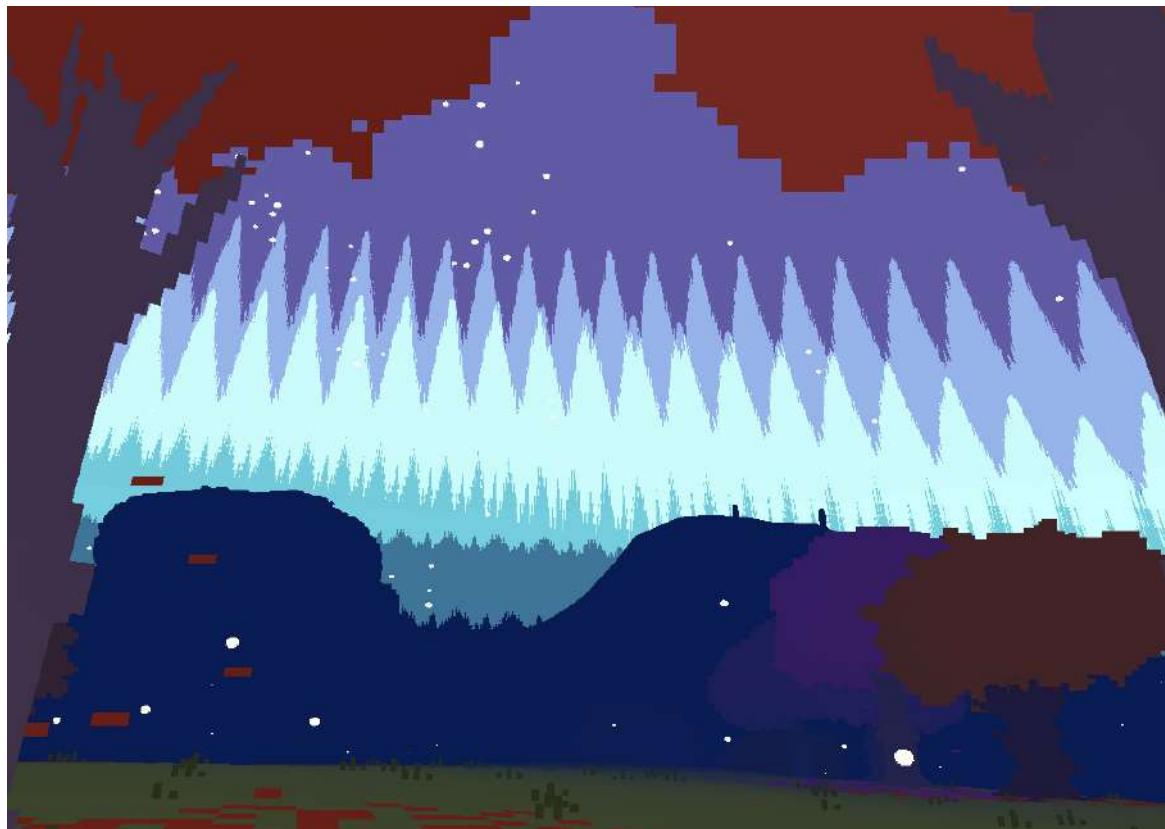
## Proteus

**SVILUPPATORE**  
Twisted Tree Games

**ANNO**  
2013

**COMPOSITORE**  
David Kanaga

**GENERE**  
Adventure, Simulazione



**PROTEUS** (2013), è un «gioco di esplorazione e scoperta audiovisiva» (Kanaga 2013), nel quale il giocatore esplora un paesaggio naturale attraverso le quattro stagioni dell'anno. L'intera esperienza di gioco è costruita grazie al generativo: ogni volta che il gioco viene caricato, viene generato un paesaggio le cui caratteristiche dipendono dalla posizione GPS del giocatore, creando così un mondo unico ad ogni partita (D'Errico 2015). L'estetica generativa è abbracciata in ogni elemento del gioco, prima fra tutti nella musica, il cui sistema generativo è stato composto e progettato da David Kanaga.

La musica in *Proteus* è generata da una combinazione di rumori ambientali e suoni sintetizzati prodotti da ogni aspetto dell'ambiente visivo; lo sviluppo musicale è quindi innescato in base alla vicinanza del giocatore a specifici oggetti nel mondo, e varia di frequenza e di timbro in base al modo con cui il giocatore tenta di interagire con l'oggetto (**Figura 2.6**). Più a lungo si esplora un'interazione, più ricca e complessa sarà l'interazione sonora. La tavolozza di suoni del gioco dipende sia dal tipo di oggetti con cui si cerca di interagire, sia dalla stagione nella quale il giocatore si trova. Se in estate la musica è un tripudio di sintetizzatori modulari, archi, percussioni e pizzicati, in inverno—vista la scarsità di piante ed animali—lo sfondo è molto più silenzioso, lasciando spazio a suoni e armonie ambientali.

Se l'intenzione poetica di Kanaga è simile a quella di Wintory in *Journey*—raccontare in tempo reale il viaggio attraverso la musica—il modus operandi è del tutto diverso. Il compositore ha molto meno controllo sul risultato finale della composizione musicale, che viene sintetizzata a partire da suoni puri e creata completamente da zero. L'abbraccio del generativo va visto in un'ottica di una precisa scelta estetica che ha le sue radici nell'arte in movimento vista in precedenza—dando modo a Kanaga di lasciare nelle

mani del giocatore il ruolo di completare l'espressione musicale tramite l'esecuzione delle leggi stabilite in programmazione—una tavolozza di suoni con indicazioni nascoste su come assemblarli. Parlando della musica di *Proteus*, è quindi sbagliato riferirsi ad essa come costituita da diverse varianti della stessa composizione in ogni partita. Piuttosto, una partita si sviluppa più come una jam session—un'esplorazione musicale totalmente libera basata sull'improvvisazione contestuale; ogni partita risulterà in una sessione musicale diversa. La generazione procedurale definisce quindi l'esperienza di gioco ponendo l'accento sul processo di assemblaggio, rendendola esperienziale e d'improvvisazione (D'Errico 2015).

**Figura 2.6.**  
**SUMMER**  
David Kanaga

**FIGURA 2.7.→** Le diverse atmosfere date dalle stagioni visitabili in *Proteus* influenzano il tipo di musica generato dagli elementi di gioco.

## CAPITOLO 3

# Le funzioni musicali nel videogioco

Abbiamo visto come la peculiarità dell’assemblaggio della musica del videogioco, esplorata nel capitolo precedente, sia molto spesso legata al concetto di ambiente: i vari moduli musicali, infatti, vengono riprodotti in una dicotomia spaziale fra giocatore e mondo; il percorso del giocatore nell’ambiente di gioco innesca il cambio di musica, di atmosfera e di sintassi della composizione. Questa relazione è fondamentale per comprendere come la musica influenza il modo con il quale il giocatore trae significato dal gioco. Possiamo quindi azzardare un parallelismo, come punto di partenza per la trattazione di questo capitolo, con la ambient music, per individuare alcune caratteristiche presenti anche nella musica del videogioco.

Il termine “musica ambient” (*ambient music*), è introdotto da Brian Eno per descrivere la musica del suo album del 1978 *Ambient 1: Music for Airports*. Nelle note interne del libretto allegato al disco, Eno ci fornisce una definizione di musica ambient: “la musica ambient deve essere capace di andare incontro a numerosi livelli di attenzione nell’ascolto senza esaltarne uno in particolare; deve essere tanto ignorabile quanto è interessante. E tale esiste in merito alla cuspide tra la melodia e la trama” (Eno, 1978). La storia di *Music for Airports* vuole che, mentre Eno aspettava un aereo, ammirando l’architettura dell’aeroporto di Colonia, si fosse infastidito dal fatto che la selezione musicale riprodotta dagli altoparlanti dell’aeroporto non fosse appropriata al contesto. Non era soltanto che la colonna sonora non ci azzecasse molto con l’edificio—era anche incurante delle esperienze delle persone che transitavano per l’aeroporto. Eno volle quindi creare una musica complementare a queste esperienze, che rilassasse i viaggiatori e inducesse alla riflessione.

# **«La musica Ambient deve essere capace di andare incontro a numerosi livelli di attenzione nell'ascolto senza esaltarne uno in particolare; deve essere tanto ignorabile quanto è interessante.»**

Brian Eno, 1978

Le radici della musica ambient possono essere ritrovati in pezzi quali la *Musique d'Ameublement* (1917) di Eric Satie, una composizione scritta «per non essere ascoltata; uno non dovrebbe essere più consapevole della sua presenza di quanto non lo sia del mobilio attorno a lui» (Wilkins 1975: 294). Satie immaginò qualcosa da suonarsi, ad esempio, durante una cena come un insieme di suoni, non solo per creare l'atmosfera adatta, ma concepiti anche per catalizzare l'interesse da parte dell'ascoltatore (Jarrett 1998: 1973). Le prime forme e teorie dei "paesaggi sonori" nacquero dai lavori di pionieri della musica elettronica fra i quali i già citati John Cage, Karlheinz Stockhausen e Pierre Schaeffer. L'esplorazione dello spazio e dei silenzi di Cage, la manipolazione di suoni elettronici di Stockhausen e lo stile collage di Schaeffer pongono infatti le basi sulle quali si appoggia la musica ambient. La grande gamma musicale che viene descritta come "ambient" è indicativa di quanto sia imprecisa l'idea di ambiente in musica. Tuttavia, Eno descrive delle caratteristiche cardine della musica ambient che possiamo prendere come assiomatiche:

## **COINVOLGIMENTO (ENGAGEMENT)**

«La musica è sia ignorabile e sullo sfondo, sia interessante e in primo piano. L'ascoltatore può focalizzare la sua attenzione sulla musica, spostandola da ignorabile a interessante. Molta musica è progettata per essere coinvolgente, e quindi in primo piano. La musica da ascensore<sup>7</sup>, al contrario, è progettata per essere poco coinvolgente e stare sempre in sottofondo. La musica ambient, invece, deve essere allo stesso tempo coinvolgente e non, senza che vi sia più una distinzione netta tra sfondo e primo piano» (Eno 1982).

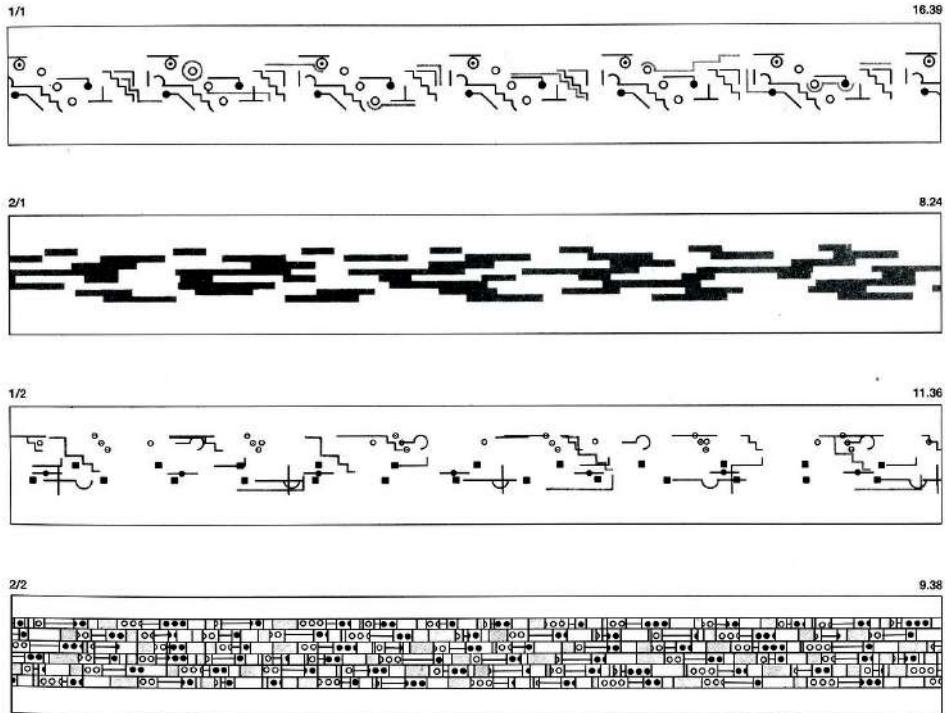
#### **INFLUENZA (AFFECT)**

La musica ambient crea uno stato d'animo (*mood*), e può influenzare il modo con il quale l'ascoltatore percepisce, o pensa, la location. Sebbene questa caratteristica appartenga anche ad altri tipi di musica, è un'intenzione dichiarata della musica ambient. Con la musica ambient, l'ascoltatore può non essere del tutto cosciente della musica. La sua funzione principale, quindi, è quella di creare uno stato d'animo, evocare un senso di luogo e di appartenenza. «Un ambiente è definito come uno stato d'animo, o un'influenza che circonda: una tinta. La mia intenzione è di produrre pezzi originali paleamente (non esclusivamente) destinati a particolari momenti e situazioni, con l'idea di costruire un piccolo ma versatile catalogo di musica d'ambiente adatta ad un'ampia varietà di stati d'animo e di atmosfere» (Eno 1978).

#### **PERSISTENZA (PERSISTENCE)**

La musica ambient è continuativa sullo sfondo di un luogo, sia che gli ascoltatori l'abbiano scelto o meno. Gli ascoltatori possono non avere il potere di fermare o iniziare la musica. Una proprietà della persistenza può essere la durata, anche se questa non è strettamente collegata all'ambienza della musica; le tracce di *Music for Airports* variano fra i 6 e i 16 minuti e mezzo (Eno 1978). Nell'album *Ambient 4: On Land*, tuttavia, le tracce sono molto più brevi, e possono durare anche 3 minuti (Eno 1982). La durata è, chiaramente, una proprietà universale della musica; se si rivela quindi meno importante nel differenziare vari tipi di musica, diventa particolarmente rilevante nel contesto videoludico, in quanto la musica che fa da cornice a un ambiente di gioco deve tenere conto che il giocatore vi può passare, potenzialmente, un tempo infinito.

<sup>7</sup> Con il termine musica da ascensore, a cui ci si riferisce anche con i termini musica per ambienti, musica da supermercato oppure con Muzak, si intendono alcune espressioni di popular music, spesso strumentali, che vengono comunemente diffuse all'interno di spazi pubblici. Il termine viene poi utilizzato per descrivere in maniera generica tutti quei tipi di musica leggera, easy listening, smooth jazz, oppure, genericamente, per la musica di facile ascolto tipica di certe stazioni radiofoniche. La Muzak Holdings Corporation è l'etichetta discografica più influente in questo tipo di business musicale. Il suo nome viene spesso identificato ironicamente con la musica da ascensore, anche se non era l'unica offerta della compagnia.



**FIGURA 3.1.** →

Rappresentazione grafica dello sviluppo musicale delle tracce di *Ambient 1: Music for Airports* (Eno, 1978). È possibile notare la ricorrenza dei vari moduli ripetuti nel tempo.

#### CONTESTO (CONTEXT)

La musica ambient è, come suggerisce il termine, “musica ambientale” (Eno 1978), progettata per influenzare lo spazio nel quale viene riprodotta, modificando l’esperienza che gli ascoltatori hanno di quell’ambiente. Ancora una volta, questa proprietà diventa significativa in riferimento al videogioco, in quanto si collega direttamente al processo di generazione del significato.

Le prime due proprietà riguardano quindi l’esperienza dell’ascoltatore, mentre le altre due si riferiscono a proprietà fisiche e misurabili della musica (la durata e la posizione). Ciascuna di queste caratteristiche può essere applicata a qualsiasi tipo di musica; la musica ambient, tuttavia, estremizza queste proprietà. Proprietà che sono ritrovabili nel videogioco, e ci aiutano a capire il comportamento della musica in relazione all’esperienza di gioco del giocatore—il modo con il quale si forma il significato durante il gioco. Ora, ci troviamo davanti a quello che possiamo chiamare il

"paradosso di Eno": la musica di *Music for Airports*, infatti, non venne mai riprodotta in alcun aeroporto, ma venne distribuita fisicamente in tutto il mondo. La fruizione di questa musica, e di gran parte della musica ambient da lì a seguire, è sempre stata scorporata dall'ambiente per la quale era stata pensata. Una musica quindi che, in ogni caso, domanda attenzione. Il videogioco, in questo contesto, si trova ad affrontare lo stesso paradosso. Se per la gran parte i compositori scrivono musica per rispecchiare degli ambienti di gioco, è anche vero che in molti casi la musica vuole essere messa in primo piano—come ad esempio nei giochi musicali. Lo stesso discorso vale per quei momenti musicali che non accompagnano le attività dirette del giocatore, come i filmati che portano avanti la trama del gioco, nei quali la musica viene messa in primo piano quando necessario.

Con questa analisi della musica ambient, si vuole quindi porre l'accento sulle caratteristiche, teorizzate da Eno, che ha una musica studiata e progettata per un ambiente, quale è il mondo con il quale il giocatore interagisce; caratteristiche che, come abbiamo visto, sono comuni a molti generi musicali, ma che vengono estremizzate nell'ambient. Non si vuole assolutamente accostare il genere della musica dei videogiochi con l'ambient—sebbene vi siano titoli, come *Minecraft*, che musicalmente rientrano nel genere. Parlando di musica ambient come genere musicale nel videogioco, è impossibile non citare nuovamente il lavoro di Ed Key e David Kanaga in *Proteus*. Anche *Proteus*, un gioco dichiaratamente ambientale, cade tuttavia nel paradosso di Eno: se i giocatori sono liberi di creare le proprie storie mentre esplorano il mondo, le loro esperienze non sono in realtà mediate dalla musica e dall'ambiente, ma sono fondate in esso. *Proteus* può creare degli spazi di riflessione, ma tratta la musica come una caratteristica centrale dell'esperienza, in maniera simile ai giochi musicali.

Ciononostante, molta musica nel videogioco, qualsiasi sia il suo genere, utilizza la stessa estremizzazione caratteriale dell'ambient per fare da sfondo alle interazioni del giocatore con il mondo. Queste proprietà, che portano allo scambio continuo tra coinvolgimento e non dell'attenzione del giocatore, sono alla base delle funzioni linguistiche individuate da Whalen—la metafora e la metonimia—nella musica del videogioco (l'espansione del mondo narrativo del gioco tramite l'influenza e la persistenza, e l'accompagnamento del giocatore nella struttura sintattica del gioco tramite l'utilizzo contestuale e cambi di coinvolgimento musicale).

La funzione metaforica della musica di gioco si configura quindi come l'espressione di un momento di gioco, legandosi al gioco come storia o mondo (Whalen 2004). La musica crea l'ambiente specifico o la diegesi nel quale il giocatore viene immerso, trascinando il giocatore nell'esperienza, dandole forma e significato. Come abbiamo visto, il comportamento metaforico della musica agisce a livello paradigmatico, in quanto opera per sostituzione di un particolare stato della struttura sintattica del gioco, o di un suo elemento caratterizzante, operando sulla base di similarità e riconoscimento, in maniera simile alla musica nel cinema.

Il comportamento metaforico della musica è assimilabile a quello che Chion chiama "contrappunto audiovisivo", la "voce sonora" che definisce i rapporti verticali simultanei—e quindi paradigmatici—fra suoni e immagini (Chion 1990). La consonanza o la dissonanza di tale contrappunto nei confronti dell'immagine produce effetti interpretativi differenti nello spettatore di un film. Abbiamo visto come in alcuni giochi i personaggi producano musica diegetica sopra una musica d'ambiente (**CAPITOLO 1**). In questo caso, le relazioni fra queste due componenti della colonna sonora si fanno portatrici di significati specifici relativi sia ai personaggi che all'ambiente. In particolare, una consonanza fra la musica diegetica e quella ambientale tiene insieme i due livelli musicali, e lega per estensione il personaggio con il suo ambiente. Una dissonanza, al contrario, ha l'effetto di separare i due elementi della colonna sonora dal gioco (Medina-Gray 2014), fornendo relazioni di tipo metonimico.

Il giocatore, nell'ascoltare la musica del gioco si ritrova quindi ad utilizzare la specificità del contesto diegetico e schemi culturali preesistenti per formare l'interpretazione dell'evento musicale. Allo stesso modo, come visto in precedenza, la metafora musicale ha le sue radici nell'iconismo, evocando immagini e sensazioni astratte nel giocatore. Di seguito quindi, tramite un'analisi delle strategie composite (poietica) e degli effetti sull'interpretazione (estesica), si andranno a illustrare le principali proprietà metaforiche della musica.

Fornire atmosfera al mondo di gioco tramite la musica permette di evocare immagini e sensazioni astratte nel giocatore, influenzando il significato che egli dà all'ambiente di gioco, similmente a quanto teorizzato da Brian Eno. La musica sostituisce uno stato d'animo da incastonare nel mondo di gioco, rispecchiando solitamente le attività svolte in un particolare ambiente e fungendo da collante per l'esperienza. Già in passato Eno aveva raccontato la relazione fra immaginario musicale e ambiente:

La mia esplorazione cosciente di questo modo di pensare la musica è iniziata, probabilmente, con *Another Green World* (1975). In quell'album, ho deciso di situare ogni luogo all'interno del suo ambiente specifico, e consentire all'atmosfera di quell'ambiente di determinare i tipi di attività che vi si potessero verificare. [...] Nell'usare il termine "ambiente", sto pensando ai luoghi, tempi, climi e atmosfere che questi evocano. E anche di momenti più ampi nella memoria... una delle ispirazioni per questo album è stato *Amarcord* di Fellini, una ricostruzione presumibilmente non fedele di memorie d'infanzia. Guardando quel film, ho immaginato una controparte sonora ad esso, e questo è diventato uno dei fili cuciti nella stoffa della mia musica (Eno 1982, 1986).

La musica è quindi la controparte sonora dell'ambiente di gioco, cucita con la stessa stoffa di cui il videogioco è formato. La colonna sonora di *Yoshi's Island* (1995), ad esempio, è scritta in tonalità maggiore, e ha un tono allegro e conciliante, per rispecchiare i mondi colorati e variegati del titolo di Nintendo (Ω3.1.). La musica rafforza l'identificazione positiva del giocatore con il mondo e i suoi personaggi, tenuti insieme da un'atmosfera spensierata e bambinesca e da uno stile grafico stilizzato.

Scelte musicali specifiche possono creare un senso di sicurezza o di inquietudine; una musica basata sulla ripetizione, come quella teorizzata da Eno, contiene poche informazioni rilevanti per la nostra percezione, e non cattura il nostro interesse in maniera attiva. In maniera contraria, una musica complessa o imprevedibile non produce piacere, ma ha l'effetto opposto (Berlyne 1971, 1974; Heyduk 1975; Kellaris 1992). L'utilizzo di forme musicali atipiche e l'uso prolungato di cromatismi possono generare inquietudine nel giocatore, poiché differiscono da ciò che, culturalmente, il giocatore conosce come "giusto". A tal proposito, Roger Kamien scrive:

### Ω3.1.

**FLOWER GARDEN**  
Koji Kondo

Una dissonanza ha la sua risoluzione quando passa a una consonanza. Quando una risoluzione viene ritardata o viene compiuta in modi sorprendenti—quando il compositore gioca con il nostro senso di aspettativa—si crea una sensazione di drammaticità o suspense (Kamien, 2008).

Una musica del genere aumenta la nostra eccitazione e suscita uno stato d'animo "negativo", poiché viene percepita come un potenziale indicatore di ambiente pericoloso (Huron 2006). Queste caratteristiche vengono utilizzate, in molti giochi, per tenere alta la tensione nel giocatore. Il Survival Horror, sottogenere dell'Action Adventure, utilizza la musica per influenzare la percezione dell'ambiente, facendo sì che il giocatore non si senta mai al sicuro. In *Silent Hill* (1999), la musica composta da Akira Yamaoka è atonale, cacofonica, non giunge mai a una risoluzione: è tutto il contrario di ciò che l'ascoltatore percepisce come prevedibile e naturale (**¶ 3.2.**). In questo modo, la tensione musicale provoca nel giocatore la sensazione di essere sempre in pericolo—caratteristica fondamentale del linguaggio di un horror.

In quest'ottica, il silenzio non è semplicemente assenza di musica, in quanto può essere percettivamente molto rumoroso. Un esperimento svolto da Schafer ha dimostrato che situazioni con una musica di sottofondo sono percepite come meno stressanti e pericolose di situazioni con silenzio o rumori naturali (cfr. Schafer 2015). Secondo i rilevamenti di Schafer, il silenzio produce un senso di inquietudine semplicemente perché non contiene alcuna informazione. Al contrario, un pattern ripetitivo e prevedibile di musica, dà l'impressione che non stia accadendo niente di pericoloso nell'ambiente.

### ¶ 3.2.

**AKIRA YAMAOKA**  
Moonchild

### 3.2.1.1.

## ATMOSFERA COME ENFASI PARADIGMATICA: *SUPER MARIO BROTHERS*

### ¶ 3.3.

#### OVERWORLD THEME Koji Kondo

La musica in *Super Mario Brothers* agisce metaforicamente come indicatore di atmosfera e ambiente, e i cambi paradigmatici tra gli ambienti sono segnalati e accompagnati da un cambiamento nello stato d'animo musicale (Whalen 2004). L'“Overworld Theme” di Kondo è stato descritto come una melodia funk o jazz, “ma con così tanta energia trasmessa in ogni nota articolata, che uno non è sicuro se evochi della musica lounge sdolcinata alla Vegas o un gruppo Dixieland (Whalen 2004) (¶ 3.3.). Questo tema solare è ascoltabile solamente nei livelli di gioco situati in superficie, come il Regno dei Funghi o il più generico Overworld (FIGURA 3.2.).

Spostarsi nell’Underworld attraverso i tubi, fa sì che il giocatore possa ascoltare l’“Underworld Theme”, modulato in una tonalità di Sol minore, che ha un feeling vuoto e inquietante (¶ 3.4.). Inoltre, la melodia è priva di un centro tonale, e fa uso di intensi passaggi cromatici. I gruppi di toni cromatici contribuiscono all’effetto dello spazio chiuso e claustrofobico del mondo sotto la superficie, e la mancanza di un centro tonale rispecchia il disorientamento provato tipicamente negli spazi sotterranei (FIGURA 3.3.). Il cambio di tonalità da maggiore a minore è paradigmatico perché le regole sintattiche del gioco non sono cambiate—Mario deve sempre muoversi da sinistra verso destra e progredire verso il prossimo castello (Whalen 2004).

Altre aree del mondo di gioco hanno la propria musica. L’accompagnamento dei livelli subacquei (FIGURA 3.4.) è costituito da un valzer cadenzato e piuttosto tranquillo (¶ 3.5.). Il quarto livello di ogni mondo è ambientato all’interno di un castello, e porta allo scontro finale con un personaggio subordinato di Bowser, che funge da boss (FIGURA 3.5.). La musica del castello è simile a quella dell’Underworld in quanto priva di un centro tonale, e fa un ampio uso di cromatismi. In questo caso, il poco spazio di movimento che viene dato al giocatore è rispecchiato dalla densa successione di note che sostiene il tema (¶ 3.6.).

Questi temi, che caratterizzano il mondo di Mario, consentono all’ascoltatore di fare associazioni prevedibili con il tipo di melodia—ad esempio maggiore e minore—ma significano anche che il mondo stesso è statico, in quanto la musica si ripete in un loop fino al sopraggiungere di uno stato di pericolo globale (PARAGRAFO 3.3.). I cambi paradigmatici fra gli ambienti sono quindi segnalati e accompagnati da un cambiamento nello stato d’animo musicale, tramite una consonanza che rispecchia la natura del luogo.

### ¶ 3.4.

#### UNDERWORLD THEME Koji Kondo

### ¶ 3.5.

#### UNDERWATER THEME Koji Kondo

### ¶ 3.6.

#### CASSTLE THEME Koji Kondo



**FIGURA 3.2.** → l'Overworld è accompagnato da una melodia solare dai saperi funk e jazz.



**FIGURA 3.3.** → La musica nell'Underworld è priva di un centro tonale e fa uso di intensi passaggi cromatici.



**FIGURA 3.4.** → I livelli subacquei sono accompagnati da un valzer tranquillo e cadenzato.



**FIGURA 3.5.** → Lo spazio del castello di Bowser è accompagnato da una colonna sonora densa e priva di un centro tonale.

### 3.2.1.2.

#### ATMOSFERA COME STATO D'ANIMO INTERIORE: *CHILD OF LIGHT*

Se i cambi paradigmatici in *Super Mario Brothers* sono ricalcati da un cambio di atmosfera musicale—solitamente con espedienti semplici come il cambio di tonalità per rinforzare la diversità degli ambienti di gioco nel quale si muove Mario, un'altra scelta può essere quella di non enfatizzare particolarmente questi cambi di ambiente attraverso un'omogeneità nello stile musicale. In *Child of Light* (2014), tutta la musica che forma la colonna sonora del gioco è tranquilla e malinconica. La protagonista, Aurora, è stata separata dalla sua famiglia e si ritrova catapultata nel mondo fiabesco sconosciuto di Lemuria; la musica aiuta ad evocare nel giocatore il senso di perdita e di separazione provato dal personaggio principale (**¶ 3.7.**).

#### ¶ 3.7.

##### AURORA'S THEME Cœur de Pirate

Questa malinconia viene rispecchiata in ogni ambiente del gioco; che siano foreste oscure o caverne vulcaniche, la musica non ha mai un senso di urgenza o di pericolo: la musica incoraggia il giocatore a rilassarsi, e a godersi il paesaggio delle varie aree, anche quando altre scelte musicali avrebbero potuto enfatizzare la pericolosità di alcuni ambienti. La prima area di gioco che Aurora si trova ad affrontare, la foresta di Mathildis, è un luogo buio, avvolto nell'oscurità data dalla nebbia e dal fogliame. Gli alberi sono avvizziti, i rami contorti, e la natura brulica di creature oscure (**FIGURA 3.6.**). L'ambiente è accompagnato musicalmente da un tema, "The Girl and the Firefly" (**¶ 3.8.**), che non rispecchia il senso di ansia e di disorientamento che potrebbe nascere dal percorrere un simile luogo, incastonandovi soltanto un senso di malinconia con la tranquillità tipica di cui si è parlato in precedenza, scegliendo di rispecchiare lo stato d'animo di Aurora.

Una volta superata la parte più fitta della foresta, Aurora si ritrova ad esplorare un monastero diroccato, dove le verrà profetizzato il suo destino (**FIGURA 3.7.**). Aurora non è più sola, in quanto è accompagnata dal lucciolino Igniculus (controllato sempre dal giocatore tramite l'analogico del gamepad). Ancora una volta, la musica ricalca, con un crescendo nella quantità di note suonate dal pianoforte, il percorso interiore dei due personaggi (**¶ 3.9.**).

In alcuni punti dell'avventura, il giocatore raggiunge degli insediamenti privi di nemici, dove abitano i compagni di viaggio di Aurora. Qui la musica diventa leggermente più allegra, pur mantenendo la tranquillità e le tinte malinconiche che uniformano semanticamente

#### ¶ 3.8.

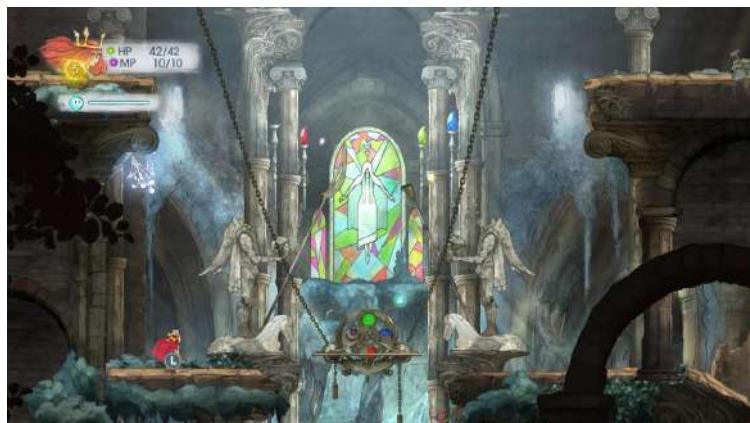
##### THE GIRL AND THE FIREFLY Cœur de Pirate

#### ¶ 3.9.

##### PILGRIMS ON A LONG JOURNEY Cœur de Pirate



**FIGURA 3.6.** → La foresta di Mathildis.



**FIGURA 3.7.** → Aurora e Igniculus nel monastero diroccato.



**FIGURA 3.8.** → Il villaggio dei Capilli.

**¶ 3.10.**

FROM A FLOCK OF CROWS  
Cœur de Pirate

la colonna sonora. La melodia della musica di sottofondo del villaggio dei Capilli, ad esempio, è punteggiata da note di glockenspiel e da uno sviluppo armonico che fornisce un ritmo più marcato alla traccia, scaldando lo stato d'animo evocato dalla musica (**¶ 3.10.**). Ciononostante, le linee melodiche di risposta alla melodia principale contribuiscono a bilanciare la percezione della traccia, attraverso il timbro morbido e pacato dell'oboe (**FIGURA 3.8.**). *Child of Light* sceglie di quindi di trasporre musicalmente, nell'ambiente di gioco, lo stato d'animo interiore della sua protagonista, creando un'atmosfera omogenea che lega il mondo ai suoi personaggi.

### 3.2.1.3.

#### ATMOSFERA NON DESCRITTIVA: LA NARRATIVA EMERGENTE IN MINECRAFT

A differenza di quanto abbiamo visto in *Super Mario Brothers*, che utilizza cambi musicali paradigmatici per descrivere gli ambienti di gioco, o in *Child of Light*, che utilizza uno stato d'animo omogeneo per identificare comunque diversi ambienti del mondo, alcuni giochi, in particolare quelli basati sull'emergenza, non condividono la stessa struttura musicale. La colonna sonora di *Minecraft* (2009) è non descrittiva, in quanto non anima l'ambiente in funzione delle attività rappresentate sullo schermo (Sayce 2014). Vista la natura del gioco—un Sandbox/simulatore di sopravvivenza—la metafora musicale si discosta da una delle funzioni di base della musica d'ambiente per favorire la narrativa emergente: in questo tipo di gioco, il giocatore può creare il suo personalissimo gioco, mondo o storia. Per questo, la colonna sonora deve essere più limitata e ambigua possibile con le sue connotazioni, in quanto il compositore non può creare una traccia per ogni possibilità all'interno del gioco, (che sono potenzialmente infinite). Invece, il compositore Daniel Rosenfeld (in arte C418), ha preferito sperimentare con i contrasti, creando un numero limitato di tracce dall'utilizzo multiplo: come risultato, la musica d'ambiente si defila, e funziona principalmente per valorizzare l'esperienza del giocatore – un'esperienza solitaria.

Musicalmente, la colonna sonora del gioco è assolutamente inseribile nell'ambient come genere musicale, con un sound elettronico minimale che richiama lo stile di Brian Eno e di Vangelis, e a tratti i suoni sperimentali iterativi di Steve Reich. Molte delle tracce riprodotte sono costruite attorno a un ostinato di pianoforte o di arpa (**¶ 3.11.**). Queste cellule di contenuto melodico sono frasi

**¶ 3.11.**

SWEDEN  
C418

lente, basate su accordi, con ritmi uniformi punteggiati da percussioni come campane e metallofoni. Nelle tracce più ambientali (che nei file di gioco vengono chiamate "Calm 1, 2 o 3", ma che nella colonna ufficiale hanno dei veri e propri nomi), gli strumenti a corda (il pianoforte e l'arpa) e gli strumenti di accompagnamento denotano l'atmosfera tranquilla suggerita dal titolo della traccia, attraverso una lenta progressione del materiale musicale. Le percussioni, in particolare, sono utilizzate per orchestrare in maniera diversa lo stesso nucleo melodico ripetuto, fornendo varietà alla colonna sonora.

La musica in *Minecraft* non è associata ad alcun momento particolare di gioco: viene infatti riprodotta in momenti casuali. L'esperienza solitaria del giocatore è accompagnata per lo più dal silenzio, e la comparsa inaspettata della musica fa sì che il suo significato emergente venga amplificato dal contrasto fra suono e silenzio. La dissonanza audiovisiva fa sì che i giocatori assegnino importanza a quei momenti dove i loro sforzi sono accompagnati dalla musica. Tramite l'evocazione, la metafora musicale fa sì che sia il giocatore a dare significazione al mondo di gioco e alla sua esperienza, e non il gioco stesso.

### 3.2.1.4.

#### ATMOSFERA COME NARRAZIONE SILENZIOSA: *SHADOW OF THE COLOSSUS*

Anche per chi non ne è un esperto, la musica è un linguaggio che evoca sentimenti e stati d'animo, e la comunicazione di un contesto emotivo viene sfruttato dai compositori per connotare l'esperienza del giocatore. Contrapporre a un ambiente di gioco una musica che opera per contrasto rispetto a quanto accade sullo schermo, tramite un contrappunto dissonante, fa sì che questa possa farsi portatrice di significati complementari che il gioco, da solo, non comunica. *Shadow of the Colossus* (2005) sfrutta la dissonanza fra musica e immagine per dare forma alla narrativa silenziosa del titolo. Secondo capitolo della cosiddetta "Trilogia dell'empatia" del Team Ico, il titolo utilizza metaforicamente la musica per evocare nel giocatore forti sentimenti come il rimorso e la tristezza, raccontando la vera natura del mondo di gioco in discrepanza con ciò che il giocatore deve compiere.

In un mondo fantastico, il protagonista Wander viaggia sino alla Terra Proibita, un tratto di terra circondato e abbandonato dagli umani, con il corpo privo di vita di Mono, la donna che ama, per pregare il dio Dormin, sigillato in un tempio, di riportarla in vita. La richiesta di

¶ 3.12.

RESURRECTION

Kow Otani

Wander è accompagnata musicalmente da un requiem (¶ 3.12.)—una forma musicale che ha le sue radici nelle messe funebri della Chiesa cattolica, in particolare nei funerali solenni, allo scopo di commemorare i defunti. L'esperienza pregressa del giocatore gli consente di associare quindi la musica al concetto della morte, e la colonna sonora agisce metaforicamente per impostare la cornice tematica ed emotiva del titolo.

Il dio Dormin accetta la preghiera di Wander, a condizione che egli scovi e uccida i sedici colossi di pietra che abitano la Terra Proibita. La fase introduttiva di destinazione del compito conduce quindi il giocatore nel fulcro del gioco. Il viaggio di Wander alla ricerca dei colossi è solitario: accompagnato solamente dal suo cavallo Agro, la terra è completamente vuota. Non ci sono missioni secondarie da svolgere, personaggi non giocanti da conoscere, nemici da combattere oltre ai sedici colossi. Questo è rispecchiato nella musica dal silenzio, che assume una valenza diversa da quanto visto in precedenza, non volendo tanto comunicare la pericolosità del luogo, ma renderlo ancora più vuoto, concentrando tutta l'esperienza del giocatore sulla ricerca (FIGURA 3.9).

Il silenzio è finalmente interrotto quando il giocatore avvista un colosso. In questi momenti, i colossi vengono presentati come si comportano nel loro habitat naturale, dando modo al giocatore di escogitare un modo per saltargli sopra e combatterli. Si potrebbe pensare che la musica debba iniziare a costruire la tensione di uno scontro imminente, attraverso ritmi serrati, staccati di archi e cromatismi. Contrariamente a quello che ci si aspetta, non accade niente di tutto ciò. Il tema musicale degli incontri è sorprendentemente tranquillo, riflettendo musicalmente la natura pacifica dei colossi (¶ 3.12.). La musica non sostituisce metaforicamente il pericolo potenziale da loro rappresentato, ma la loro maestosità nell'ecosistema naturale del mondo di gioco. La connotazione data dalla musica è finalizzata a indurre una nuova interpretazione della natura dei colossi—quella di creature viventi con cui empatizzare, e non come mostri da eliminare. Ai fini dell'esperienza di gioco, è l'inizio del conflitto interiore che i creatori del gioco vogliono trasportare nel giocatore (FIGURA 3.10).

L'incertezza del giocatore viene sciolta dalla musica di battaglia. La colonna sonora è finalmente consona a ciò che accade a schermo: un tripudio di trombe e di archi amalgamati da una sezione ritmica incalzante funzionano metaforicamente per evocare, finalmente, il senso di avventura nel giocatore, imitando l'adrenalina che sale in momenti di concitazione

¶ 3.12.

GREEN HILLS

Kow Otani

¶ 3.13.

REVIVED POWER

Kow Otani

¶ 3.14.

END OF THE BATTLE

Kow Otani

ed eccitazione (¶ 3.13.). La consonanza, tuttavia, non viene mantenuta a lungo: quando il colosso viene abbattuto, le aspettative del giocatore vengono ancora sconvolte. Quasi ogni videogioco festeggia, anche musicalmente, la morte del nemico. In *Shadow of the Colossus*, il colpo finale di Wander che fa crollare le enormi creature lascia lo spazio, nuovamente, al requiem, triste e solenne (¶ 3.14.). In questi momenti, non c'è spazio per l'euforia della vittoria: la scelta di utilizzare nuovamente il requiem fa sì che il giocatore associ il momento della morte del colosso con quello della deposizione di Mono sull'altare di Dormin, inducendo il giocatore a pensare che la vita dei colossi abbia lo stesso valore di quella della ragazza. Il giocatore inizia quindi ad interrogarsi sul vero significato delle sue azioni: è la musica a svelare che i colossi non sono mostri malvagi, ma creature che vivono in armonia con l'ecosistema, anch'essi —come Mono—vittime, non carnefici. La musica epica udita durante lo scontro è quindi uno specchio per le allodole, funzionale per fornire il contrasto necessario a rendere la metafora musicale ancora più potente (**FIGURA 3.11**).

Una volta svelato il vero significato del gioco grazie alla musica, ogni lotta con un colosso si trasforma quindi in un'esperienza emotivamente toccante e tormentata per il giocatore, che empatizza con i colossi che il gioco impone di sconfiggere, e ripudia le azioni compiute dal personaggio da lui controllato. Personaggio che è, tuttavia, anch'esso una vittima. L'uccidere i sedici colossi porterà alla liberazione di Dormin che, impossessatosi del corpo di Wander, verrà nuovamente sigillato nel tempio. Il requiem fa qui la sua comparsa per un'ultima volta, accompagnando la morte del protagonista.

L'utilizzo metaforico del requiem ha quindi una funzione fondamentale per svelare la narrativa del titolo. È grazie alla dissonanza audiovisiva, per il quale lo stesso tema viene utilizzato per rispecchiare diversi stati di gioco, che il significato assegnato dal giocatore alla sua esperienza coincide con la volontà dei creatori del titolo. Senza la musica, la storia di *Shadow of the Colossus* assume un significato del tutto diverso, e la percezione del mondo di gioco da parte del giocatore sarebbe completamente opposta—«una classica storia alla David e Golia» (Game Score Fanfare 2018). *Shadow of the Colossus*, quindi, se da un lato utilizza la musica in maniera dissonante come *Minecraft*, lo fa in maniera descrittiva, in quanto l'esperienza del giocatore è controllata dalla linearità del titolo.

**FIGURA 3.9.** → Il viaggio a cavallo di Wander nella Terra Proibita è accompagnato dal silenzio.



**FIGURA 3.10.** → L'avvistamento del colosso è accompagnato da una traccia che riflette la natura tranquilla del titano.



**FIGURA 3.11.** → La morte del colosso è accompagnata dal requiem



### 3.2.2.

### IDENTIFICAZIONE SOCIO-CULTURALE

Un secondo effetto indotto dal comportamento metaforico della musica è quello di rinforzare o identificare il contesto socio-culturale del mondo di gioco, connotando la diegesi del gioco con una particolare cultura o assetto sociale tramite le scelte musicali. Se quindi, da un lato, la musica influenza la percezione dell'ambiente di gioco tramite l'evocazione di sensazioni legate a uno stato d'animo, dall'altro la nostra interpretazione viene influenzata anche dalla ricerca e l'individuazione di connotazioni culturali specifiche all'interno di ciò che udiamo mentre giochiamo—come abbiamo già visto con il *requiem* in *Shadow of the Colossus*.

La connotazione culturale viene spesso data come prerequisito scontato—Whalen stesso non si sofferma particolarmente su questo aspetto nel descrivere le proprietà metaforiche della musica di gioco. Non possiamo esimerci, tuttavia, dal porvi l'accento, in quanto è un'importante fattore che influenza il processo di generazione di significato quando interagiamo con un titolo. Il giocatore è capace di interpretare la specificità culturale dei passaggi musicali che ascolta grazie a quella che Eco definisce "encyclopédia"—l'insieme condiviso delle conoscenze di una cultura, di una sottocultura o di un gruppo. Nell'interpretazione di un segnale musicale, istintivamente cerchiamo nel nostro background riferimenti culturali che ci aiutino a decifrarne il significato.

Naturalmente, il discorso culturale non è strettamente legato alla musica etnica e ad altre forme di musica tradizionale di gruppi umani del passato e del presente, ma a qualsiasi espressione umana presente nella nostra conoscenza pregressa, a partire dal ritmo delle tracce musicali. L'identificazione socio-culturale si presta quindi come un'importante proprietà metaforica della musica, in quanto contribuisce a creare una diegesi credibile e uniforme per meglio caratterizzare il mondo di gioco, e convogliare nel giocatore la visione artistica dei creatori del gioco.

#### 3.2.2.1.

#### RAPPRESENTAZIONE DI CULTURE REALI: *OKAMI*

La musica di *Okami* (2006) è eseguita utilizzando strumentazioni tradizionali giapponesi, in linea con il periodo medievale nipponico nel quale si svolge il gioco. Lo stile musicale si compensa magistralmente con la grafica, ispirata allo stile pittorico sumi-e<sup>9</sup> e ai colori del teatro *kabuki*<sup>10</sup>, creando la diegesi più adatta per trascinare il giocatore nei

 3.15.

PRINCESS SAKUYA'S

THEME

Masami Ueda

panni (o, più propriamente, nelle pelli) della dea shintoista Amaterasu (**FIGURA 3.12.**). La musica, tuttavia, non è solamente una riproduzione di stili tradizionali, in quanto questi vengono amalgamati con sensibilità compositive moderne per appagare l'orecchio moderno, pur mantenendo una tinta antiquata (**¶ 3.15.**). Secondo Masami Ueda infatti, compositore a capo del progetto, le melodie tradizionali giapponesi sono sì graziose, ma spesso oscure, e si amalgamano male con il risanamento, tema fondante del gioco (Chapin 2015).

Gli stili di musica classica che hanno influenzato la musica di *Ōkami* sono numerosi. Il Gagaku, l'antica musica della corte imperiale, originario della Cina e fermamente diffuso in Giappone a partire dall'ottavo secolo, faceva uso di strumenti che sono ancora oggi strettamente associati col Giappone di oggi, come lo *shamisen*, la *biwa*, il *koto*, il *ryūteki*, lo *shakuhachi*, l'*hichiriki*, lo *shō* e vari strumenti percussivi *taiko* (Chapin 2015). Altre forme di musica tradizionale giapponese sono associate con arti performative come il teatro Noh, *bugaku* e *kabuki* – il primo basato sulle percussioni, l'ultimo sull'utilizzo dello *shamisen* – strumento a tre corde della famiglia dei liuti. Infine, la musica da camera era molto diffusa fra i ceti ricchi del Giappone durante il periodo Meiji. Sebbene si possano sentire le influenze di questi stili classici nella musica di *Ōkami*, Ueda afferma che le influenze principali vengono dalle canzoni tradizionali *min'yō* e nelle filastrocche *dōyō* (cfr. Chapin 2015).

I compositori di *Ōkami* prendono ispirazione dalle scale tradizionali e dagli stili soprastanti, ma raramente vi si attengono strettamente. Le melodie dal sapore nipponico sono spesso accompagnate da un'armonizzazione basata su accordi occidentali, sconosciuta in Giappone prima del periodo Meiji. Queste armonizzazioni, inoltre, sono spesso modali anziché maggiori o minori, il che le separa dall'essere associate a una musica istantaneamente riconoscibile come classica o barocca (Chapin 2015). Nei pezzi che sono principalmente ispirati alla musica occidentale, e che sono quindi prevalentemente orchestrali, l'utilizzo di un piccolo

<sup>9</sup> Il termine giapponese “sumi” significa inchiostro nero, “e” invece significa pittura, ed indica una delle forme d’arte in cui i soggetti sono dipinti con l’inchiostro nero in gradazioni variabili dal nero puro a tutte le sfumature che si possono ottenere diluendolo con l’acqua.

<sup>10</sup> La parola “Kabuki”, si riferisce a una forma tradizionale di teatro giapponese. Nelle opere teatrali, ricche di elementi drammatici, troviamo uno stretto rapporto tra recitazione e danza, oltre che l’impiego di canti e strumenti musicali.



**FIGURA 3.12.** → Lo stile musicale si compensa magistralmente con la grafica, ispirata allo stile pittorico *sumi-e* e ai colori del teatro *kabuki*.

**FIGURA 3.13.** → L'architettura degli ambienti in rovina esplorati dal giocatore è influenzata da un sincretismo di vari elementi culturali, dai Maya alle civiltà dell'estremo oriente. La musica, tuttavia, si mantiene neutra.

numero di strumenti tradizionali giapponesi per suonare la melodia è ciò che basta per dare un suono giapponese alla composizione, in quanto il suono di questi singoli strumenti è estremamente riconoscibile. La sospensione dell'incertezza del giocatore è quindi ulteriormente sostenuta dalla colonna sonora del gioco, che mischia elementi tradizionali con la musica occidentale per creare una diegesi credibile e adatta all'avventura.

### 3.2.2.2.

### RAPPRESENTAZIONE DI CULTURE FITTIZIE: *JOURNEY*

Ogni strumento musicale porta quindi con sé una connotazione culturale ben precisa; pertanto, è compito del compositore scegliere con cura l'arrangiamento dei vari passaggi musicali del gioco, in quanto sta istantaneamente—in maniera più o meno implicita—caricando di ulteriore significato il mondo, l'evento, il personaggio o l'oggetto rappresentato dalla musica. Questo aspetto non va dimenticato, in particolare, quando il gioco vuole rappresentare una cultura non realmente esistente nel mondo reale, ma fittizia. In *Shadow of the Colossus*, ad esempio, la civiltà che abita attorno alla Terra Proibita è descritta tramite il *bouzouki*, strumento folk associato alla cultura greca o irlandese, ma diffuso in seguito anche nelle steppe dell'Asia orientale—i quali popoli nomadi sono la principale fonte di ispirazione per la cultura fittizia del titolo del Team Ico (Game Score Fanfare 2019).

Nel già citato *Journey* (**CAPITOLO 2**), l'architettura degli ambienti in rovina esplorati dal giocatore è visibilmente influenzata da un sincretismo di vari elementi culturali—dai Maya alle civiltà dell'estremo oriente (**FIGURA 3.13.**). Questa scelta, tuttavia, non è stata rispecchiata nelle scelte musicali della colonna sonora. Il compositore Austin Wintory ha infatti ammesso di aver gradualmente eliminato idee musicali troppo associabili a un particolare luogo del mondo dalla colonna sonora, in modo da renderla il più universale e meno culturalmente connotata possibile (Wintory 2013). «Inevitabilmente», prosegue Wintory «vi sono alcuni frammenti [di musica connotabili culturalmente], ma in linea di massima, volevo creare qualcosa che suonasse giusto e basta, senza aver bisogno di giustificare alcuna scelta basata su riferimenti culturali». L'utilizzo dell'orchestra e di forme musicali occidentali si sposano con questa linea di pensiero, in quanto in gran parte dei paesi del mondo la musica occidentale viene considerata come lo standard musicale più neutro possibile.

La parola "leitmotiv" è un termine tedesco che indica un tema musicale ricorrente associato ad un personaggio, un sentimento, un luogo, un'idea o un oggetto. Il leitmotiv è in genere costituito da una breve melodia, ma può anche essere un accordo e semplicemente una figura ritmica. L'uso di diversi leitmotiv legati, ad esempio, ai diversi personaggi, aiuta ad amalgamare un lavoro in un tutt'uno coerente e facilita il compositore nel raccontare una storia senza l'uso di parole. Secondo Whalen, il leitmotiv opera metaforicamente come sostituto sia di un personaggio, in una dialettica audio-visiva, sia di altri personaggi, in una dialettica temporale (cfr. Whalen 2004). Per estensione, il termine è usato per indicare ogni tipo di tema ricorrente, anche nella letteratura, nel cinema e nel videogioco.

In Wagner, teorico e propositore del leitmotiv nella musica orchestrale romantica, un tema fa apparire l'inconscio del personaggio, enunciando ciò che egli ignora di se stesso. Ogni personaggio chiave od ogni-idea forza del racconto sono quindi dotati di un tema musicale che li caratterizza, come a costituire il loro "angelo custode musicale" (Chion, 1992). Il motivo conduttore funge anche da strumento anticipatorio della narrativa interna di un testo (*foreshadowing*); in Wagner, ad esempio, nel primo atto di *La valchiria*, il "motivo della Spada" agisce tramite l'orchestra sull'inconscio di Siegmund prima che questi trovi l'arma nella capanna in cui si è rifugiato (Chion 1992). Abbiamo già visto come il requiem, in *Shadow of the Colossus*, anticipi numerose volte al giocatore l'esito dell'avventura di Wander.

La ricorrenza dei temi crea una sostituzione paradigmatica continua che accompagna lo sviluppo sintattico del gioco, fornendo continuità semantica all'esperienza. Se naturalmente la teorizzazione e sistematizzazione del leitmotiv si devono a Wagner, da un punto di vista linguistico essa è assimilabile al concetto di isotopia sviluppato dal semiologo Algirdas Julien Greimas. Questi definisce l'isotopia come «un insieme di categorie semantiche ridondanti che rendono possibile la lettura uniforme di una storia (Volli 2004: 69)».

Le strutturazioni isotopiche si costituiscono quindi come fasce di ridondanza che investono l'universo visivo, musicale e ritmico, assicurando la leggibilità uniforme di una narrativa: la ridondanza prodotta dall'isotopia ha la dopplice funzione di contrastare il rumore sul piano sintattico e di fornire continuità al testo sul piano semantico.

### 3.3.3.1.

#### LEITMOTIV COME INCONSCIO NARRATIVO: IL TEMA DI ZELDA

Come in Wagner, anche nel videogioco l'accompagnamento armonico del tema di un personaggio può ricalcare la sua rappresentazione. Nella serie di *The Legend of Zelda*, Koji Kondo compone "Zelda's Lullaby" per denotare il personaggio titolare della serie. La principessa Zelda è un personaggio la cui importanza è fin da subito estremamente riconoscibile nella serie. Prima di tutto principessa di Hyrule, è anche la custode della Triforza della Saggezza—uno degli artefatti più potenti nella mitologia dei giochi della serie di Nintendo. Inoltre, aiuta il protagonista, Link, nella sua missione di salvare Hyrule dalle grinfie del demoniaco e malvagio Ganondorf.

Malgrado la lunga lista di meriti, Rone afferma che Zelda è un personaggio elusivo e difficile da categorizzare. «Se da un lato è una figura torreggiante all'interno dei giochi, dall'altro non appare così spesso o in maniera così consistente di quanto uno ci si possa aspettare. È sia saggia che potente, ma i giocatori non ottengono mai di vedere la portata delle sue abilità a causa delle sue sporadiche apparizioni. È sì guida e protettrice, ma lei stessa necessita di guida e protezione, in quanto gli antagonisti la inseguono senza tregua» (Rone 2015). Zelda è un personaggio a cui manca una descrizione precisa e ordinata; Rone osserva come il suo tema musicale, "Zelda's Lullaby", presenti numerosi paralleli con le caratteristiche della principessa, in particolare la sua elusività (**¶ 3.16.**). Il pezzo musicale, infatti, è privo di una vera e propria risoluzione tonica, questo dovuto all'ambiguità nella cadenza della melodia—che suggerisce, tuttavia, una tonica; la cadenza evitata del pezzo fa sì che venga rinforzata l'elusività della principessa, e la sua presenza quasi spettrale.

### ¶ 3.16.

#### ZELDA'S LYLLABY Koji Kondo

### 3.3.3.2.

#### LEITMOTIV E INTERTESTUALITÀ: IL TEMA DI GWYN IN DARK SOULS

La ridondanza del leitmotiv è alla base dell'intertestualità, facendo sì che l'universo narrativo di un testo ludico abbia continuità anche in un altro testo al di fuori – come spesso accade nei titoli di franchise duraturi. L'"Overworld Theme" di *Zelda* è una traccia istantaneamente riconoscibile che lega ogni capitolo della serie dal 1986 ad oggi, in un processo di audio-branding che dona riconoscibilità ai titoli nel panorama videoludico, e che esprime al contempo

le caratteristiche principali del titolo (un'atmosfera votata all'avventura—non troppo bambinesca come in *Yoshi*, ma nemmeno troppo seriosa come *Child of Light*).

Il leitmotiv risulta particolarmente interessante in contesti nei quali fornisce indizi che fanno partire un processo inferenziale nel giocatore. Nel già citato *Dark Souls*, l'avventura del non-morto prescelto si conclude combattendo contro Gwyn, Signore dei Tizzoni, dio del Sole decaduto che ha scelto di immolarsi pur di continuare ad alimentare la Prima Fiamma—il carburante che sostiene la luce e la vita nel mondo di *Dark Souls*. Il combattimento è accompagnato da un tema malinconico per pianoforte, costruito attorno a un intervallo discendente di tre note (**3.17.**).

### **3.17.**

#### **GWYN, LORD OF CINDER**

Motoi Sakuraba

In *Dark Souls III* (2016), il tema dell'Anima di Tizzoni, avversario finale del titolo, cambia dinamicamente con la seconda fase del combattimento. Un pianoforte introduce la seconda fase con lo stesso motivo di tre note, per poi svilupparsi in un riarrangiamento del tema di Gwyn (**3.18.**). Vari giocatori, durante le livestream su Twitch, hanno reagito all'introduzione musicale della seconda fase dello scontro mostrando di riconoscere istantaneamente l'associazione con il boss finale del primo capitolo. Il richiamo musicale è inoltre rinforzato dal fatto che l'Anima di Tizzoni utilizza le stesse mosse di combattimento di Gwyn.

### **3.18.**

#### **SOUL OF CINDER**

Motoi Sakuraba

La musica di gioco ha funzione metonimica, o euristica, quando corrisponde a un momento della struttura sintattica del progresso di gioco (Whalen 2004). La struttura sintattica del gioco viene costruita grazie all'apporto del giocatore; per questo, quando la musica lo coinvolge ulteriormente, si può dire che funziona metonimicamente verso la continuità dell'esperienza di gioco. Ad esempio, la musica può fornire all'ascoltatore indizi su nemici in avvicinamento, dando quindi ai giocatori un margine e un incentivo per continuare a giocare. Il giocatore interagisce quindi in maniera diretta con questa funzione della musica; secondo Whalen, questo accresce il livello di coinvolgimento del giocatore nei confronti dell'opera ludica. La funzione metonimica agisce a livello sintagmatico, in quanto esiste nel contesto narrativo del gioco come successione di moduli, fornendo relazioni sintattiche tra di essi.

Segnalare e rafforzare un momento della struttura sintattica del gioco fa sì che il giocatore sia sempre consapevole dello stato della sua progressione nel gameplay. Nella maggior parte dei generi videoludici, vi è quasi sempre un passaggio da uno stato di "sicurezza" a uno di "pericolo". In giochi come gli Action Adventure o gli strategici, questo può significare il passaggio da un paradigma di esplorazione della mappa a uno di battaglia. Abbiamo visto nel paragrafo precedente come l'utilizzo di particolari forme musicali possa influenzare la percezione dell'ambiente nel giocatore; è in questi cambi metonimici che la musica di sottofondo viene percepita come in primo piano, rompendo per un attimo l'immersione fornita dalla musica udita in precedenza, richiamando il giocatore ad agire.

La funzione metonimica è strettamente legata al concetto di euristica—l'insegnamento delle meccaniche di gioco tramite la musica. Tramite l'euristica, il giocatore scopre come giocare il gioco; rivela indizi, esplora l'ambiente di gioco, impara a proseguire nel mondo di gioco, e così via. Questi momenti di "scoperta assistita" vengono spesso accompagnati da un cambio musicale metonimico, che definisce il salto fra lo stato di gioco prescoperto e quello della scoperta, facilitando il proseguimento del giocatore nel gameplay. Rientrano in questa categoria, quindi, tutti i

temi legati alla morte o alla sconfitta del giocatore. Questi sono spesso caratterizzati da brevi motivi o effetti sonori che interrompono in maniera brusca la composizione dinamica del gioco, rompendo la cornice immersiva fornita dalla musica e richiamando il giocatore alla realtà. In giochi basati su meccaniche di trial and error<sup>12</sup>, come i Platform, il tema di morte è uno di quelli che il giocatore udirà più spesso.

### 3.3.1.

#### MUSICA COME RINFORZO STRUTTURALE: *SUPER MARIO BROTHERS*

In *Super Mario Brothers*, musica ed effetti sonori hanno una funzione metonimica in quanto incoraggiano un gioco di successo nel giocatore, rinforzando positivamente le conseguenze delle sue azioni. Morire, ad esempio, produce uno staccato arrestante seguito da una cadenza musicale conciliatoria. La musica è una figura discendente, che ricalca l'espulsione di Mario dal campo di gioco. L'evento musicale è quindi un messaggio codificato di fallimento, ma messaggi di successo simili rinforzano il completamento dei livelli del gioco da parte del giocatore e, in misura minore, la soddisfazione data dal "ching" di raccolta delle monete rinforza un comportamento—la raccolta—anchesso strategico per l'avanzamento nel gioco. Se si considera un intero livello come una composizione musicale, messaggi musicali di "fallimento" o "successo" fungono da cadenza per la struttura musicale di quel mondo. In questo modo, la musica lavora sintagmaticamente lungo una struttura musicale per incoraggiare il gioco continuato dell'utente (Whalen 2004).

Inoltre, il giocatore deve completare un livello entro 300 secondi. La musica fornisce un indizio motivazionale al giocatore quando sta per finire il tempo: pur rimanendo nella stessa tonalità, la musica raddoppia il proprio tempo, aggiungendo un senso di urgenza all'atmosfera dell'ambiente (¶ 3.19.). Questi segnali fungono da strumenti euristici o metonimici, e rompono la cornice di immersione sostenuta dalla ripetizione del tema musicale che si sente per gran parte del livello (Whalen 2004). La concitazione della musica insegna al giocatore che deve muoversi più velocemente e completare il livello prima che scada il tempo, rompendo

#### ¶ 3.19.

**OVERWORLD THEME (2)**  
Koji Kondo

<sup>12</sup> L'espressione "trial and error" denota un metodo euristico che mira a trovare una soluzione a un problema effettuando un tentativo e verificando se ha prodotto l'effetto desiderato. In caso positivo il tentativo costituisce una soluzione al problema altrimenti si prosegue effettuando un diverso tentativo.



**FIGURA 3.14.** → La morte di Mario è accompagnata da un intervallo discendente conciliatorio, messaggio codificato di fallimento.

**FIGURA 3.15.** → La fine del livello è segnalata da una ricompensa musicale.

l'immersione incoraggiata dalla musica allegra e ripetitiva presente in gran parte del livello. In questo frangente, la musica rinforza le funzioni sintagmatiche del gioco (il tempo limite), e ne scandisce la struttura. La musica assume quindi una configurazione volta a stimolare una risposta da parte del giocatore, richiamandolo a un'interazione più rapida o più competente con il gioco.

¶ 3.20.

VICTORY  
Koji Kondo

Alla fine di ogni area, viene riprodotto un tema di vittoria che funge da ricompensa musicale (¶ 3.20.), e che segnala la conclusione della composizione dinamica del livello: come tutti ben sappiamo, la principessa si trova in un altro castello, ed è quindi necessario proseguire. La musica in *Super Mario Brothers* agisce quindi metonimicamente come strumento strutturale per coinvolgere la partecipazione continuativa del giocatore nel gioco. La continuità sintagmatica del gioco come assemblaggio di diversi stati del mondo è mantenuta dall'effetto didattico della musica come spinta motivazionale, e il tempo della musica è tutto ciò che basta per spostarla da un ruolo paradigmatico a uno sintagmatico. (Whalen 2004).

### 3.3.2.

#### MUSICA COME MECCANICA DI GIOCO: I RYTHM GAME

Fra tutti i generi, il Rythm Game è quello che più fa uso della funzione metonimica, in quanto il giocatore deve imparare a cogliere il ritmo giusto delle tracce che sente in sottofondo per sincronizzare le sue interazioni con il gioco. *Piano Tiles* (2014), ad esempio, è un gioco mobile nel quale si devono premere solamente le tessere nere che appaiono in successione dalla cima dello schermo, evitando quelle bianche. Premendole in successione, vengono composte famose tracce di musica classica. Imparare il ritmo e gli intervalli della composizione suonata facilitano notevolmente il proseguimento del gioco, in quanto, anche senza vedere lo schermo, il giocatore sa anticipare mentalmente la posizione della prossima tessera da premere. Questo avviene tramite quello che la Gestalt chiama "completamento amodale": il giocatore, udendo una successione di note, sarà in grado fin da subito di completarla, mentalmente, come intervallo ascendente o discendente, e direzionare il suo tocco di conseguenza (un effetto dell'iconismo musicale basato sulla sinestesia, per la quale un intervallo musicale richiama anche uno spostamento visuale).

Il Rythm Game ha posto le basi per l'utilizzo metonimico della musica tipico del genere anche in titoli di altri generi. *Crypt of the Necrodancer* (2015) è un Roguelike<sup>13</sup>

<sup>13</sup> "Roguelike" è un termine che indica un particolare tipo di videogiochi di ruolo, caratterizzato da elementi comuni quali la generazione casuale delle mappe e la morte permanente del giocatore, come nei vecchi arcade.

nel quale ogni azione del che compie il giocatore—dallo spostarsi al menare fendentii—deve essere sincronizzata con il beat della musica di sottofondo; perdere il ritmo significa perdere l'opportunità di agire, dando modo ai nemici di insidiare la performance del giocatore. L'uditio si rivela quindi quasi più fondamentale della vista per proseguire con successo nell'esperienza. Anche i nemici si muovono a ritmo di musica, e hanno dei pattern di movimento preimpostati che il giocatore deve imparare per sconfiggerli agilmente. In maniera simile, in *Rayman: Legends* (2013), l'ultimo capitolo dell'acclamata serie platform di Ubisoft, alla fine di ogni "mondo" sono presenti dei livelli, cosiddetti "musicali", nel quale le azioni che Rayman deve compiere per giungere alla fine del livello (come saltare o colpire) sono sincronizzate alla colonna sonora di sottofondo—parodie di pezzi famosi della cultura pop.

### 3.3.3.

### MUSICA COME MECCANICA DI GIOCO: L'OCARINA DI LINK IN *OCARINA OF TIME*

La complessità della struttura paradigmatica, e l'utilizzo della musica come strumento euristico e meccanica di gioco in *Ocarina of Time*, consentono l'identificazione di operazioni metonimiche intriganti, grazie all'utilizzo della titolare ocarina (Whalen 2004). Il giocatore, infatti, deve imparare dei brevi motivi da suonare sull'ocarina per proseguire nel gioco e sbloccare bonus e potenziamenti. L'ocarina è l'oggetto più importante di Link, e il giocatore deve imparare a suonarla utilizzando il controller del Nintendo 64 (o del Nintendo 3DS nel caso del remake di più recente fattura). Quando il gioco passa in "modalità ocarina", il giocatore deve premere dei pulsanti che corrispondono alle note suonate dallo strumento (**FIGURA 3.16.**).

Solitamente, le melodie sono costruite su una scala di 5 note, e il giocatore deve riprodurlle correttamente per sbloccarle, e suonarle poi in un secondo momento. Suonare con successo una melodia sblocca un'animazione che la completa, e l'azione necessaria a proseguire nel gioco quando appropriato. All'inizio dell'avventura, la principessa Zelda insegnà a Link come suonare la titolare "Zelda's Lullaby", una musica che gli viene detto essere associata da innumerevole tempo alla famiglia reale. Attraverso questa informazione, il giocatore sa che ovunque nella mappa di gioco trovi un'entrata contrassegnata dallo stemma reale, suonare la ninna nanna di Zelda contribuirà a sbloccare il proseguimento nel mondo. Questi temi musicali non servono



**FIGURA 3.16.** → La modalità ocarina, nel quale il giocatore deve premere i rispettivi tasti del controller per riprodurre la melodia desiderata.

**¶ 3.21.**

**SARIA'S SONG**  
Koji Kondo

**¶ 3.22.**

**LOST WOODS**  
Koji Kondo

solo a favorire l'esperienza di gioco, ma sono anche riprodotti come musica d'ambiente di molti dei luoghi del gioco. Uno dei temi da imparare sull'ocarina, "Saria's Song" (¶ 3.21.), consente il trasporto rapido in un'area chiamata Bosco Perduto. In quest'area, la musica di sottofondo espande proprio il tema di Saria, elaborandolo e ripetendolo nel tempo con una struttura di tema e variazione (¶ 3.22.).

In questo modo, il sintagma musicale si fonde con l'asse paradigmatico del tema del Bosco Perduto. Anche il Santuario del Tempo, in maniera simile, riproduce la "Song of Time" in maniera corale, rispecchiando le grandi dimensioni di una cattedrale. L'importanza di questa fusione fra le funzioni metaforiche e metonimiche è significativa in entrambi i casi, in quanto il giocatore ascolta una figura melodica ripetuta costantemente nella musica d'ambiente orchestrale, che Link dovrà richiamare più avanti in modo da usare l'ocarina per sbloccare il potere giusto.

I poteri dei frammenti di melodia non possono essere sbloccati fintanto che il giocatore non ha raggiunto il momento giusto nel gioco; in questo modo, la musica d'atmosfera paradigmatica agisce anche come anticipazione melodica, e i giocatori riportano sensi di *déjà vu*, in quanto le melodie che devono imparare hanno una familiarità inquietante. *Ocarina of Time* utilizza quindi la musica come metodo euristico per insegnare al giocatore la maniera corretta di proseguire nel gioco, rendendola una meccanica obbligatoria del titolo.

### 3.3.5.

#### MUSICA COME RINFORZO DELLA PERFORMANCE: *TETRIS EFFECT*

*Tetris* è un gioco che, fin nelle sue prime versioni, ha sempre fatto un uso metonimico della musica, velocizzando la musica di sottofondo quando il giocatore sta per perdere. Una delle sue incarnazioni più nuove, *Tetris Effect* (2019), ci permette di individuare ulteriori funzioni metonimiche particolarmente interessanti ai fini della nostra trattazione, visto l'accento posto dal gioco sulla consonanza fra musica e immagine.

**¶ 3.23.**

**I'M YOURS FOREVER**  
Noboru Mutoh

Prendiamo come esempio il primo livello di *Tetris Effect*, ambientato sott'acqua (¶ 3.23.). La musica di sottofondo inizia con una nota di sintetizzatore sostenuta; ogni volta che il giocatore muove i blocchi a destra o a sinistra, o li ruota, diversi tagli di un campione vocale sono aggiunti alla musica. Quest'aggiunta funziona metonimicamente nei confronti del gioco per rinforzare positivamente l'azione del

giocatore, e nei confronti della musica stessa in quanto il giocatore aggiunge una successione di note in base al suo stile di gioco. I sample vocali sono sempre integrati musicalmente sopra la base musicale: il pezzo è in una tonalità di Si bemolle, e quando le nuove note vengono aggiunte queste sono sempre eseguite nel modo frigo di Si bemolle (Nomicou, 2019). L'utilizzo del modo frigo si configura come una scelta metaforica per creare quel senso di magia e stupore che descrive la bellezza della vita sottomarina, in una consonanza audiovisiva con ciò che visualizzato a schermo.

Ogni volta che una tessera raggiunge il suolo, questa innesca un suono percussivo. Quando una riga viene completata, viene riprodotto un suono ancora una volta diverso, che dura più a lungo dei sample vocali. Questo suono consiste in una nota sostenuta a lungo, insieme a un intervallo di sintetizzatore formato da quattro note, un suono percussivo, e un effetto visivo. Queste note cambiano a ogni nuovo completamento di una riga, in modo da mantenere il gioco stimolante.

A differenza del *Tetris* classico quindi, la colonna sonora non cambia dinamicamente in base a un'unica variabile (la performance del giocatore, aumentando il proprio tempo quando i blocchi stanno per raggiungere la cima dell'area di gioco, segnalando una sconfitta); ogni singola azione del giocatore ha una risposta musicale, che lo stimolano a un'interazione continuativa. Dopo 30 secondi, un secondo strato di musica, formato da successioni di lunghe note eteree, arricchisce la composizione, sempre rispettando la tonica del pezzo. Dopo 50 secondi, un terzo strato, formato da uno shaker in entrata sul tempo forte, accresce nuovamente l'impatto musicale. A 1:10, iniziamo a sentire degli intervalli di crome eseguite venire eseguite dallo shaker. A 1 minuto e venti dall'inizio del livello, le crome diventano intense tanto quanto il tempo forte. Questa intera sezione della musica assomiglia all'introduzione di un brano.

La musica cambia, quindi, man mano che si completano le righe. Uno dei suoni più grandi viene innescato quando il giocatore completa 6 righe—pari a un terzo del livello—portando il gioco—e la musica—a un livello di velocità superiore. Questo strato di suoni consiste in un beat percussivo elettronico. Più si prosegue nel gioco, più la musica diventa energica, insieme agli effetti visivi che rispecchiano il crescendo musicale. Subito dopo l'entrata del beat, una linea vocale fa il suo ingresso, sviluppando la traccia di sottofondo in una vera e propria canzone: siamo entrati in una sezione paragonabile una strofa. La musica diventa sempre più complessa man mano che si gioca: una volta completate 12 righe (due terzi del livello), la musica



**FIGURA 3.17.** → Completare una riga produce un suono di feedback che si aggiunge dinamicamente alla colonna sonora del livello.

**FIGURA 3.18.** → La Zone mode.

cambia ulteriormente, scatenando il ritornello della traccia di sottofondo. A questo punto, quando il giocatore cambia l'aspetto dei blocchi, non vengono più innescati i sample vocali, ma delle note di pianoforte.

Completare le righe fa sì che venga caricato un cerchio, che una volta completato attiva la "Zone mode" (**FIGURA 3.18**). Viene quindi applicato un filtro low pass<sup>14</sup> sulla musica, nascondendo la voce: solo il pianoforte è udibile in maniera chiara e limpida. Ogni volta che si completa una riga in questa modalità, vengono riprodotti degli accordi al posto delle singole note udite in precedenza. Finita la "Zone mode", il filtro viene rimosso, e la musica ritorna allo stato precedente, priva però della linea vocale. Siamo arrivati alla chiusura del pezzo: non appena vengono completate tutte e 36 le righe, viene innescato un intervallo musicale di raccordo che funge da ricompensa per il completamento del livello, e allo stesso tempo conduce al livello successivo (e a un nuovo tema musicale).

Ogni volta che si gioca lo stesso livello, la struttura del brano rimane quindi la stessa; ciò che cambia è lo sviluppo metonimico della musica, che rispecchia lo stile di gioco del giocatore (è possibile cambiare la durata e la melodia di ogni sezione in base a quanto si è veloci a completare le righe o quanto a lungo si interagisce con i vari blocchi). Ogni sviluppo musicale ricalca quindi la performance di gioco, dando un feedback sonoro alle azioni del giocatore, rinforzando ogni sua singola interazione per stimolarlo a un gioco competente.

### 3.3.6.

#### MUSICA COME INDICE SPAZIALE: L'ARPA DI FAMIRÈ IN *THE WIND WAKER*

Fino ad ora abbiamo visto esempi di come la metonimia guidi il giocatore nel gameplay esclusivamente attraverso l'utilizzo di musica dinamica extradiegetica. Ciononostante, i suoni diegetici assumono sempre un significato per il giocatore, in quanto indici musicali di spazialità. Rimanendo in termini linguistici, la sineddoche è un caso particolare di metonimia: la parte è sostituita per il tutto, o il tutto per la parte. In musica, ciò è rispecchiato dall'acusmatico di Schaffer: in molti giochi udiamo suoni di cui non vediamo la fonte a schermo, e vi siamo istintivamente attratti. Per questo, la musica diegetica può avere un'importante funzione metonimica per guidare il giocatore nella direzione giusta verso il proseguimento del gioco. Un esempio di questo è riscontrabile nella musica suonata da Famirè<sup>15</sup> in *The Legend*

<sup>14</sup> Il low pass è un filtro che taglia le frequenze più alte di un'onda sonora.

*of Zelda: The Wind Waker* (2002—d'ora in poi trattato come *The Wind Waker*). A un certo punto dell'avventura, un saggio informa Link che deve trovare un discendente del suo sangue che suona un'arpa simile alla sua. Quando il giocatore ritorna sull'isola del Drago, il fatto che ci sia della musica di arpa conferma prima di tutto che sta accadendo qualcosa di nuovo (nelle visite precedenti all'isola non era mai possibile udire questa musica), e che questo è il luogo giusto in cui essere (una volta che il giocatore ha visitato il saggio e sa che deve trovare qualcuno con un'arpa).

La composizione dinamica del gioco, inoltre, fa sì che i moduli musicali riprodotto dall'arpa di Famirè diventano più forti man mano che Link si avvicina alla posizione di Famirè, e più silenziosi se ci si allontana. Questo consente al giocatore di intuire che, seguendo l'intensità dei suoni di arpa, i suoni porteranno Link da Famirè (**FIGURA 3.19**). Infine, se da un lato il giocatore inizia l'esplorazione dell'isola del Drago a livello del mare, Famirè si trova su una sporgenza elevata, fuori dal campo visivo di Link. Il giocatore, quindi, beneficia anche dall'aspetto acusmatico della musica, e una curiosità di trovare la fonte di quella musica (**¶ 3.24.**). Questa componente si rivela un utile stimolo per coinvolgere il giocatore a proseguire nell'esplorazione e cercarla. In questo caso, quindi, la musica diegetica funge da indice con un significato prevalentemente metonimico per guidare il giocatore verso il giusto proseguimento del gioco. Naturalmente, la stessa musica ha anche valenza metaforica, in quanto abbiamo visto che queste due funzioni sono sempre presenti. Il modo con cui Famirè si esercita a suonare un repertorio di cinque accordi, tutti in tonalità maggiore, mostra l'inesperienza come musicista della giovane Rito, aggiungendo quindi informazioni sul suo personaggio (Medina-Gray 2014).

### ¶ 3.24.

#### DRAGON ROOST ISLAND (MEDLEY)

Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi,  
Koji Kondo

<sup>15</sup> In inglese, il personaggio di Famirè è chiamato Medil, probabilmente una storpiatura della parola "medley" o "melody". *The Wind Waker*, come molti altri titoli della serie di Zelda, è molto legato alla musica, pertanto il nome del personaggio è stato tradotto in italiano con un nomignolo musicale.



**FIGURA 3.19.** → Famiré suona la sua arpa in cima a una sporgenza sull'isola del Drago.

Attraverso i casi studi analizzati abbiamo visto che asolvere la funzione metaforica e metonimica della musica spesso si riduce a due modi globali della musica del videogioco, ovvero stato di sicurezza e stato di pericolo. Ciascuna tipologia di musica è uno "stato" perché, a livello individuale, non sono altro che sostituzioni l'uno dell'altro lungo l'asse paradigmatico, ma nell'atto del trasferimento dall'uno all'altro, la struttura sintattica del gioco richiede l'interazione dell'utente per mantenere contiguità. Una categoria diversa di musica segnala questi momenti metonimici, e rafforza l'interazione del giocatore con musica di "ricompensa" o di "fallimento".

Nei generi videoludici che prevedono una narrativa di progressione—come l'Adventure e il Platform—la dicotomia metafora/metonimia è più sviluppata, in quanto la progressione spaziale del giocatore è particolarmente marcata dallo sviluppo musicale. Ciononostante, è interessante notare come in giochi basati su una narrativa emergente l'utilizzo della metafora e della metonimia è più svincolato dalle necessità sintagmatiche del gioco, e questo si traduce in risultati interessanti. Un Sandbox come *Minecraft*, ad esempio, non si affida a una struttura musicale definita per spingere al massimo la libertà del giocatore. Allo stesso modo, un gioco basato sull'emergenza come *Tetris*, utilizza la metonimia per guidare il giocatore nella creazione del suo, personalissimo, gioco, attraverso una libertà data dalla variabilità di moduli musicali riprodotti in una struttura predefinita.

Come si vuole sottolineare in questa tesi, categorizzare la musica di un videogioco in relazione allo stato di gioco che identifica—che chiameremo d'ora in poi paradigma—può rivelarsi un ottimo strumento analitico per comprendere la struttura musicale e le specificità metafore e metonimiche di un titolo. Si rimanda quindi il lettore al prossimo capitolo per un approfondimento di un'analisi paradigmatica.

**CAPITOLO 4**

# L'analisi paradigmatica

## PRESUPPOSTI: RICORRENZA PARADIGMATICA NELLA MUSICA E NEL MITO

Un'analisi musicale paradigmatica di un'opera ludica si presta come uno strumento utile a comprendere la struttura e i rapporti semantici tra i vari passaggi musicali del videogioco. L'analisi paradigmatica, in musicologia così come in linguistica, ha le sue radici nell'analisi dei miti di Lévi-Strauss (1955; cfr. Lévi-Strauss 1968: 206–231). Secondo la concezione strutturalista di Strauss, i miti tornano sempre alle stesse relazioni e funzioni, come se il tempo scorresse avanti e indietro, tramite una ripetizione di temi. Assomigliano alla lingua per il fatto che la loro comprensibilità risiede nella ricorrenza di varie caratteristiche che possono essere elencati paradigmaticamente come fonemi. Lévi-Strauss chiama tali elementi "mitemi"—che costituiscono l'unità minima del mito, come il fonema in linguistica.

Strauss porta come esempio il mito greco di Edipo. Nel racconto, il tema del fraticidio/parricidio si verifica ad intervalli: gli Sparti, uomini in arme che crebbero dalla terra dove Cadmo aveva seminato i denti di drago, si uccidono fra di loro; più avanti, Edipo uccide suo padre Laio; infine, Eteocle uccide suo fratello Polinice. In maniera simile, i nomi dei protagonisti, così come appaiono in successione, si riferiscono tutti alla zoppia.

Il problema di un'analisi del mito tendente a individuare schematismi strutturali interni si pone come uno dei problemi centrali di una antropologia strutturale; la musica viene chiamata in causa, in maniera estremamente subordinata, come paragone da impiegare per il suo valore illustrativo. Nell'analisi strutturalista, la successione degli eventi del mito non è così importante quanto la ricerca di affinità interne tra gli eventi di cui è costituito, in modo tale da stabilire relazioni, invisibili a occhio nudo, che possano individuare uno schema che funga da struttura portante per un'intera classe di racconti mitici. In merito a questa riflessione, Lévi-Strauss presenta una analogia illustrativa con una partitura musicale.

Egli immagina che «alcuni archeologi del futuro caduti da un altro pianeta quando ogni vita umana sarà scomparsa dalla superficie della terra» scoprano una delle nostre biblioteche. La nostra scrittura, naturalmente, deve essere letta da sinistra a destra. Ma ecco che essi si imbattono nella

Cadmo cerca sua sorella Europa, rapita da Zeus			
		Cadmo uccide il drago	
	Gli Sparti si sterminano vicendevolmente		
			Labdaco (padre di Laio) = «zoppo»
	Edipo uccide suo padre Laio		Laio (padre di Edipo) = «sbilenco»
		Edipo immola la sfinge	
			Edipo = «piede gonfio»
Edipo sposa Giocasta, sua madre			
	Eteocle uccide suo fratello Polinice		
Antigone seppellisce Polinice, suo fratello, violando il divieto			

**TABELLA 4.1.** → Lettura paradigmatica del mito di Edipo  
(adattato da Lévi-Strauss [1958: 240])

sezione delle partiture d'orchestra: le parti suonate simultaneamente da strumenti diversi sono poste in colonna, e la lettura deve quindi seguire sia un ordine orizzontale che un ordine verticale. Le parti incolonnate verticalmente devono avere una qualche affinità, dal momento che devono essere suonate simultaneamente; gli archeologi del futuro decifrate anche questi testi con successo se saranno tanto sagaci da sospettare che «certi contorni melodici, apparentemente lontani tra loro presentano analogie» (Lévi-Strauss 1968: 212) e che non devono essere letti nella loro successione, ma nella stessa colonna, secondo un ordinamento verticale.

Così il mito, inteso come successione di eventi, deve essere assimilato ad una «partitura trascritta da un dilettante perverso una riga dopo l'altra», e il compito dell'analista sta nel tentare di ricostruire la partitura originale. Nel suo discorso, Lévi-Strauss dedica poco interesse allo sviluppo orizzontale dello spartito, concentrandosi su l'incolonnamento dei segmenti del racconto mitico che hanno fra loro un'affinità di qualche sorta. Questa analogia musicale per illustrare una procedura di analisi del mito è stata poi nuovamente riproiettata sulla composizione musicale, suggerendo un metodo di analisi musicale. Questa possibilità, teorizzata da Nicolas Ruwet in un saggio del 1966 intitolato "Methode d'analyse en musicologie", con esplicito riferimento a Lévi-Strauss (Ruwet 1972: 116), è stata presa come punto di partenza anche da Nattiez per la sua analisi del livello neutro. Applicando questo principio al mito di Edipo, la "partitura" presenterà la narrativa nell'ordine corretto, con una lettura da sinistra e destra e dall'alto verso il basso, ma incolonnerà le sue caratteristiche comuni una sotto l'altra (**TABELLA 4.1.**).

## 4.2.

## LA PARTITURA LUDICA

Prenderemo quindi l'analisi strutturale del mito di Lévi-Strauss come punto di partenza per la stesura di uno strumento analitico che possa far emergere le specificità paradigmatiche della struttura musicale del videogioco. La "partitura mitica" di Lévi-Strauss, per quanto presenti la lettura sincronica e diacronica dello spartito, segue comunque una successione orizzontale lineare, secondo le convenzioni di lettura occidentali. La non-linearità della lettura orizzontale del videogioco costituisce il punto di differenziazione principale del nostro metodo di analisi, che chiameremo "partitura ludica" in omaggio alla metafora musicale di Lévi-Strauss.

La partitura ludica ha come obiettivo quello di analizzare il videogioco come una grande composizione musicale. Composizione che, in linea con quanto visto nel paragrafo 2.3., è necessariamente un'opera modulare. La partitura ludica consente di individuare relazioni sia sincroniche (paradigmatiche) fra le tracce di un gioco, sia diacroniche (sintagmatiche). Il passaggio da un paradigma all'altro, tramite l'assemblaggio influenzato dal giocatore, coincide con un avanzamento della struttura sintattica del gioco. La libertà di lettura e di disposizione degli elementi nella matrice consentono di definire queste relazioni anche a ritroso, evidenziando l'adattabilità della composizione dinamica del gioco e la sua struttura modulare. Possiamo intendere lo schema risultante come un insieme di indicazioni—necessariamente generali per astrarre il metodo il più possibile a qualsiasi gioco—che un ipotetico musicista, che si trovi a dover comporre e suonare in tempo reale la colonna sonora del gioco, deve seguire per rispecchiare correttamente i significati del gioco.

#### 4.2.1.

#### CREAZIONE DELLA MATRICE

Una volta preso in esame un videogioco, l'analista deve iniziare rendendo sempre esplicito il suo criterio di segmentazione. Gli elementi da analizzare sono quindi da ricercare e inserire nello schema in maniera programmatica:

- 1        **Il gioco analizzato va prima di tutto suddiviso morfologicamente nei segmenti che ne possono rappresentare le varie fasi predicative (**PARAGRAFO 4.2. 2**). Ogni segmento andrà a costituire una riga della matrice.**
- 2        **Vanno individuati i passaggi musicali (temi) all'interno del gioco, indipendentemente dalla loro lunghezza. Un aiuto in questo può essere dato anche dall'analisi delle colonne sonore ufficiali dei videogiochi e dalle tante wiki e user generated content che cataloga le varie musiche dei giochi. In questo, non vanno considerati gli effetti sonori di feedback (come ad esempio i suoni di interfaccia o i feedback sonori classici che punteggiano le interazioni del giocatore).**
- 3        **I temi musicali vanno disposti orizzontalmente nella riga del sintagma di gioco a cui appartengono (vedi punto 1), e verticalmente nella colonna formata dalla pertinenza semantica del momento di gioco che esprimono (**PARAGRAFO 4.2.3**).**

Grazie a questa organizzazione, lo schema ottenuto permette di avere la duplice lettura sui suoi due assi. L'asse orizzontale—quello sintagmatico—delinea i passaggi musicali che possono succedersi in maniera predicativa all'interno di un livello del gioco. L'asse verticale—quello paradigmatico—delinea i passaggi musicali che possono sostituirsi fra di loro per esprimere lo stesso significato di gioco.

In quanto il gioco—e con esso la musica—si sviluppa in tempo reale in base alle interazioni del giocatore, i paradigmi possono succedersi sintatticamente in combinazioni ogni volta diverse. Allo stesso modo, la lettura verticale della matrice permette all'analista di mettere in relazione, anche in sintagmi diversi, passaggi musicali che sostituiscono lo stesso momento di gioco, e che assumono lo stesso significato in relazione al medium. Il sistema è scalabile, in quanto l'analista può decidere di eseguire l'analisi paradigmatica esclusivamente su un segmento di gioco fra quelli individuati. Lo schema descrive quindi l'universo delle possibili relazioni sintagmatiche e paradigmatiche all'interno dei passaggi musicali di un gioco, prima che vengano messe in atto dall'interazione del giocatore, come una partitura di musica modulare pronta ad essere eseguita.

#### 4.2.2.

#### FORMANTI ED ORDINE DI ESECUZIONE

Definiamo formante un sintagma di gioco composto da elementi semantici comuni. Le formanti sono quindi segmentazioni compiute dall'analista per suddividere il gioco in parti distinte da incolonnare sincronicamente, che costituiscono le righe della partitura ludica. Nella nostra metafora, le formanti corrispondono ai movimenti di una composizione musicale; l'utilizzo del termine "formante", in omaggio alla *Sonata per pianoforte n.3* di Boulez (**PARAGRAFO 2.2. 1.**), richiama il concetto di modularità; del resto, in *Pensare la musica oggi*, del 1963, Boulez ritiene di potersi richiamare proprio a Lévi-Strauss per ciò che riguarda la nozione di struttura.

La segmentazione del gioco che costituisce le formanti deve essere fatta per descrivere al meglio la struttura del gioco, e in maniera rilevante per un'analisi musicale. In particolare, possono essere seguite queste linee guida:

- 1           Nel caso il gioco sia diviso in livelli definiti e diversi fra loro, ogni livello può definire una formante diversa.
- 2           Nel caso il gioco sia diviso in livelli definiti, che tuttavia presentano delle affinità morfologiche, è consigliabile

-piuttosto che elencarli in successione-raggrupparli a loro volta in categorie comuni per facilitare l'analisi. Ad esempio, *Super Mario Brothers* è composto da tantissimi livelli, ma questi possono essere facilmente raggruppati in cinque categorie in base alla loro ambientazione (livelli Overworld, livelli Underworld, livelli sottomarini, livelli ambientati nel castello di Bowser). In questo caso, ogni tipologia di livello può costituire una formante, riducendo il gioco a cinque formanti.

- 3 Nel caso il gioco non sia diviso in livelli definiti ma presenti una struttura più complessa o aperta, è compito dell'analista trovare un metodo di segmentazione che permetta il raggruppamento dei sintagmi di gioco, in modo da facilitare la lettura della complessità strutturale.
- 4 Nel caso il gioco sia strutturato come un unico livello non complesso, sarà il gioco intero a costruire la matrice orizzontale dell'analisi.

Le formanti, rappresentate con la numerazione romana, vanno elencate e descritte nell'analisi testuale, precedute da una giustificazione del criterio di segmentazione. L'ordine di interazione del giocatore con le formanti rappresenta, metaforicamente, l'ordine di esecuzione della partitura ludica: come tale, va sempre annotato sopra la matrice, utilizzando delle frecce per identificare i legami causali.

Possiamo definire l'ordine esecuzione come essere composto da *andata* e *ritorno*. Questa divisione è necessaria per descrivere al meglio la successione temporale e modulare dei segmenti di gioco: come abbiamo visto, infatti, in un gioco la maggior parte delle volte si può ritornare sui propri passi ed accedere a segmenti già completati in precedenza. Con "andata" definiamo quindi l'ordine con cui le varie formanti vengono sbloccate ed eseguite la prima volta all'interno del gioco. Con "ritorno", definiamo l'ordine con cui è possibile passare da una formante all'altra una volta sbloccate per la prima volta.

**TABELLA 4.2.** → Costruzione della partitura ludica.

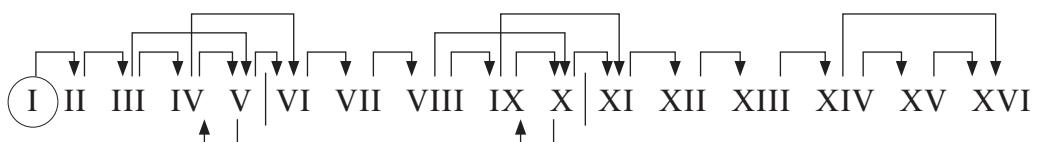
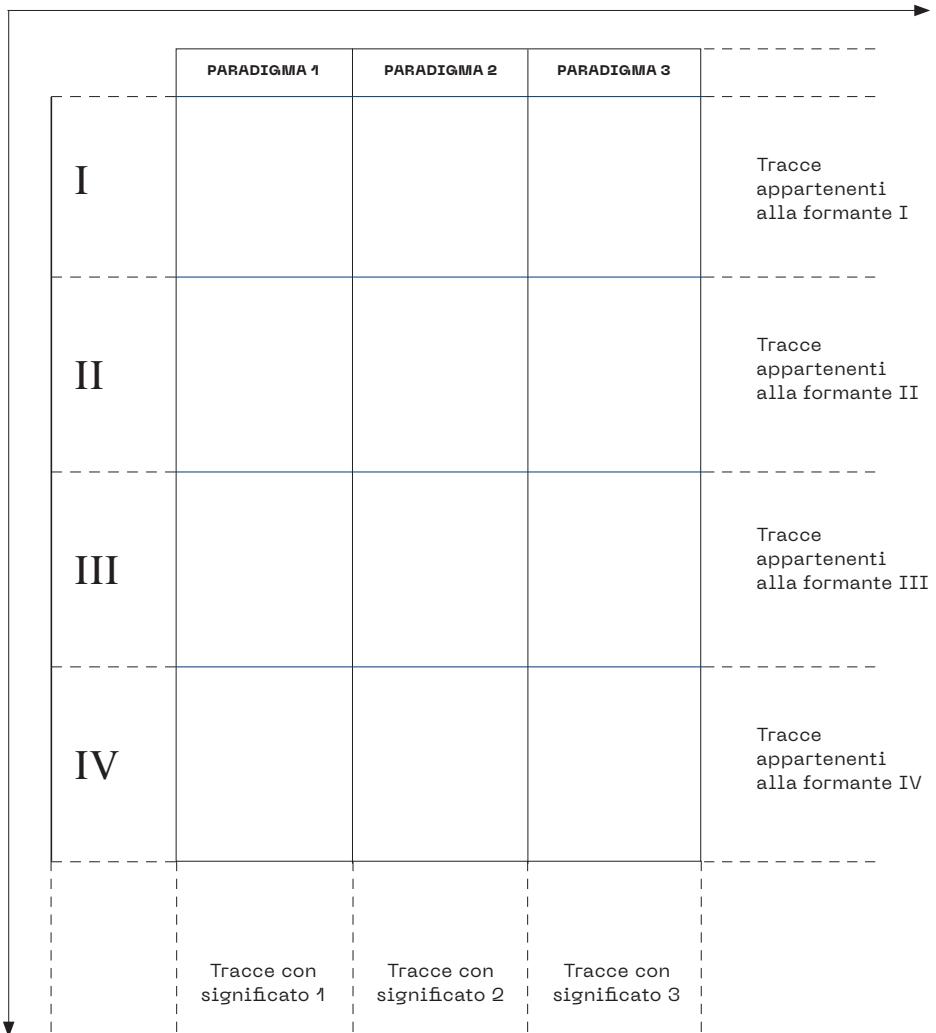
**GRAFICO 4.1.** → Esempio di annotazione dell'ordine di esecuzione. I numeri romani indicano le formanti; le frecce superiori l'andata, quelle inferiori il ritorno.

## ASSE SINTAGMATICO

Lettura diacronica

Metonimia

ASSE PARADIGMATICO  
Lettura sincronica  
Metafora



La categorizzazione verticale delle tracce va eseguita tramite un processo squisitamente linguistico. I passaggi musicali vanno combinati in base al loro significato (in base alla pertinenza, direbbe un linguista) in relazione al gioco; in seguito alla loro combinazione, vanno costruiti i paradigmi—insiemi di termini simili che si ripetono nel testo e in tutto il linguaggio musicale del titolo, e che hanno un significato simile per il giocatore in rapporto al loro ruolo all'interno del gioco.

Come suggerisce Nattiez, «Il criterio di un ordinamento paradigmatico deve sempre essere noto affinché un altro ricercatore possa criticarlo conoscendo in toto le sue basi, e proporre un'organizzazione più valida [...] ciò che è importante in un'analisi è rendere esplicativi i criteri utilizzati» (Nattiez 1975: 264 e 340). Come abbiamo visto nei paragrafi 1.2. e 3.4., gli stati di gioco sono un indizio che facilitano l'incolonramento delle tracce: la partitura ludica può quindi essere assemblata a partire dai paradigmi costruiti sugli stati di gioco.

In modo da poter confrontare più casi studio fra di loro, utilizzeremo dieci paradigmi ricorrenti per combinare le varie tracce musicali. Essendo il mercato videoludico molto denso di titoli, tale suddivisione non vuole essere assolutamente dogmatica, ma viene effettuata al fine di supportare gli obiettivi di questa tesi, che vuole fornire un metodo di analisi musicale strutturalmente scalabile in base alle necessità. La scelta di utilizzare sempre gli stessi paradigmi per descrivere giochi appartenenti a generi diversi ci consente di avere una linea guida condivisa per evidenziare le affinità e le divergenze nell'utilizzo della musica nei vari generi; la dichiarazione del criterio di suddivisione paradigmatica, tuttavia, consentirà al lettore o al ricercatore di partire dal contenuto di questa tesi per migliorare ulteriormente tale modello. I paradigmi individuati, quindi, sono raccolti nella tabella sottostante (**TABELLA 4.3.**).

La divisione paradigmatica effettuata è basata quindi sulla connotazione del significato delle tracce musicali presa in esame. Come visto nel paragrafo 1.3.1., la musica all'interno del videogioco può denotare ambienti, personaggi od oggetti, ma ha sempre un significato secondario connotativo, che associa implicitamente la musica al contesto di fruizione, ovvero il momento di gioco nel quale viene riprodotta. La musica che denota un villain, ad esempio, è allo stesso tempo un segnale di pericolo.

---

<b>NARRAZIONE</b>	La musica fa da sfondo a un momento non interattivo, e non richiama il coinvolgimento diretto del giocatore.
<b>ESPLORAZIONE</b>	La musica accompagna l'interazione con il gioco nel suo stato di base, senza che vi sia alcuna connotazione di significato che segnali qualcosa al giocatore.
<b>SOSPENSIONE</b>	La musica segnala al giocatore che può rallentare e rilassarsi, prendendosi una pausa dalla prosecuzione degli obiettivi.
<b>SFIDA</b>	La musica assume una connotazione che invita il giocatore alla concentrazione o a fare più in fretta, senza che tuttavia indichi un vero e proprio pericolo.
<b>ESPRESSIONE</b>	La musica, frutto di un'interazione diretta da parte del giocatore, non si fa portatrice di alcun significato se non di quello assegnatogli dal giocatore nel momento dell'atto poietico.
<b>PERICOLO</b>	La musica segnala un pericolo al giocatore, comunicandogli che, se non gioca bene, c'è il rischio concreto di un game over.
<b>POTENZIAMENTO</b>	La musica comunica al giocatore l'ottenimento o lo sfruttamento di un elemento che lo facilita nel compimento degli obiettivi di gioco.
<b>IMPEDIMENTO</b>	La musica segnala al giocatore che ha ottenuto dei malus tangibili che ostacolano il compimento degli obiettivi di gioco.
<b>FALLIMENTO</b>	La musica rafforza il fallimento di una partita o di un particolare momento di gioco, spingendo il giocatore a riprovare a interagire nuovamente con il gioco.
<b>RICOMPENSA</b>	La musica segnala un successo o una ricompensa, fornendo un senso di soddisfazione e spingendo il giocatore a continuare ad interagire con il gioco.

---

**TABELLA 4.3.** → Lista dei paradigmi ricorrenti individuati e utilizzati in questa tesi.

L'individuazione dei paradigmi è stata effettuata tramite l'analisi di giochi appartenenti a diversi generi; vista la grande eterogeneità nella classificazione dei generi e la grande quantità di giochi sul mercato, sono stati presi in esame prevalentemente generi con una componente narrativa più marcata, come il Platform, l'RPG e l>Action Adventure. Questa scelta è motivata dal fatto che l'analisi musicale si rivela più completa, in quanto la partitura presenta più sfaccettature dovute al maggior numero di significati presenti all'interno del mondo di gioco. Inoltre, sono stati scelti giochi moderni, tutti usciti nell'ultimo decennio, in quanto rispecchiano al meglio lo spirito del tempo e i trend industriali odierni. I titoli scelti come proof of concept sui quali effettuare l'analisi paradigmatica sono stati selezionati in quanto, oltre a rientrare nelle limitazioni appena esposte, sono stati tutti recepiti in maniera estremamente positiva sia dai giocatori che dalla critica specializzata di settore, al punto di diventare oggetto di analisi, sia dal punto di vista del game design che dalla musica, da parte di molti content creator e accademici. In particolare, il canale Youtube 8-Bit Music Theory, il cui ambito di divulgazione è focalizzato sull'analisi musicale dei temi nei videogiochi, ha dedicato ampio rilievo a gran parte dei giochi selezionati.

Il platform è un genere di gioco d'azione dove la meccanica di gioco implica principalmente l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme, spesso disposte su più piani. *Super Mario Odyssey* è stato preso in esame come rappresentante del genere in quanto ultimo capitolo della serie platform per eccellenza, quella di Mario, e presenta la struttura estremamente lineare tipica del genere con una serie di elementi moderni che rendono più interes-

sante un'analisi strutturale.

L'RPG (*Role Playing Game*) è un derivato dei giochi di ruolo "carta e penna", solitamente costruito su un sistema di progressione del personaggio basato su caratteristiche, punti ferita, punti magia e livelli. L'RPG tende a prendere in prestito anche la struttura narrativa di molti giochi di ruolo carta e penna: solitamente ad un gruppo di eroi viene assegnata una missione di qualche tipo, e nel corso del viaggio gli avventurieri affrontano continui attacchi di nemici e di mostri. Per l'analisi del genere, sono stati messi a confronto sia un RPG classico basato su un sistema di combattimento a turni come *Child of Light*, sia un Action RPG, *Dark Souls*, che si basa su combattimenti e azioni in tempo reale. Inoltre tali giochi, come abbiamo visto in precedenza, sono particolarmente interessanti dal punto di vista musicale.

L'Adventure, genere caratterizzato dall'esplorazione, risoluzione di enigmi ed interazione con personaggi di gioco, è incentrato sulla narrazione piuttosto che sulle sfide basate sulla prontezza di riflessi. Tuttavia, l'Adventure puro ha subito un declino all'alba degli anni Duemila, in seguito all'introduzione dei motori grafici tridimensionali. L'Action Adventure, variante del genere che unisce anche meccaniche d'azione all'interno del gioco, rimane però un genere estremamente popolare, che racchiude la maggior parte dei giochi sul mercato. Per questo, come rappresentante del genere è stato scelto *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, uno dei titoli più importanti di sempre per il genere Adventure: la testata online *PC Gamer* scrive infatti che il gioco ha "[stabilito] uno standard che il resto del genere dovrebbe seguire" (Messner 2017). Numerosi content creator hanno elogiato la componente musicale del titolo, indagando la correlazione fra musica e situazioni di gioco, fra i quali spiccano 8-Bit Music Theory (2017) e Game Score Fanfare (2017), i due canali principali per la divulgazione dell'analisi musicale e audiovisiva dei videogiochi.

I paradigmi individuati sono stati poi applicati a generi con una narrativa emergente—giochi nei quali la narrazione non è data da una trama preimpostata ma è formata dalle azioni e dalle scelte che il giocatore compie durante il gioco. La descrizione della partita è quindi fonte di narratività, data dalla produzione di un "testo-partita" (Bertolo e Mariani 2014). Sono stati quindi affrontati i generi Racing, Simulazione e Strategico in quanto, oltre a essere tutt'ora popolari, sono interessanti da analizzare da un punto di vista strutturale. Per il Racing, genere di corse automobilistiche, è stato scelto *Mario Kart 8* in quanto ultimo capitolo di un franchise estremamente popolare, nonché

musicalmente complesso. La Simulazione, genere che punta a creare un ambiente di gioco nel quale il giocatore può ricreare meccaniche ed elementi assimilabili alla vita reale, è stata affrontata tramite il già citato *Minecraft*, indie game diventato poi un fenomeno mediatico nonché uno dei giochi più giocati di tutti i tempi, acclamato dal pubblico e dalla critica. Infine, tramite l'analisi della musica di *Civilization VI* è stato affrontato anche il genere Strategico, di cui il gioco è uno dei titoli più noti e di successo, basato sulla raccolta di risorse, costruzione e annientamento dei nemici.

In questo frangente, non sono stati affrontati I giochi musicali—i già citati Rythm Game—in quanto, essendo la musica la meccanica primaria di gioco, la loro analisi si rivela poco interessante ai fini di questa tesi. Le conclusioni tratte dall'analisi dei casi studio non vogliono essere quindi totalizzanti, ma consentono di delineare un confronto che mostra come la musica può agire a livello strutturale in generi diversi, delineando relazioni interne differenti a seconda delle attività di gioco.

## LEGENDA

# Come si legge la partitura ludica

La partitura rappresenta lo sviluppo musicale paradigmatico del gioco. Gli elementi che condividono la stessa colonna sono passaggi musicali che hanno un significato simile, quelli che condividono la stessa riga possono essere assemblati in ordine predicativo. Gli elementi che condividono la stessa riga appartenenti a formanti diverse non possono essere assemblati in ordine predicativo, in quanto fanno parte di sezioni di gioco diverse. Il passaggio da un paradigma all'altro avviene per **metonimia**, la sostituzione all'interno di un paradigma avviene per **metafora**. La partitura si può leggere da qualsiasi verso, sia orizzontalmente che verticalmente.

### Field



♪ Tema breve (*stinger*)

□ Tema esteso

**Il tema ha più varianti che variano dinamicamente.**

Il tema è composto da un'unica variante.

Il tema si ripete soltanto una volta all'interno della formante.

### Field

### Field

### LEGATURA

Una legatura tra due tracce o paradigmi indica che il cambio sintattico avviene tramite una transizione dinamica della stessa composizione musicale.

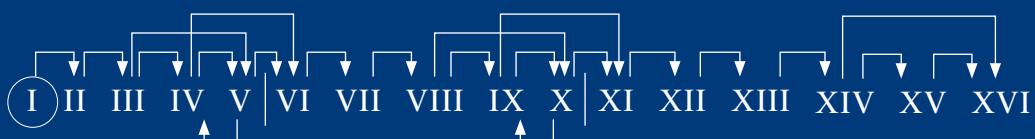
## IV

### FORMANTE

Sintagma di gioco composto da elementi semanticici comuni.

### ORDINE DI ESECUZIONE

Nell'esecuzione della partitura (e quindi della composizione musicale in base all'assemblaggio dei sintagmi di gioco), la formante segnata con un cerchio va eseguita per prima. Le frecce superiori indicano l'andata, quelle inferiori il ritorno. I separatori indicano che le formanti a destra non possono essere eseguite fintanto che non sono state completate tutte le formanti a sinistra.





Platform

# Super Mario Odyssey

**SVILUPPATORE**  
Nintendo

**ANNO**  
2017

**COMPOSITORI**  
Naoto Kubo,  
Shiho Fujii, Koji Kondo

**GENERE**  
Platform

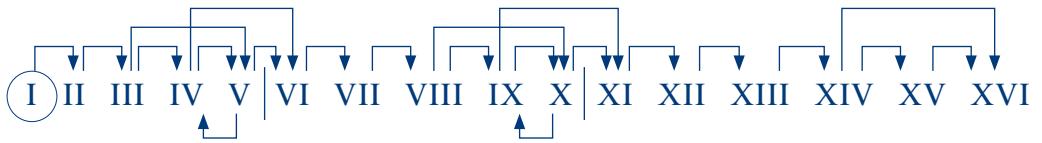
TABELLA 4.5.

# Super Mario Odyssey (1/4)

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
I	<span> ⓘ Bonneton</span> <span> ⓘ Caves</span>	<span> ⓘ To the Next Kingdom</span> <span> ⓘ Crazy Cap</span>		<span> ⓘ Race</span>	<span>♪ The Broodals Appear!</span> <span> ⓘ Broodals Battle</span>
II	<span> ⓘ Fossil Falls</span>	<span> ⓘ To the Next Kingdom</span> <span> ⓘ Crazy Cap</span>		<span> ⓘ Race</span>	<span> ⓘ Capturing Tyrannosaurus!</span> <span>♪ Madame Broode Appears!</span> <span> ⓘ Madame Broode Battle</span>
III	<span> ⓘ Tostarena Investigation</span> <span> ⓘ Tostarena Ruins</span> <span> ⓘ Tostarena Night</span> <span> ⓘ Tostarena Town</span> <span> ⓘ Inside the Inverted Pyramid</span> <span> ⓘ Ice Cave</span> <span> ⓘ Ruins</span>	<span> ⓘ To the Next Kingdom</span> <span> ⓘ Crazy Cap</span>		<span> ⓘ Race</span> <span> ⓘ Spinning Slots</span> <span> ⓘ Koopa Trace-Walking</span>	<span>♪ The Broodals Appear!</span> <span> ⓘ Broodals Battle</span> <span> ⓘ Knucklotec Battle</span>
IV	<span> ⓘ Steam Gardens</span> <span> ⓘ Another World</span> <span> ⓘ Above the Clouds</span>	<span> ⓘ To the Next Kingdom</span> <span> ⓘ Crazy Cap</span>		<span> ⓘ Race</span>	<span> ⓘ Torkdrift Battle</span> <span>♪ The Broodals Appear!</span> <span> ⓘ Broodals Battle</span>

Fonte nomi tracce:

Naoto Kubo, Shiro Fujii, Koji Kondo, *Super Mario Odyssey: Complete Soundtrack* (2017)



Ritorno consentito sempre

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♪ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>¶ In the Skies Above Peach's Castle</p> <p>¶ Encounter with Cappy</p> <p>¶ Beginning of the Adventure</p>	I
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p> <p>¶ Capturing Tyrannosaurus!</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>¶ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>¶ Mario, World Traveler - The Odyssey's First Takeoff</p>	II
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p> <p>¶ Riding the Jaxi</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>¶ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 1</p>	III
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p> <p>¶ Steam Gardens Sherm</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>¶ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 1</p>	IV

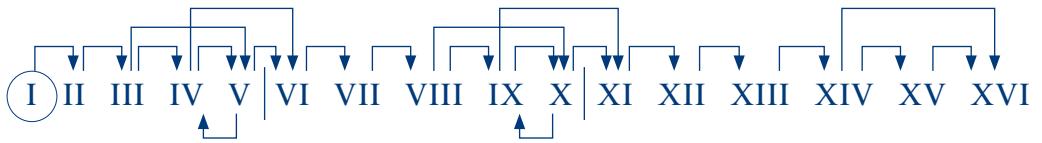
TABELLA 4.5.

# Super Mario Odyssey (2/4)

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
V	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Lake Lamode</li> <li>⌚ Lake Lamode Above Ground</li> <li>⌚ Lake Lamode Underwater Passage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ To the Next Kingdom</li> <li>⌚ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ The Broodals Appear!</li> <li>⌚ Broodals Battle</li> </ul>
VI	[Silence]				<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Bowser Appearance</li> <li>⌚ Bowser Battle 1 – Nimbus Arena Showdown</li> </ul>
VII	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Forgotten Isle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ To the Next Kingdom</li> <li>⌚ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Cappy Gets Taken Away!</li> </ul>
VIII	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ New Donk City: Night 1</li> <li>⌚ New Donk City: Night 2</li> <li>⌚ New Donk City</li> <li>⌚ New Donk City: Cafe</li> <li>⌚ Band Performance</li> <li>⌚ Relax by the Pool</li> <li>⌚ Projection Room: Above Ground</li> <li>⌚ Projection Room: Underground</li> <li>⌚ <b>Underground Power Plant</b></li> <li>⌚ Above the Clouds</li> <li>⌚ Jump Up, Super Star! NDC City Festival Edition</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ To the Next Kingdom</li> <li>⌚ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Race</li> <li>⌚ RC Car</li> <li>⌚ Spinning Slots</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌚ Mechanwiggle Battle</li> </ul>

Fonte nomi tracce:

Naoto Kubo, Shihio Fujii, Koji Kondo, *Super Mario Odyssey: Complete Soundtrack* (2017)



Ritorno consentito sempre

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 1</p>	V
		<p>♪ Mario Dies</p>	<p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p>	<p>♩ Found Bowser's Airship!</p> <p>♩ Bowser Bombardment</p>	VI
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 1</p>	VII
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p>♪ You Got a Moon! 2</p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 2</p>	VIII

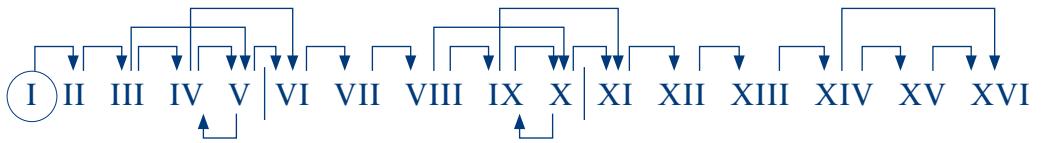
TABELLA 4.5.

# Super Mario Odyssey (3/4)

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
IX	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ The Melancholy of Bubbblaine</li> <li> ⓘ <b>Bubbblaine</b></li> <li> ⓘ <b>Bubbblaine Underwater</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> <li> ⓘ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⚡ Mollusque-Lanceur Rage</li> <li> ⓘ Mollusque-Lanceur Battle</li> </ul>
X	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ The Silver World of Shiveria</li> <li> ⓘ Shiveria Town</li> <li> ⓘ Snowline Circuit</li> <li> ⓘ Ice Cave</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> <li> ⓘ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Bound Bowl GP</li> <li> ⓘ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Broodals Battle</li> </ul>
XI	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ <b>Mount Volbono</b></li> <li> ⓘ Peronza Plaza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> <li> ⓘ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⚡ Cookatiel Appears</li> <li> ⓘ Cookatiel Battle</li> </ul>
XII	[Silence]	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Ruined Dragon Appears</li> <li> ⓘ Ruined Dragon Battle</li> </ul>
XIII	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ <b>Bowser's Castle</b></li> <li> ⓘ Bowser's Castle Main Courtyard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> <li> ⓘ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Broodals Battle</li> <li> ⓘ RoboBrood Battle</li> </ul>

Fonte nomi tracce:

Naoto Kubo, Shiro Fujii, Koji Kondo, *Super Mario Odyssey: Complete Soundtrack* (2017)



Ritorno consentito sempre

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 1</p>	IX
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Race Results</p>	<p>♪ Story Intro 1</p>	X
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 3</p>	XI
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Mario Dies</p>	<p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p>		XII
<p>♪ The Odissey Powers Up!</p> <p>♪ Heart Fanfare</p>		<p>♪ Sorry...</p> <p>♪ Mario Dies</p>	<p>♩ Toad Brigade Member</p> <p>♪ You Got a Moon! 1</p> <p><b>♪ You Got a Moon! 2</b></p> <p>♪ You Got a Grand Moon!</p> <p>♪ Victory!</p> <p>♪ Congratulations</p>	<p>♪ Story Intro 1</p> <p>♪ Bowser Takes Off to the Moon</p>	XIII

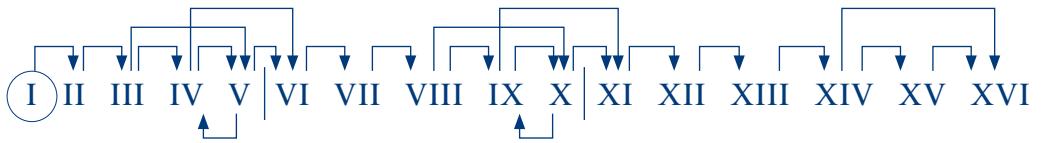
TABELLA 4.5.

# Super Mario Odyssey (4/4)

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
XIV	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Honeylune Ridge</li> <li> ⓘ The Moon's Underground Caves</li> <li> ⓘ Wedding Hall</li> <li> ⓘ Honeylune Ridge: Caves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> <li> ⓘ Crazy Cap</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Race</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Madame Broode Battle</li> <li> ⓘ Confrontation</li> <li> ⓘ Bowser Battle 2 (The Final Battle)</li> <li> ⓘ Honeylune Ridge Collapse</li> <li> ⓘ Break Free (Lead the Way)</li> </ul>
XV	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Peach's Castle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> <li> ⓘ Crazy Cap</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Knucklotec Battle</li> <li> ⓘ Torkdrift Battle</li> <li> ⓘ Mechawiggler Battle</li> <li> ⓘ Mollusque-Lanceur Battle</li> <li> ⓘ Cookatiel Battle</li> <li> ⓘ Ruined Dragon Battle</li> </ul>
XVI	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Fossil Falls</li> <li> ⓘ Tostarena: Ruins</li> <li> ⓘ Steam Gardens</li> <li> ⓘ Forgotten Isle 2</li> <li> ⓘ New Donk City: Night 2</li> <li> ⓘ New Donk City Festival</li> <li> ⓘ Mount Volbono</li> <li> ⓘ Bowser's Castle 1</li> <li> ⓘ Honeylune Ridge</li> <li> ⓘ Honeylune Ridge: Caves</li> <li> ⓘ Jump Up, Super Star! (Music Box Version)</li> <li> ⓘ The Closing Lullaby (Fossil Falls Music Box Version)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ To the Next Kingdom</li> </ul>			

Fonte nomi tracce:

Naoto Kubo, Shiro Fujii, Koji Kondo, *Super Mario Odyssey: Complete Soundtrack* (2017)



Ritorno consentito sempre

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ The Odissey Powers Up!</li> <li>♪ Heart Fanfare</li> <li>♪ Capture Bowser!</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Sorry...</li> <li>♪ Mario Dies</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Toad Brigade Member</li> <li>♪ You Got a Moon! 1</li> <li><b>♪ You Got a Moon! 2</b></li> <li>♪ You Got a Grand Moon!</li> <li>♪ Victory!</li> <li>♪ Congratulations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Story Intro 1</li> <li>♪ The Odyssey to the Moon</li> <li>♪ Bowser Takes Off to the Moon</li> <li>♪ Princess Peach is Rescued...</li> <li>♪ Credits</li> </ul>	XIV
<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ The Odissey Powers Up!</li> <li>♪ Heart Fanfare</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Sorry...</li> <li>♪ Mario Dies</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Toad Brigade Member</li> <li>♪ You Got a Moon! 1</li> <li><b>♪ You Got a Moon! 2</b></li> <li>♪ You Got a Grand Moon!</li> <li>♪ Victory!</li> <li>♪ Congratulations</li> </ul>		XV
<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ The Odissey Powers Up!</li> <li>♪ Heart Fanfare</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ Mario Dies</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♪ You Got a Moon! 1</li> <li>♪ You Got a Grand Moon!</li> <li><b>♪ You Got a New Dress!</b></li> </ul>		XVI

# Super Mario Odyssey

<sup>16</sup> “AAA”, noto anche come “Triple-A”, è un metodo di classificazione informale utilizzato per descrivere i giochi prodotti e distribuiti dai publisher più grandi nel mercato; solitamente si tratta di giochi con un budget di sviluppo e di marketing molto alto, equivalente al “blockbuster” dell’industria cinematografica.

*Super Mario Odyssey*, ultimo capitolo del franchise di Mario, unisce le meccaniche strutturali del genere con la libertà d’azione dei mondi tridimensionali di *Super Mario 64* (1996), confezionando un titolo che rappresenta al meglio lo spirito dei platform AAA<sup>16</sup> moderni. Malgrado le mappe più aperte, il gioco presenta una successione sintattica lineare, basata sulla divisione in livelli tipica della serie (qui chiamati “Regni”). Come criterio di segmentazione per la creazione delle formanti per la stesura della partitura ludica, è stata quindi presa la divisione in livelli del gioco. Sebbene ogni formante utilizzi le stesse meccaniche di base delle altre, sia di gioco che strutturali, è stato rappresentato il gioco nella sua interezza, in quanto ci permette di individuare dei pattern ricorrenti e giungere a conclusioni interessanti che non sarebbero emerse prendendo in esame solo un numero limitato di mondi come campione.

Le formanti individuate sono 16; la loro successione è lineare, basata su un sistema di sblocco completando con successo un mondo per la prima volta. Va notato, però, che se le formanti non sono accessibili tutte fin da subito, il giocatore può rigiocare quelle già completate in qualsiasi momento della sua avventura a partire dalla fine della formante II. Pertanto, se l’andata è vincolata dal progresso del giocatore, il ritorno è sempre consentito. La successione delle formanti viene quindi illustrata di seguito

I

## REGNO DEL CAPPELLO

Piccolo regno a tema spettrale, è l’ambientazione del prologo del gioco, dove vengono messi in moto gli eventi narrativi. Funge anche da tutorial, in quanto il giocatore impara le meccaniche principali del gioco, fra le quali la possessione tramite il cappello Cappy dei nemici. La sua conclusione conduce, in maniera lineare, alla formante II.

II

## REGNO DELLE CASCATE

Regno a tema preistorico, è qui che Mario e Cappy attivano la Odyssey, la titolare nave. La sua conclusione conduce, in maniera lineare, alla formante III.

III

## REGNO DELLE SABBIE

Una delle aree più grandi del gioco, a tema messicano,

comprende la città di Tostalandia e varie rovine esplorabili. La sua conclusione conduce a un primo bivio narrativo: il giocatore può infatti scegliere se affrontare prima la formante IV o la V.

IV

**REGNO DELLA SELVA**

Regno costituito dall'Orto Robotanico, un'enorme serra che comprende una vasta foresta mantenuta da robot. La sua conclusione conduce o alla formante V, se non è stata già eseguita, o alla formante VI.

V

**REGNO DEL LAGO**

Piccolo regno a tema sottomarino, ambientato per la maggior parte sott'acqua. La sua conclusione conduce o alla formante IV, se non è già stata eseguita, o alla formante VI.

VI

**REGNO DEI NEMBI**

È l'area più piccola di tutto il gioco, formata da un'arena sospesa nelle nuvole, sfondo del primo scontro fra Mario e Bowser. La sua conclusione conduce alla formante VIII.

VII

**REGNO DELL'OBLO**

Regno tropicale circondato da una palude velenosa; Mario e Cappy si ritrovano qui in seguito allo schianto della Odyssey dopo lo scontro con Bowser nel Regno dei Nembi. La sua conclusione conduce alla formante VIII.

VIII

**REGNO DELLA CITY**

Regno completamente costituito da grattacieli, ispirato a New York e abitato da veri e propri umani, nonché una delle aree più vaste e densa di attività secondarie del gioco. La sua conclusione conduce al secondo bivio: il giocatore può infatti scegliere se affrontare prima la formante IX o la X.

IX

**REGNO DEL MARE**

Regno a tema località balneare, è la seconda area con ambienti sottomarini del gioco. La sua conclusione conduce o alla formante X, se non ancora eseguita, o alla formante XI.

X

**REGNO DELLE NEVI**

Regno completamente innevato e ghiacciato, costituito da una città sotterranea. La sua conclusione porta alla formante IX, se non ancora eseguita, o alla formante XI.

XI	<b>REGNO DEI FORNELLI</b> Regno vulcanico estremamente colorato, la vita dei suoi abitanti, creature a forma di posate, ruota attorno alla cucina. La sua conclusione porta alla formante XII.
XII	<b>REGNO DEI RUDERI</b> La seconda area più piccola del gioco, è formata dalle rovine di un castello transilvanico, e funge più che altro da sfondo per lo scontro tra Mario e il drago che vi abita. La sua conclusione conduce alla formante XIII.
XIII	<b>REGNO DI BOWSER</b> Regno molto vasto, ispirato a un grande castello giapponese del periodo Sengoku; è la terra su cui regna Bowser. La sua conclusione conduce alla formante XIV.
XIV	<b>REGNO DELLA LUNA</b> Regno lunare, è l'ultimo mondo obbligatorio prima della conclusione del gioco. Qui ha luogo lo scontro finale fra Mario e Bowser, che si conclude con il salvataggio della principessa Peach e di Tiara. La sua conclusione conduce alla formante XV e - se il giocatore ha raccolto abbastanza lune nel corso della sua avventura - alla formante XVI.
XV	<b>REGNO DEI FUNGHI</b> Primo dei regni facoltativi post-epilogo, è una trasposizione del castello di Peach di Super Mario 64, dove Mario può incontrare personaggi del franchise che non erano ancora apparsi nell'avventura, come Luigi, Yoshi e Toadette.
XVI	<b>LATO OSCURO</b> Ultimo regno facoltativo post-epilogo, è costituito dal lato oscuro del regno della luna. Il suo completamento porta a un secondo epilogo segreto, totalmente facoltativo, che tuttavia permette al giocatore di proseguire comunque la sua esplorazione delle varie formanti. <i>Super Mario Odyssey</i> , pertanto, non ha una vera e propria conclusione del gioco, permettendo un gioco continuativo.

L'analisi della partitura (**TABELLA 4.5.**) evidenzia come, malgrado la divisione delle formanti sia lineare, la loro diversità nei temi musicali è mirata a fornire un contesto narrativo più immersivo possibile. In particolare, i temi di esplorazione sono vari e dinamici, cambiando in base alla parte della mappa o al momento di gioco affrontato da Mario. I regni più grandi—rispecchiati rispettivamente dalla formante III e dalla formante VIII—sono anche quelli che presentano una maggior varietà musicale, per coprire il maggior numero di

attività eseguibili in quei mondi. I temi che caratterizzano le porzioni di gioco ambientate in aree segrete o nell'Underworld ricorrono in tutte le formanti, dando continuità semantica ai rispettivi luoghi per tutta la durata del gioco.

Salta particolarmente all'occhio il fatto che la formante XVI ripropone tutte le musiche dei regni visitati da Mario in precedenza. Questo avviene perché il mondo, facoltativo, vuole porsi come una seconda conclusione di completismo, mirata a stimolare un'ultima volta le abilità del giocatore tramite un level design che prende e assembla tutte le caratteristiche dei mondi visitati in precedenza. Questo è trasposto musicalmente da un grande medley dinamico, che si conclude con un riarrangiamento per carillon della traccia "Fossil Falls"—la stessa traccia epica che aveva aperto l'avventura di Mario nel Regno delle Cascate: il cerchio si è chiuso, e la ninna nanna culla dolcemente il giocatore nelle sue ultime interazioni con il gioco, inducendo in lui la nostalgia e la riflessione.

Possiamo notare anche una ricorrenza strutturale interessante grazie alla musica: le formanti VI e XII, che cadono rispettivamente a un terzo e due terzi dell'avventura, caratterizzate esclusivamente (almeno fino al loro primo completamento) da boss fight, non presentano alcuna musica di esplorazione, sostituendola con il silenzio. Questo fa sì che la boss fight venga rinforzata come elemento sintagmatico tramite l'enfasi della musica che vi fa da sfondo.

*Super Mario Odyssey*, inoltre, scandisca la sua struttura narrativa anche tramite l'utilizzo di canzoni in due punti chiavi dell'avventura, che coincidono con la metà e la fine canonica della trama (rispettivamente "Jump Up, Super Star!" nella formante VIII e "Break Free (Lead the Way)" nella formante XIV). Tali tracce sono particolarmente interessanti: "Jump Up, Super Star!" (64.1), un vibrante pezzo jazz reminiscente dei musical di Broadway, funge da musica d'accompagnamento del livello finale del Regno della City, dove però assume una valenza diegetica, in quanto viene eseguito da Pauline—la sindaca—e dal suo gruppo di accompagnamento. Il testo della canzone è particolarmente interessante, in quanto rispecchia la missione e le azioni che Mario deve compiere nel gioco.

#### 4.1.

**JUMP UP, SUPER STAR!**  
Naoto Kubo

Oh we can zoom all the way to the moon  
From this great wide wacky world  
Jump with me  
Grab coins with me  
Oh yeah!

La traccia sfonda anche la quarta parete, rivolgendosi al giocatore invitandolo a continuare a giocare insieme a Mario tramite i motion controllers della Nintendo Switch ("I'm flipping the Switch/get ready for this").

There's no power-up like dancing  
You know that you're my Super Star  
No one else can take me this far  
I'm flipping the Switch  
Get ready for this  
Oh, let's do the Odyssey  
Odyssey Yes, see!  
Odyssey, Odyssey!

#### 4.2.

BREAK FREE  
(LEAD THE WAY)  
Naoto Kubo

Il brano, eseguito esattamente a metà avventura, funge quindi allo stesso tempo da metafora per il viaggio di Mario, ma funziona metonimicamente in quanto incoraggia il giocatore a proseguire nell'avventura, rafforzando in lui la consapevolezza di aver destreggiato il gioco. Un ruolo simile, alla fine dell'avventura, lo svolge il brano "Break Free (Lead the Way)" ([4.2.](#)); in questo caso, la traccia è incalzante, e funge da indicatore metonimico di pericolo accompagnando il giocatore nella sua fuga dal crollo della caverna sotterranea una volta sconfitto Bowser, riflettendo contemporaneamente sul ruolo del giocatore e dell'avventura di Mario (in maniera simile a quanto fatto nella formante VIII).

Dalla partitura possiamo trarre anche altre importanti conclusioni, generalizzabili per tutto il genere platform. Osservando i paradigmi di Ricompensa e Potenziamento, è possibile vedere come questi siano sempre presenti in ogni formante, e costituiti da un numero di tracce molto esteso, spesso costituiti da stinger. Il tema che viene riprodotto quando Mario raccoglie una luna, ad esempio, ha ben tre varianti, riprodotte in base alla tipologia di luna da lui raccolta in ordine di importanza (luna facoltativa, luna di trama, multi-luna). Allo stesso modo, vengono proposte anche numerose sfide secondarie, non obbligatorie ai fini della trama ma tipiche di un genere che vuole mettere alla prova le abilità e la coordinazione del giocatore. In ogni formante, quindi, sono presenti dei momenti dove la musica rispecchia queste attività secondarie, fornendo anche feedback diversi a seconda del risultato.

Essendo il platform un genere basato sui riflessi e la destrezza del giocatore, è importante che la musica incoraggi il più possibile il giocatore attraverso un continuo feedback musicale di ogni sua azione ben eseguita: per questo motivo, *Super Mario Odyssey* presenta una quantità enorme di tracce finalizzate a questo, e la cura di Nintendo nel creare anche piccoli varianti della stessa musica per rispecchiare ricompense diverse è segno di cura e di consapevolezza nel raggiungere l'obiettivo di un'esperienza memorabile e fluida per il giocatore. Allo stesso modo, la grande varietà musicale nelle varie tracce che caratterizzano ogni regno, contribuisce a creare un senso di spazio e di identità narrativa al mondo di Mario, proponendo una versione dinamica, moderna e completa i cambiamenti paradigmatici introdotti da *Super Mario Brothers* nel 1985.

#### FIGURA 4.1. →

Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.



#### ESPLORAZIONE

⌚ New Donk City



#### SOSPENSIONE

⌚ Crazy Cap



#### ESPLORAZIONE

⌚ Jump Up, Super Star!



#### PERICOLO

⌚ Knucklo tec Battle



#### RICOMPENSA

⌚ You Got a Great Moon!



#### RICOMPENSA

⌚ You Got a Moon! 2



#### POTENZIAMENTO

⌚ Capturing Tyrannosaurus!



#### POTENZIAMENTO

⌚ Heart Fanfare



RPG

# Child of Light

**SVILUPPATORE**  
Ubisoft Montreal

**ANNO**  
2014

**COMPOSITORE**  
Coeur de Pirate

**GENERE**  
RPG

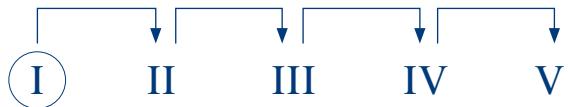
TABELLA 4.6.

# Child of Light

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
I	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ The Girl and the Firefly</li> <li> ⓘ Aurora's Theme</li> <li> ⓘ Pilgrims On a Long Journey</li> <li> ⓘ The Deep Dark Well</li> <li> ⓘ The Bitter Depths</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ From a Flock of Crows</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Dark Creatures</li> <li> ⓘ Jupiter's Lightning</li> <li> ⓘ Metal Gleamed in the Twilight</li> </ul>
II	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ With Hair Argent and Crimson</li> <li> ⓘ Hope is Low</li> <li> ⓘ Into the Belly</li> <li> ⓘ The Bitter Depths</li> <li> ⓘ Pilgrims On a Long Journey</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Bolmus Populi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Dark Creatures</li> <li> ⓘ Jupiter's Lightning</li> <li> ⓘ Metal Gleamed in the Twilight</li> </ul>
III	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Steamworks</li> <li> ⓘ Final Breath</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Dark Creatures</li> <li> ⓘ Jupiter's Lightning</li> <li> ⓘ Metal Gleamed in the Twilight</li> </ul>
IV	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ The Highest of the High</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Dark Creatures</li> <li> ⓘ Jupiter's Lightning</li> <li> ⓘ A Serpent of the Twilight</li> </ul>
V	<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ The Piscean and the Ogre</li> <li> ⓘ Child of Light in Agitato</li> <li> ⓘ The Lowest of the Low</li> <li> ⓘ Aurora's Theme (Piano)</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li> ⓘ Dark Creatures</li> <li> ⓘ Jupiter's Lightning</li> <li> ⓘ The Sword of Mars</li> <li> ⓘ Metal Gleamed in the Twilight</li> <li> ⓘ Air Most Foul</li> <li> ⓘ A Serpent of the Twilight</li> <li> ⓘ The Hymn of Light</li> </ul>

Fonte nomi tracce:

Cœur de Pirate, *Child of Light: Original Soundtrack* (2014)



*Ritorno consentito sempre conclusa la formante I*

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
		♪ Death Cadence	♫ Victory ♫ Secret unlocked ♫ New chapter unlocked ♫ New character unlocked	♫ The Girl and the Firefly ♫ Like a Bird Sung	I
		♪ Death Cadence	♫ Victory ♫ Secret unlocked ♫ New chapter unlocked ♫ New character unlocked	♫ Like a Bird Sung	II
		♪ Death Cadence	♫ Victory ♫ Secret unlocked ♫ New chapter unlocked ♫ New character unlocked	♫ Like a Bird Sung	III
		♪ Death Cadence	♫ Victory ♫ Secret unlocked ♫ New chapter unlocked ♫ New character unlocked	♫ Umbra ♫ Mother ♫ Like a Bird Sung	IV
		♪ Death Cadence	♫ Victory ♫ Secret unlocked ♫ New chapter unlocked ♫ New character unlocked	♫ Like a Bird Sung ♫ The Land that Sung ♫ Child of Light in Agitato	V

# Child of Light

<sup>19</sup> Con “party” (compagnia) si intende il gruppo di personaggi controllati e utilizzabili dal giocatore.

Il termine party è un termine tecnico caratteristico dei giochi di ruolo.

*Child of Light* si presenta come un titolo lineare, la cui struttura è scandita dalla successione area/boss fight tipica degli adventure e dei giochi di ruolo, costruita sull'utilizzo di meccaniche e un sistema di avanzamento dei personaggi più affini ai giochi di ruolo tradizionali, con combattimenti a turni estremamente parametrici e un sistema di gestione del party<sup>19</sup>. Musicalmente, questo viene rispecchiato da tre paradigmi principali—Esplorazione, Pericolo e Ricompensa. A differenza di altri RPG tuttavia, come *Dark Souls* o un *Elder Scrolls*, *Child of Light* enfatizza particolarmente la sua componente narrativa; questa enfasi viene trasposta anche musicalmente.

La linearità del gioco è stata presa come criterio fondante per la stesura della partitura ludica—pertanto, a differenza di altri casi, viene qui presa in esame la struttura musicale dell'intero gioco, in quanto ci permette di individuare delle particolarità interessanti. Sebbene il gioco stesso sia diviso in capitoli, questa divisione è integrata nella narrazione in maniera fluida: come criterio di segmentazione delle varie formanti sono state prese quindi le macro–aree di gioco, divise da caricamenti, che corrispondono grosso modo alla successione narrativa del titolo. Per quanto riguarda la loro esecuzione, la struttura del gioco ci fornisce un'andata estremamente lineare, basata su una successione temporale delle formanti (vanno per forza eseguite in successione in quanto il giocatore sblocca le varie aree). Alla fine della prima formante, tuttavia, il giocatore acquista il potere di viaggiare rapidamente fra le varie aree di Lemuria attraverso la mappa. Questo significa che è possibile ripercorrere le aree già visitate in qualsiasi momento del gioco, innescando la riproduzione di gran parte dei temi già uditi. Il ritorno, quindi, risulta sempre possibile una volta completata per la prima volta la formante I.

## I

### FORESTA DI MATHILDIS

Corrisponde all'area iniziale del gioco, pari a un tutorial. Il giocatore viene introdotto gradualmente alle meccaniche del gioco così come Aurora conosce gradualmente il suo ruolo nella storia di *Child of Light*. Vengono affrontati nemici minori e la formante si chiude con la sconfitta

della prima boss fight del gioco, un'idra sul fondo del pozzo del villaggio dei Capilli.

II

#### **PIANURA DI RAMBERT**

La formante identifica la seconda macro area di gioco. Strutturalmente, è simile alla formante I, senza che vi siano elementi di tutorial. Anch'essa si conclude con una boss fight, ed è presente un insediamento, la città dei Bolmus Populi, che funge da luogo sicuro.

III

#### **DIRUPI DI EIRIN**

La terza formante è quella che conduce al punto di svolta narrativo, e corrisponde all'incirca con metà avventura. Di particolare rilievo è il fatto che gran parte dell'ambiente di questa formante deve essere attraversato volando. Se le meccaniche rimangono le stesse, l'area rimane più circoscritta delle altre, e non si conclude con una boss fight ma con un momento narrativo che conduce alla prossima formante.

IV

#### **L'ALTO PIÙ ALTO**

La penultima formante è ambientata esclusivamente in un'unica area, costruita come un grande dungeon labirintico. Come la maggioranza delle formanti, si conclude con una boss fight.

V

#### **IL PROFONDO PIÙ PROFONDO**

L'ultima formante di *Child of Light* è costituita dall'ultima macro-area di Lemuria, il mare di Cynbel, ed è il climax che porta il gioco alla sua conclusione. Come tale, Aurora attraversa diverse aree collegate fra di loro, affrontando diverse boss fight. Lo scontro finale con la matrigna Umbra, che porta ai titoli di coda e alla conclusione del gioco, è anticipato da un momento narrativo non interattivo che può essere considerato il vero e proprio spannung del titolo. Come tale, si sarebbe potuto concludere la formante V con la boss fight antecedente questo momento, e relegare ciò che rimaneva del gioco in una sesta formante. Ciò non è stato fatto, in quanto fra la penultima boss fight e quella finale, sebbene accadano molte cose da un punto di vista narrativo, il giocatore non ha mai controllo del proprio personaggio, e viene quindi trascinato in un tour-de-force verso la conclusione. Pertanto, questi momenti finali appartengono, a pieno titolo, alla stessa formante degli eventi accaduti in precedenza.

Analizzando la partitura (**TABELLA 4.6.**), saltano all'occhio due caratteristiche principali del gioco. Prima di tutto, il paradigma di Suspension è presente solo nella prima parte del gioco (con le tracce "From a Flock of Crows" e "Bolmus Populi" che corrispondono ai due maggiori insediamenti di Lemuria). Si può quindi dire che il ritmo narrativo si faccia più serrato a partire dalla terza formante, in quanto il giocatore deve affrontare esclusivamente aree "base" da esplorare, senza avere mai un attimo di pausa. In secondo luogo, possiamo notare un'omogeneità nelle musiche utilizzate per segnalare ricompensa e fallimento in tutte le formanti della partitura (che sono, per la maggior parte, stinger): questo significa che le meccaniche di gioco non cambiano fra una formante e l'altra, e l'avventura si configura quindi come un'esperienza omogenea.

Analizzando la colonna creata a partire dal paradigma di pericolo, è interessante notare come vi sia via via un crescendo della tipologia di tracce riproducibili. Nelle formanti I-III, infatti, abbiamo sempre le due tracce base dei combattimenti con i nemici normali ("Dark Creatures" e "Metal Gleamed in the Twilight", e la traccia utilizzata per la boss fight, "Metal Gleamed in the Twilight"). La formante IV, la più scarna musicalmente – in quanto ambientata in un'unica area, la fortezza di Umbra – sostituisce il tema classico della boss fight con una variazione chiamata "A Serpent of the Twilight". Questo ci fornisce un indizio narrativo, in quanto la traccia in questione viene usata solamente per le boss fight con le sorellastre di Aurora. Non trattandosi di creature generiche, per quanto potenti, la colonna sonora sceglie di differenziarsi, dando risalto a questi particolari scontri. La formante V–climax e conclusione del gioco – si configura come un crescendo musicale anche da questo punto di vista. Viene introdotta una nuova traccia per gli scontri con le creature che abitano il Profondo più Profondo, "The Sword of Mars", e sono presenti sia la traccia per le boss fight comuni che quella che fa da sfondo alle boss fight con le sorellastre. Lo scontro contro Umbra, matrigna di Aurora e boss finale del gioco, viene accompagnato musicalmente da un tema nuovo, "The Hymn of Light", che sancisce l'importanza dell'ultimo combattimento di Aurora. Nella stessa formante, è presente anche una traccia di pericolo, "Air Most Foul", che è l'unica a non fare da sfondo a un combattimento, ma segnala al giocatore che deve muoversi il più velocemente possibile per evitare di essere ucciso da gas tossici poco prima del climax narrativo.

La componente narrativa più tradizionale viene messa in luce dal paradigma Narrazione, che comprende tutte le

tracce extradiegetiche che fanno da sfondo ai momenti non interattivi del gioco. Abbiamo già visto però in precedenza (**CAPITOLO 3**) come *Child of Light* non enfatizzi i cambi paradigmatici tra gli ambienti di gioco come altri titoli. Questo è riscontrabile anche osservando come, nella partitura, alcune tracce vengono usate sia nel paradigma di esplorazione sia in quello di narrazione, non differenziando quindi musicalmente i momenti di interattività e non. Questo è rimarcato dal fatto che alcune tracce di esplorazione compaiono in più formanti, pur riferendosi ad ambienti diversi (ad esempio, la traccia "Pilgrims on a Long Journey", che fa da sfondo a gran parte dell'area della foresta di Mathildis—e che il giocatore ha imparato ad associare con quell'ambiente di gioco—ritorna anche nella formante II come accompagnamento musicale di un dungeon secondario che, narrativamente, non ha alcun legame con il luogo visitabile nella formante I). L'utilizzo paradigmatico delle musiche, più che ad area, viene effettuato in maniera funzionale al percorso di crescita narrativo di Aurora, ricalcando più il suo stato emotivo che non una differenziazione più funzionale per delimitare aree diverse.

*Child of Light* è un titolo profondo costruito però su meccaniche semplici e una libertà limitata. Per questo, la musica del gioco è focalizzata nel marcare queste meccaniche ridotte ma efficaci, privilegiando il trio classico di esplorazione, pericolo e ricompensa. Il comparto sonoro del gioco, di altissimo livello, fa anche un vasto uso di suoni ambientali ed effetti sonori non rappresentabili in una partitura ludica, e un costante alternarsi di silenzio e musica nei paradigmi esplorativi, tessendo brillantemente un'atmosfera malinconica, misteriosa e tranquilla come l'oscurità, ma con un pizzico di speranza.



#### ESPLORAZIONE

Ω The Girl and the Firefly



#### SOSPENSIONE

Ω Bolmus Populi



#### PERICOLO

Ω Dark Creatures



#### PERICOLO

Ω Hymn of Light



#### RICOMPENSA

Ω Victory



#### NARRAZIONE

Ω Like a Bird Sung

**FIGURA 4.2.** → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.



Action RPG

# Dark Souls

**SVILUPPATORE**  
From Software

**ANNO**  
2011

**COMPOSITORE**  
Motoi Sakuraba

**GENERE**  
Action, RPG

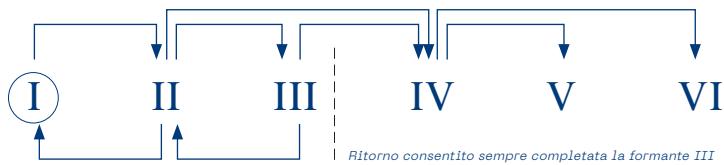
TABELLA 4.7.

# Dark Souls

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
I	[Silenzio]				∅ Taurus Demon
II	[Silenzio] ∅ The Ancient Dragon	∅ Firelink Shrine ∅ Daughters of Chaos			∅ Taurus Demon ∅ Centipede Demon ∅ Dark Sun Gwyndolin ∅ Bell Gargoyle ∅ Pinwheel ∅ Gaping Dragon ∅ Chaos Witch Quelaag ∅ Great Grey Wolf Sif ∅ Ceaseless Discharge ∅ Iron Golem
III	[Silenzio] ∅ Gwynevere, Princess of Sunlight				∅ Ornstein & Smough ∅ Crossbreed Priscilla ∅ Dark Sun Gwyndolin
IV	[Silenzio]				∅ Taurus Demon ∅ Centipede Demon ∅ Bed of Chaos ∅ Four Kings ∅ Seath the Scaleless ∅ Gravelord Nito
V	[Silenzio]				∅ Sanctuary Guardian ∅ Knight Artorias ∅ Manus, Father of the Abyss ∅ Kalameet
VI	[Silenzio]				∅ Gwyn, Lord of Cinder

Fonte nomi tracce:

Motoi Sakuraba, *Dark Souls* (2011)



POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
		¤ Death		¤ Prologue	I
		¤ Death	¤ Illusory Wall Dispelled		II
		¤ Death	¤ Illusory Wall Dispelled  ¤ Gwynevere, Princess of Sunlight		III
		¤ Death	¤ Illusory Wall Dispelled		IV
		¤ Death	¤ Illusory Wall Dispelled		V
		¤ Death		¤ Nameless Song	VI

# Dark Souls

Gioco di ruolo considerato rivoluzionario dalla critica grazie alle sue innovazioni nel game e nel level design, *Dark Souls* si configura come un caso studio interessante, in quanto la stesura della partitura ludica evidenzia il sistema di progressione strutturale, anche musicale, del titolo di From Software.

A differenza di giochi di ruolo più lineari, *Dark Souls* fa uso di una mappa aperta e interconnessa, che rende Lordran, il mondo dark fantasy creato da Hidetaka Miyazaki, in cui è ambientato il titolo—un vero e proprio parco giochi per i giocatori più esperti. Il giocatore viene messo davanti a molte possibilità di gioco—a partire dalla creazione e personalizzazione del personaggio e della sua classe, fino a giungere al percorso iniziale da seguire o ai luoghi da visitare per rafforzare e creare un personaggio forte. Ciononostante, il mondo interconnesso di *Dark Souls* non è un open world come un capitolo della saga di *The Elder Scrolls*. Il level design, infatti, preclude al giocatore l'accesso a molte aree se non si è arrivati a certi punti nella trama, e le aree non sono esplorabili liberamente ma solo tramite percorsi studiati dai game designer, utilizzando un sistema di scorciatoie per muoversi velocemente all'interno delle varie aree di gioco. Il viaggio istantaneo fra le varie aree è consentito solo verso la metà del gioco, a differenza di altri RPG. Il level design di Lordran è stato preso quindi come base per la stesura della partitura ludica: le varie formanti, infatti, sono state individuate ricalcando le macro-aree sbloccabili, passo dopo passo, dal giocatore. Sono quindi state individuate sei formanti.

I

## RIFUGIO DEI NON-MORTI

Area iniziale del gioco, che funge da prologo e da tutorial. Di grandezza limitata, la sua conclusione permette di accedere alla formante II, e al mondo interconnesso di Lordran.

II

## LORDRAN

L'area dov'è ambientata la maggior parte del gioco, costituita da aree interconnesse al cui termine è posta una boss fight. La sua conclusione permette di accedere alla formante III.

### III

#### **ANOR LONDO**

Anor Londo è l'area che coincide con il primo climax del gioco, e con la sua metà. La sua conclusione consente al giocatore di ricevere il Ricettacolo dei Lord, un oggetto che consente il viaggio rapido fra i falò del gioco, consentendo il teletrasporto in qualsiasi area della mappa. Il completamento della formante sblocca la seconda metà del gioco, con la formante IV.

### IV

#### **I LORD**

È costituita dalle aree di Lordran inaccessibili durante la formante II, all'epoca bloccate da una nebbia arancione invalicabile. In queste nuove aree si trovano i quattro Lord, boss da sconfiggere obbligatoriamente per sbloccare l'accesso alla formante VI, epilogo del gioco. La formante IV consente, inoltre, di sbloccare anche la formante V (opzionale).

### V

#### **ANTICA OOLACILE**

È costituita dall'area opzionale della città di Oolacile, ambientazione dell'espansione *Artorias of the Abyss*, integrata poi nel gioco finale. Essendo situata nel passato rispetto alla diegesi principale del gioco, l'area non è collegata fisicamente alle altre formanti. Da essa è possibile viaggiare in qualsiasi altra formante, tramite il Ricettacolo dei Lord, tranne la VI.

### VI

#### **FORNACE DELLA PRIMA FIAMMA**

La Fornace della Prima Fiamma è l'area finale del gioco; è un'area ristretta, sbloccabile una volta uccisi tutti i Lord nella formante IV, e funge principalmente da arena per la boss fight finale con Gwyn, il dio del sole decaduto. La sua conclusione coincide con la conclusione del gioco.

L'analisi della partitura (**TABELLA 4.7.**) mette in luce l'enfasi del titolo sul paradigma Pericolo tramite l'utilizzo metonimico della musica. Analizzando la colonna individuata da questo paradigma, che contiene i temi delle boss fight di tutto il gioco, possiamo vedere una grande varietà di tracce, che differenziano musicalmente i vari scontri. L'unica eccezione è costituita dalle tracce "Taurus Demon", "Centipede Demon" e "Dark Sun Gwyndolin", che ricorrono in più formanti. Questo avviene per legare narrativamente, attraverso un motivo conduttore, nemici diversi.

Il paradigma di Esplorazione è espresso musicalmente dal silenzio, che in questo caso assume un ruolo fondamentale e non va analizzato come assenza di informazioni. Lordran è

caratterizzato dal silenzio più totale, e gli unici suoni udibili per gran parte del gioco non sono altro che i passi dell'avatar del giocatore e i rumori dei nemici in avvicinamento. Complice la conclamata difficoltà e punitività del titolo, il silenzio fa sì che il giocatore sia costantemente sull'attenti, spingendolo a una consapevolezza maggiore dell'ambiente di gioco. L'utilizzo del silenzio rinforza la struttura metonimica del gioco, in quanto la musica fa il suo ingresso esclusivamente in corrispondenza di momenti chiave per la prosecuzione dell'avventura del non-morto prescelto (il personaggio controllato dal giocatore). Troviamo un'eccezione a questa regola nella formante II, con la traccia "The Ancient Dragon" (¶4.3.), che fa da sfondo all'area più segreta del gioco, nonché estremamente importante per decifrare la narrativa del titolo. La scelta di utilizzare una traccia corale enfatizza la particolarità di questo luogo, non dal punto di vista sintattico ma paradigmatico: l'imponenza dell'area di gioco viene rispecchiata dalla soggezione indotta dalla musica, che accentua la componente narrativa dell'area.

#### ¶ 4.3.

##### THE ANCIENT DRAGON

Motoi Sakuraba

Allo stesso modo, la traccia "Gwynevere, Princess of Sunlight" (¶4.4.), riprodotta alla fine dell'area di Anor Londo, segnala un altro luogo importante per la narrazione. È interessante notare come la traccia sia anche un messaggio implicito di vittoria, che la fa rientrare anche nel paradigma di Ricompensa la prima volta che la musica viene riprodotta. Esaurita la sua funzione di ricompensa musicale, la traccia continua ad avere significazione esclusivamente come musica d'ambiente per un luogo. Gli unici altri momenti musicali al di fuori delle boss fight sono costituiti dalle due aree sicure del gioco nella formante II—dove la musica guida il giocatore a riposarsi presso i falò, checkpoint delle aree. La musica d'ambiente del Santuario del Legame del Fuoco permette al giocatore di assegnargli l'etichetta di "luogo sicuro": per molti il Santuario del Legame del Fuoco è il luogo dove interrompere la sessione di gioco, e uscire dalla partita, per poi riprenderla in seguito, dopo aver riflettuto sul percorso compiuto fino a quel momento. La musica ricalca metaoricamente questa atmosfera più spensierata con un tema accomodante, che culla e accompagna l'ascoltatore (¶4.5.).

#### ¶ 4.5.

##### FIRELINK SHRINE

Motoi Sakuraba

La musica accompagna quindi per la stragrande maggioranza momenti di gioco interattivi, affidandosi alla metafora per veicolare significato narrativo nel giocatore. *Dark Souls* è quindi un valido esempio di come la musica viene utilizzata per scandire la struttura di gioco, focalizzandosi su una successione Sospensione/Esplorazione/Pericolo tipica dei giochi di progressione (checkpoint/area/boss fight).



#### ESPLORAZIONE

Silenzio



#### SOSPENSIONE

¶ Firelink Shrine



#### ESPLORAZIONE

¶ The Ancient Dragon



#### RICOMPENSA, ESPLORAZIONE

¶ Gwynevere, Princess of Sunlight



#### PERICOLO

¶ Gaping Dragon



#### FALLIMENTO

¶ Death

**FIGURA 4.3.** → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.



# Action Adventure

## The Legend of Zelda: Breath of the Wild

**SVILUPPATORE**

Nintendo

**ANNO**

2017

**COMPOSITORI**

Hajime Wakai,  
Manaka Kataoka, Yasuaki Iwata

**GENERE**

Action, Adventure

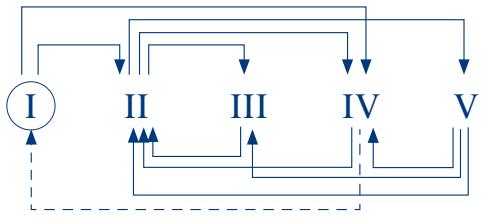
**TABELLA 4.8.**

## The Legend of Zelda: Breath of the Wild (1/3)

	<b>ESPLORAZIONE</b>	<b>SOSPENSIONE</b>	<b>ESPRESSIONE</b>	<b>SFIDA</b>	<b>PERICOLO</b>
I	<ul style="list-style-type: none"><li>¶ Highlands</li><li>¶ Sheikah Tower</li><li>¶ The Temple of Time</li><li>¶ Field (Snow)</li></ul>				<ul style="list-style-type: none"><li>¶ Battle (Field)</li><li>¶ Stationary Guardian Battle</li><li>¶ Talus Battle</li></ul>

**Fonte nomi tracce:**

Hajime Wakai, Manaka Kataoka, Yasuaki Iwata, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack* (2018)



POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
<p>↻ Strengthening the Sheikah Slate</p> <p>♪ Get Sheikah Slate Ruin</p> <p>↻ Cooking</p>		<p>♪ Game Over</p> <p>♪ Cooking Failure</p>	<p>♪ Mystery Solved</p> <p>♪ First Location</p> <p>♪ Get Item</p> <p>♪ Get Key Item</p> <p>♪ Get Important Item</p> <p>♪ Get Heart Container/ Stamina Vessel</p> <p>♪ Cooking Success</p> <p>♪ Korok Trial Achievement</p> <p>↻ Sheikah Tower Activated</p>	<p>↻ Opening</p> <p>↻ The Towers Rise</p> <p>↻ The Beast</p> <p>↻ The Story of Calamity Ganon</p> <p>↻ The Old Man Appears</p> <p>↻ The Last King of Hyrule</p> <p>↻ A King's Request</p>	I

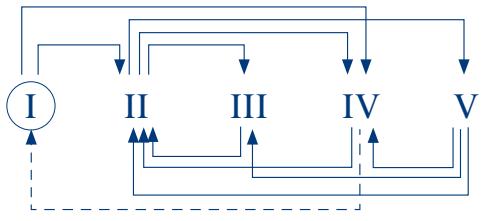
TABELLA 4.8.

# The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2/3)

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
II	<p>Highlands</p> <p>Sheikah Tower</p> <p>The Temple of Time</p> <p>Enter Hyrule</p> <p><b>Field</b></p> <p><b>Riding</b></p> <p>Wetlands</p> <p>Cave</p> <p>Field (Snow)</p> <p>Field (Volcano)</p> <p>Death Mountain</p> <p>Abandoned North Mine</p> <p>Field (Desert)</p> <p>Yiga Hideout</p> <p>Observation Post</p> <p>Ruins</p> <p><b>The Dragons of Hyrule/Maydra Possessed</b></p> <p>Hyrule Castle Town Ruins</p> <p>Wasteland</p> <p>Lord of Satori Mountain</p> <p><b>Kass's Theme</b></p>	<p><b>Kakariko Village</b></p> <p><b>Hateno Village</b></p> <p>Hateno Ancient Tech Lab</p> <p>Great Fairy Fountain</p> <p>Malanaya's Fountain</p> <p><b>Stables</b></p> <p><b>Zora's Domain</b></p> <p><b>Rito Village</b></p> <p>Rito Flight Range</p> <p>House</p> <p><b>Goron City</b></p> <p>Kara Kara Bazaar</p> <p><b>Gerudo Town</b></p> <p><b>Korok Forest</b></p> <p>Akkala Ancient Tech Lab</p> <p><b>Lurelin Village</b></p> <p><b>Tarrey Town</b></p> <p>Kilton</p>		<p>Flight Training</p> <p>Snowball Minigame</p> <p>Race Minigame</p> <p>Goron Challenge Minigame</p> <p>Horse Riding Minigame</p> <p>Parasail Minigame</p> <p>Lost Woods</p>	<p>Battle (Field)</p> <p>Stationary Guardian Battle</p> <p>Talus Battle</p> <p>Hinox Battle</p> <p>Molduga Battle</p> <p>Guardian Battle</p> <p>Master Kohga Battle</p> <p>Omen of the Blood Moon</p>

## Fonte nomi tracce:

Hajime Wakai, Manaka Kataoka, Yasuaki Iwata, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack* (2018)



Ritorno non più consentito una volta completata la formante I

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE
<p>🎧 Hestu's Dance 🎧 Malanaya's Dance 🎧 Strengthening the Sheikah Slate 🎵 Get Sheikah Slate Ruin 🎵 Rest 🎵 Construction Work 🎧 Crossdressing 🎧 Dieying 🎧 Bleaching 🎧 Cooking</p>	<p>🎧 The Blood Moon</p>	<p>🎵 Game Over 🎵 Challenge Failed 🎧 Cooking Failure</p>	<p>🎵 Mystery Solved 🎵 First Location 🎵 Get Item 🎵 Get Key Item 🎵 Get Important Item 🎵 Get Heart Container/Stamina Vessel 🎧 The Master Sword 🎧 Cooking Success 🎵 Korok Trial Achievement 🎧 Sheikah Tower Activated 🎧 Reviving the Great Fairy 🎧 To Tarrey Town <b>🎧 Tarrey Town</b> 🎧 Kass's Theme (The Hero's Theme ver.) 🎧 Rito Village (Kass and Five Sisters ver.) 🎧 Resurrecting Memory 🎵 All Twelve Memories 🎵 New Record 🎧 Gerudo Race Award Ceremony</p>	<p>🎧 Impa's Theme 🎧 The 10.000 Year Old Legend 🎧 Kass: Main Theme 🎧 Kass: 10.000 Year Old Legend 🎧 The Crazy Flower Lady 🎧 Meeting Sidon 🎧 Meeting Teba 🎧 Meeting Yunobo 🎧 Meeting Riju 🎧 Kohga's Theme 🎧 Encounter with the Deku Tree 🎧 Link's Memories: Mipha's Touch 🎧 Link's Memories: Revali's Flap 🎧 Link's Memories: Daruk's Mettle 🎧 Link's Memories: Urbosa's Hand 🎧 Link's Memories: Subdued Ceremony 🎧 Link's Memories: Resolve and Grief 🎧 Link's Memories: Blades of the Yiga 🎧 Link's Memories: a Premonition 🎧 Link's Memories: Silent Princess 🎧 Link's Memories: Father and Daughter 🎧 Link's Memories: Slumbering Power 🎧 Link's Memories: To Mount Lanayru 🎧 Link's Memories: Return of Calamity Ganon 🎧 Link's Memories: Despair 🎧 Link's Memories: Zelda's Awakening 🎧 Zelda's Wish 🎧 Memories: The Master Sword 🎧 Wedding at Tarrey Town</p>

II

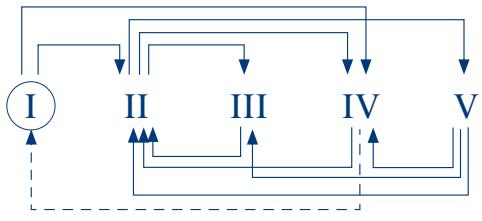
TABELLA 4.8.

# The Legend of Zelda: Breath of the Wild (3/3)

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
III	<p>聆听 神之怪兽 瓦胡拉</p> <p>聆听 神之怪兽 瓦胡莫多</p> <p>聆听 神之怪兽 瓦胡鲁达尼亞</p> <p>聆听 神之怪兽 瓦胡那波里</p>				<p>聆听 瓦胡拉戰鬥</p> <p>聆听 瓦胡莫多戰鬥</p> <p>聆听 瓦胡魯達尼亞戰鬥</p> <p>聆听 瓦胡那波里戰鬥</p> <p>聆听 藍光蓋農現身</p> <p>聆听 水光蓋農戰鬥</p> <p>聆听 風光蓋農戰鬥</p> <p>聆听 火光蓋農戰鬥</p> <p>聆听 雷光蓋農戰鬥</p> <p>聆听 战斗(神之怪兽)</p>
IV	<p>聆听 神社</p> <p>聆听 祝福神社</p>				聆听 战斗(神社)
V					<p>聆听 海拉魯城堡</p> <p>聆听 加拉米尼蓋農現身</p> <p>聆听 加拉米尼蓋農戰鬥</p> <p>聆听 黑色野獸蓋農現身</p> <p>聆听 黑色野獸蓋農戰鬥</p>

**Fonte nomi tracce:**

Hajime Wakai, Manaka Kataoka, Yasuaki Iwata, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack* (2018)



POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE	
↻ Strengthening the Sheikah Slate		♪ Game Over	♪ Get Item ♪ Mystery Solved ♪ Heart Container Appearance ♪ Get Heart Container/ Stamina Vessel ♪ The Champion's Power	◑ Sidon's Promise ◑ Teba's Encouragement ◑ Yunobo's Opportunity ◑ Riju's Trust ◑ Reunion with Mipha ◑ Reunion with Revali ◑ Reunion with Daruk ◑ Reunion with Urbosa ◑ Mipha and Vah Ruta ◑ Revali and Vah Medoh ◑ Daruk and Vah Rudania ◑ Urbosa and Vah Naboris ◑ The Divine Beast Aims	III
↻ Strengthening the Sheikah Slate			♪ Get Item ♪ Get Important Item ♪ Mystery Solved		IV
			♪ Get Item ♪ Get Important Item ♪ Mystery Solved	◑ Ganon's Roar ◑ The Divine Beasts Strike! ◑ Do You Remember? ◑ Epilogue	V

# The Legend of Zelda: Breath of the Wild

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (d'ora in poi *Breath of the Wild*), l'ultimo titolo del franchise di Nintendo, è un gioco vastissimo, che presenta tutte le complessità del genere Action Adventure, unite a una mappa e a un game design aperto che rendono ancora più interessante la struttura musicale del gioco. La grande quantità di situazioni, ambienti, personaggi e modalità di gioco è rispecchiata da una grande varietà musicale, che porta a più 6 ore di musica non ripetuta formata dalle varie tracce che compongono la colonna sonora del titolo. *Breath of the Wild* si presta quindi come un titolo completo, ideale per sostenere il nostro metodo analitico. Come *Dark Souls*, *Breath of the Wild* non è diviso in livelli definiti, ma è possibile identificare delle aree di gioco composte da elementi semantici comuni; la loro segmentazione ci fornisce una divisione del gioco in cinque formanti.

I

## ALTOPIANO DELLE ORIGINI

L'Altopiano delle origini è l'area di gioco iniziale del titolo, che funge da prologo e tutorial per il giocatore. Le interazioni di Link, il protagonista ricorrente della serie, sono ristrette a una piccola area che non è altro che una versione in miniatura della formante II. Il giocatore qui viene introdotto alla narrazione e alle meccaniche di gioco. Le formanti II, III e V non sono disponibili se non si è completata la formante I; tuttavia, è possibile passare direttamente alla formante II anche in questa fase iniziale del gioco.

II

## HYRULE

Hyrule è la terra nella quale si svolge gran parte dell'avventura, sulla cui superficie il giocatore si muove e agisce con estrema libertà. Ogni zona del mondo ha un suo tema caratteristico, e può essere raggiunta in qualsiasi momento. La formante II è disponibile solamente dopo aver completato la formante I, e vi sono collegamenti con le formanti III, IV e V.

III

#### COLOSSO SACRO

Il colosso sacro è una categoria di dungeon il cui completamento porta alla prosecuzione della trama principale del gioco. I dungeon sono in tutto 4 (Vah Ruta, Vah Medoh, Vah Rudania, Vah Naboris), e presentano caratteristiche strutturali analoghe. Sebbene sia consigliato affrontarli, sono opzionali, in quanto il giocatore può passare direttamente alla formante V una volta completata la formante I.

IV

#### SACRARIO ANCESTRALE

Il sacrario ancestrale è una categoria di dungeon opzionali del gioco, 120 in tutto, finalizzati al potenziamento di Link e all'ottenimento di oggetti rari.

V

#### CASTELLO DI HYRULE

Il castello di Hyrule è il dungeon finale del gioco, accessibile tuttavia fin dall'inizio della partita grazie alla mappa aperta di *Breath of the Wild*. Sconfiggere Ganon, il boss finale, non farà però finire il gioco, in quanto rimane comunque possibile esplorare il mondo (continuando ad agire nelle formanti II, III e IV, e potendo ripetere anche la V). La formante V rappresenta sì la conclusione della narrazione, ma il gioco può proseguire potenzialmente all'infinito - insieme allo sviluppo musicale.

La partitura ludica (**TABELLA 4.8.**) evidenzia la complessità musicale di *Breath of the Wild*, in particolare nella formante II, la cui musica deve coprire la vastissima mappa di gioco. Le tracce del paradigma di Esplorazione variano dinamicamente in base al tipo di ambiente in cui si trova Link, influenzate anche dalla temperatura o dal ciclo giorno/notte. Le musiche di accompagnamento degli insediamenti disseminati per Hyrule forniscono invece il paradigma di Sospensione, checkpoint che inducono il giocatore a rilassarsi e a fare una pausa dall'esplorazione. È interessante notare come questo paradigma non sia presente nelle altre formanti: questo contribuisce a differenziare semanticamente il mondo di superficie dai vari dungeon, luoghi molto più pericolosi.

Possiamo vedere come la scelta di utilizzare temi differenti per identificare significati simili ma relativi a oggetti di gioco diversi venga portata avanti anche negli altri paradigmi, come Sfida, Pericolo, Potenziamento e Ricompensa. Ogni tipologia di nemico ha una traccia di combattimento caratteristica, così come la musica che segnala un successo nella cucina è diversa da quella che segnala l'ottenimento di un oggetto comune - che, a sua volta, è diversa da quella che indica l'ottenimento di un oggetto

chiave. Un indicatore metonimico musicale particolarmente interessante è legato alla meccanica della Luna Rossa; ogni volta che passa un certo numero di giorni nel gioco, una luna piena insanguinata farà risorgere tutti i nemici sconfitti da Link a mezzanotte in punto (orario di gioco). L'arrivo della Luna Rossa viene segnalato dalla traccia "Omen of the Blood Moon", che segnala il pericolo imminente. Allo scattare della mezzanotte, la traccia "The Blood Moon" accompagna un breve filmato che mostra i nemici riprendere vita e potenziarsi, rinforzando il significato del malus causato da un tale evento per il giocatore. Per quanto *Breath of the Wild*, rispetto agli altri capitoli della serie, abbia una narrativa meno lineare e più nascosta, sono molti i filmati sbloccabili che permettono al giocatore di ricostruire la trama del gioco. Questi filmati, rappresentati dalle memorie recuperate gradualmente da Link, hanno un accompagnamento musicale ogni volta diverso, che da forma sonora ai ricordi del protagonista. I ricordi sono tanti, disseminati per tutto il mondo di gioco; per questo, sono state composte molte tracce per sostenere questi momenti non interattivi.

I dungeon (formanti III, IV e V) sono formati da una struttura musicale più lineare e meno varia. La formante costituita dai Colossi Sacri, visitabile a fini di trama principale, alterna musica di esplorazione con musica di battaglia, intervallata da momenti di ricompensa e potenziamento—anche musicale. Ciò è vero anche per la formante IV, costituita dai sacrari ancestrali; ciò che li differenzia è il paradigma di Narrazione, qui assente in quanto la formante non è finalizzata alla progressione narrativa. La formante III enfatizza, inoltre, il paradigma di Pericolo tramite le boss fight. Al termine di ogni dungeon infatti, Link deve affrontare un'emanazione di Ganon; questi scontri sono introdotti sempre da un tema che ne annuncia l'apparizione e, successivamente, dal tema del combattimento vero e proprio. Le boss fight non sono presenti nei Sacrari, e la musica di Pericolo della formante IV si limita a un tema generico di combattimento riprodotto nei combattimenti con i costrutti Sheikah.

La formante V si discosta ulteriormente dalle altre due categorie di dungeon: non viene infatti mai riprodotta la musica di battaglia tipica di un incontro con un nemico, in quanto la musica di sottofondo stessa dell'area è un continuo segnale di pericolo. In questo modo, viene enfatizzato lo scontro con Ganon, il boss finale del gioco, l'unico ad avere diversi temi in base alla fase di combattimento. Per un approfondimento esaustivo di *Breath of the Wild*, si rimanda al lettore al capitolo 5.

**FIGURA 4.4. →**  
Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.



#### ESPLORAZIONE

⌚ Riding (Day)



#### SOSPENSIONE

⌚ Hateno Village



#### SFIDA

⌚ Lost Woods



#### PERICOLO

⌚ Stationary Guardian Battle



#### POTENZIAMENTO

⌚ Cooking



#### RICOMPENSA

⌚ Get Heart Vessel/Stamina Container



#### FALLIMENTO

⌚ Game Over



#### NARRAZIONE

⌚ The Story of Calamity Ganon



Racing

# Mario Kart 8

**SVILUPPATORE**

Nintendo

**ANNO**

2017

**COMpositori**

Shiho Fujii, Atsuko Asahi  
Ryo Nagamatsu, Yasuaki Iwata

**GENERE**

Racing

TABELLA 4.9.

# Mario Kart 8

ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
<span>⌚</span> Mario Kart Stadium <span>⌚</span> Water Park <span>⌚</span> Sweet Sweet Canyon <span>⌚</span> Thwomp Ruins <span>⌚</span> Mario Circuit <span>⌚</span> Toad Harbour <span>⌚</span> Twisted Mansion <span>⌚</span> Shy Guy Falls <span>⌚</span> Sunshine Airport <span>⌚</span> <b>Dolphin Shoals</b> <span>⌚</span> Electrodrome <span>⌚</span> <b>Mount Wario</b> <span>⌚</span> Cloudtop Cruise <span>⌚</span> Bone-Dry Dunes <span>⌚</span> Bowser's Castle <span>⌚</span> Rainbow Road <span>⌚</span> WII Moo Moo Meadows <span>⌚</span> GBA Mario Circuit <span>⌚</span> DS Cheep Cheep Beach <span>⌚</span> N64 Toad's Turnpike <span>⌚</span> GCN Dry Dry Desert <span>⌚</span> SNES Donut Plains 3 <span>⌚</span> N64 Royal Raceway <span>⌚</span> 3DS DK Jungle <span>⌚</span> DS Wario Stadium <span>⌚</span> GCN Sherbet Land <span>⌚</span> 3DS Music Park <span>⌚</span> N64 Yoshi Valley <span>⌚</span> DS Tick-Tock Clock <span>⌚</span> 3DS Piranha Plant Slide <span>⌚</span> WII Grumble Volcano <span>⌚</span> WII Grumble Volcano <span>⌚</span> N64 Rainbow Road <span>⌚</span> GCN Yoshi Circuit <span>⌚</span> Excitebike Arena <span>⌚</span> Dragon Driftway <span>⌚</span> Mute City <span>⌚</span> WII Wario's Gold Mine <span>⌚</span> SNES Rainbow Road <span>⌚</span> Ice Ice Outpost <span>⌚</span> Hyrule Circuit <span>⌚</span> GCN Baby Park <span>⌚</span> GBA Cheese Lands <span>⌚</span> Wild Woods <span>⌚</span> <b>Animal Crossing</b> <span>⌚</span> 3DS Neo Bowser City <span>⌚</span> GBA Ribbon Road <span>⌚</span> <b>Super Bell Subway</b> <span>⌚</span> Big Blue				<span>⌚</span> Mario Kart Stadium <span>⌚</span> Water Park <span>⌚</span> Sweet Sweet Canyon <span>⌚</span> Thwomp Ruins <span>⌚</span> Mario Circuit <span>⌚</span> Toad Harbour <span>⌚</span> Twisted Mansion <span>⌚</span> Shy Guy Falls <span>⌚</span> Sunshine Airport <span>⌚</span> <b>Dolphin Shoals</b> <span>⌚</span> Electrodrome <span>⌚</span> <b>Mount Wario</b> <span>⌚</span> Cloudtop Cruise <span>⌚</span> Bone-Dry Dunes <span>⌚</span> Bowser's Castle <span>⌚</span> Rainbow Road <span>⌚</span> WII Moo Moo Meadows <span>⌚</span> GBA Mario Circuit <span>⌚</span> DS Cheep Cheep Beach <span>⌚</span> N64 Toad's Turnpike <span>⌚</span> GCN Dry Dry Desert <span>⌚</span> SNES Donut Plains 3 <span>⌚</span> N64 Royal Raceway <span>⌚</span> 3DS DK Jungle <span>⌚</span> DS Wario Stadium <span>⌚</span> GCN Sherbet Land <span>⌚</span> 3DS Music Park <span>⌚</span> N64 Yoshi Valley <span>⌚</span> DS Tick-Tock Clock <span>⌚</span> 3DS Piranha Plant Slide <span>⌚</span> WII Grumble Volcano <span>⌚</span> WII Grumble Volcano <span>⌚</span> N64 Rainbow Road <span>⌚</span> GCN Yoshi Circuit <span>⌚</span> Excitebike Arena <span>⌚</span> Dragon Driftway <span>⌚</span> Mute City <span>⌚</span> WII Wario's Gold Mine <span>⌚</span> SNES Rainbow Road <span>⌚</span> Ice Ice Outpost <span>⌚</span> Hyrule Circuit <span>⌚</span> GCN Baby Park <span>⌚</span> GBA Cheese Lands <span>⌚</span> Wild Woods <span>⌚</span> <b>Animal Crossing</b> <span>⌚</span> 3DS Neo Bowser City <span>⌚</span> GBA Ribbon Road <span>⌚</span> <b>Super Bell Subway</b> <span>⌚</span> Big Blue

I

**Fonte nomi tracce:**

Shiho Fujii, Atsuko Asahi, Ryo Nagamatsu, Yasuaki Iwata, *Mario Kart 8: Complete Soundtrack* (2017)

POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE
⌚ Super Star	⌚ Mario Kart Stadium ⌚ Water Park ⌚ Sweet Sweet Canyon ⌚ Thwomp Ruins ⌚ Mario Circuit ⌚ Toad Harbour ⌚ Twisted Mansion ⌚ Shy Guy Falls ⌚ Sunshine Airport ⌚ <b>Dolphin Shoals</b> ⌚ Electrodrome ⌚ <b>Mount Wario</b> ⌚ Cloudtop Cruise ⌚ Bone-Dry Dunes ⌚ Bowser's Castle ⌚ Rainbow Road ⌚ Wii Moo Moo Meadows ⌚ GBA Mario Circuit ⌚ DS Cheep Cheep Beach ⌚ N64 Toad's Turnpike ⌚ GCN Dry Dry Desert ⌚ SNES Donut Plains 3 ⌚ N64 Royal Raceway ⌚ 3DS DK Jungle ⌚ DS Wario Stadium ⌚ GCN Sherbet Land ⌚ 3DS Music Park ⌚ N64 Yoshi Valley ⌚ DS Tick-Tock Clock ⌚ 3DS Piranha Plant Slide ⌚ Wii Grumble Volcano ⌚ N64 Rainbow Road ⌚ GCN Yoshi Circuit ⌚ Excitebike Arena ⌚ Dragon Driftway ⌚ Mute City ⌚ Wii Wario's Gold Mine ⌚ SNES Rainbow Road ⌚ Ice Ice Outpost ⌚ Hyrule Circuit ⌚ GCN Baby Park ⌚ GBA Cheese Lands ⌚ Wild Woods ⌚ <b>Animal Crossing</b> ⌚ 3DS Neo Bowser City ⌚ GBA Ribbon Road ⌚ <b>Super Bell Subway</b> ⌚ <b>Big Blue</b>		♪ Final Lap Fanfare ♪ Low Goal Place Fanfare ⌚ Low Goal Place Results ♪ Mid Goal Place Fanfare ♪ Top Goal Place Fanfare ⌚ Top Goal Place Results ⌚ F-Zero Results ⌚ Animal Crossing Results ⌚ Mount Wario (1st Place) ⌚ Summaries! ⌚ Good Try! ⌚ Congratulations	♪ Race Start Fanfare (Grand Prix & VS) ♪ Race Start Fanfare (F-Zero)

I

# Mario Kart 8

Il Racing è un genere che mette al centro dell'esperienza le abilità e i riflessi del giocatore in un contesto agonistico estremamente competitivo. Fra i titoli del genere, *Mario Kart 8* è stato scelto, nella sua versione Deluxe per Nintendo Switch, poiché l'utilizzo strutturale della musica è finalizzato proprio a rafforzare la componente più coinvolgente del gioco. Per la partitura ludica è stata presa in esame la modalità di gioco "Gran Premio", che presenta al giocatore 12 diverse Coppe, ciascuna delle quali composta da 4 circuiti, per un totale di 48 piste diverse in cui gareggiare. Tale modalità è stata scelta poiché, pur esistendo altre modalità di gioco come la "Prova a tempo" o la modalità "Battaglia", è quella che costituisce il fulcro del titolo. In più, le regole musicali valide per la modalità campionato valgono anche per ogni altra modalità di gioco.

Per la creazione delle formanti, dedicare una formante ad ogni Coppa sarebbe stato ridondante in quanto, presentando queste la stessa struttura sintattica, non avrebbe permesso di identificare nessuna specificità in più se non la differenza delle tracce di sottofondo di ogni percorso. Per questo motivo, è stata creata un'unica formante—la formante I—che prende come riferimento l'intera modalità di gioco "Gran Premio" e i suoi 48 circuiti.

Dalla stesura della partitura ludica (**TABELLA 4.9.**) saltano all'occhio due caratteristiche fondamentali: in primis la densità di tracce, indice del fatto che ogni circuito abbia il suo tema caratteristico. In secondo luogo, i paradigmi collegati visivamente tramite una legatura (Esplorazione, Pericolo, Impedimento), sono creati dalla colonna sonora dinamica, che tramite transizioni assume diversi significati senza interrompersi. In questo modo, la metonimia viene integrata nello spazio immersivo di una traccia di sottofondo di un ambiente.

Il paradigma del Pericolo viene rispecchiato musicalmente dallo stesso espediente usato in *Super Mario Brothers*: quando scatta l'ultimo giro, la traccia di accompagnamento del circuito raddoppia il suo tempo, incitando il giocatore a dare del suo meglio per ottenere un buon piazzamento in classifica. L'eccezione a questa regola è riscontrabile in "Mount Wario", la traccia che funge da

sfondo al circuito Monte Wario: ogni sezione della pista è infatti rispecchiata da un segmento musicale diverso; la traccia di sottofondo si evolve quindi in base al progresso del giocatore, senza andare in loop come tutte le altre tracce del gioco. La progressione verso la fine della corsa è quindi rispecchiata musicalmente da uno sviluppo sempre più frenetico: il paradigma di pericolo è quindi dato non tanto dal raddoppio del tempo di una stessa traccia in loop, ma da una composizione dinamica che culmina in un climax (¶ 4.6.).

#### ¶ 4.6.

##### MOUNT MARIO

Shiho Fujii

Allo stesso modo, essere colpiti da un fulmine fa sì che il pilota e il proprio veicolo vengano rimpiccioliti per qualche secondo, vengano persi tutti gli oggetti accumulati e venga persa velocità. Anche questo evento è rispecchiato musicalmente da un filtro applicato alla musica normalmente riprodotta nel circuito, che elimina la gran parte delle frequenze basse e applica un oscillatore LFO<sup>20</sup>. In questo frangente, la musica ricalca in maniera iconica, tramite il Mickey Mousing, uno schiacciamento e un frastornamento tipici dei cartoon, suggerendo al contempo al giocatore che la sua corsa non sta andando bene—significazione che ci permette di inserire questo passaggio musicale nel paradigma di Impedimento.

Essendo un gioco basato sulla destrezza e sull'ottenimento di power up per intralciare la corsa degli avversari, anche i paradigmi di Potenziamento e Ricompensa vengono enfatizzati. Quando il giocatore ottiene un oggetto particolare, la Super Stella, il pilota da lui controllato è invincibile per un periodo limitato di tempo, e il veicolo accelera automaticamente fino alla velocità massima. Questo evento è rinforzato musicalmente dalla colonna sonora dinamica, che riproduce un tema potente dal ritmo ottimista (¶ 4.7.), evidenziando che il giocatore sta correndo bene. Il tema, uguale al tema classico presente in *Super Mario Brothers* quando Mario raccoglie lo stesso oggetto, non cambia mai in nessun circuito in modo tale da fungere da unico segnale sonoro con quel significato. La Ricompensa, al contrario, è rispecchiata da molte musiche diverse, che variano in base al piazzamento finale del giocatore alla fine della corsa (o, in caso di piste particolari appartenenti ad altri franchise come *Animal Crossing* o *F-Zero*, hanno un tema nello stile musicale dei rispettivi giochi di

#### ¶ 4.7.

##### SUPER STAR

Shiho Fujii

(orig. Koji Kondo)

<sup>20</sup> L'oscillatore a bassa frequenza o LFO (Low Frequency Oscillator) è un generatore di forme d'onda a frequenza infrasonica, con funzione di modulatore di effetti, negli strumenti musicali elettronici.

#### ¶ 4.8.

#### LOW SCORE PLACEMENT

Shiho Fujii

provenienza). E' interessante notare come non ci sia alcuna musica per segnalare il fallimento; la musica, infatti, pone l'accento sul fatto che il giocatore sia effettivamente riuscito a terminare la corsa, indipendentemente dal suo posizionamento. Se piazzarsi al primo posto conduce a un tema musicale più allegro, il tema che rispecchia una posizione bassa in classifica non può dirsi sottolineare il fallimento, in quanto consiste in una versione leggermente meno energica del tema di vittoria (¶4.8.).

Il paradigma di Narrazione, infine, coincide con i filmati che introducono i vari circuiti, accompagnati musicalmente sempre dalla stessa melodia (tranne, come già visto anche nel paradigma di Ricompensa, nel caso dei circuiti del franchise *F-Zero*, che hanno un tema dedicato). *Mario Kart* quindi, se da un lato caratterizza con una grande varietà musicale ogni singolo circuito, utilizza la funzione metonimica per cambiare continuamente paradigma in base alla progressione e allo stato della gara del giocatore, puntando sul coinvolgimento attraverso una colonna sonora dinamica.



#### ESPLORAZIONE

Ⓐ Cloudtop Cruise



#### PERICOLO

Ⓐ Rainbow Road (tempo doppio)



#### IMPEDIMENTO

Ⓐ Sunshine Airport (Low Pass)



#### POTENZIAMENTO

Ⓐ Super Star



#### RICOMPENSA

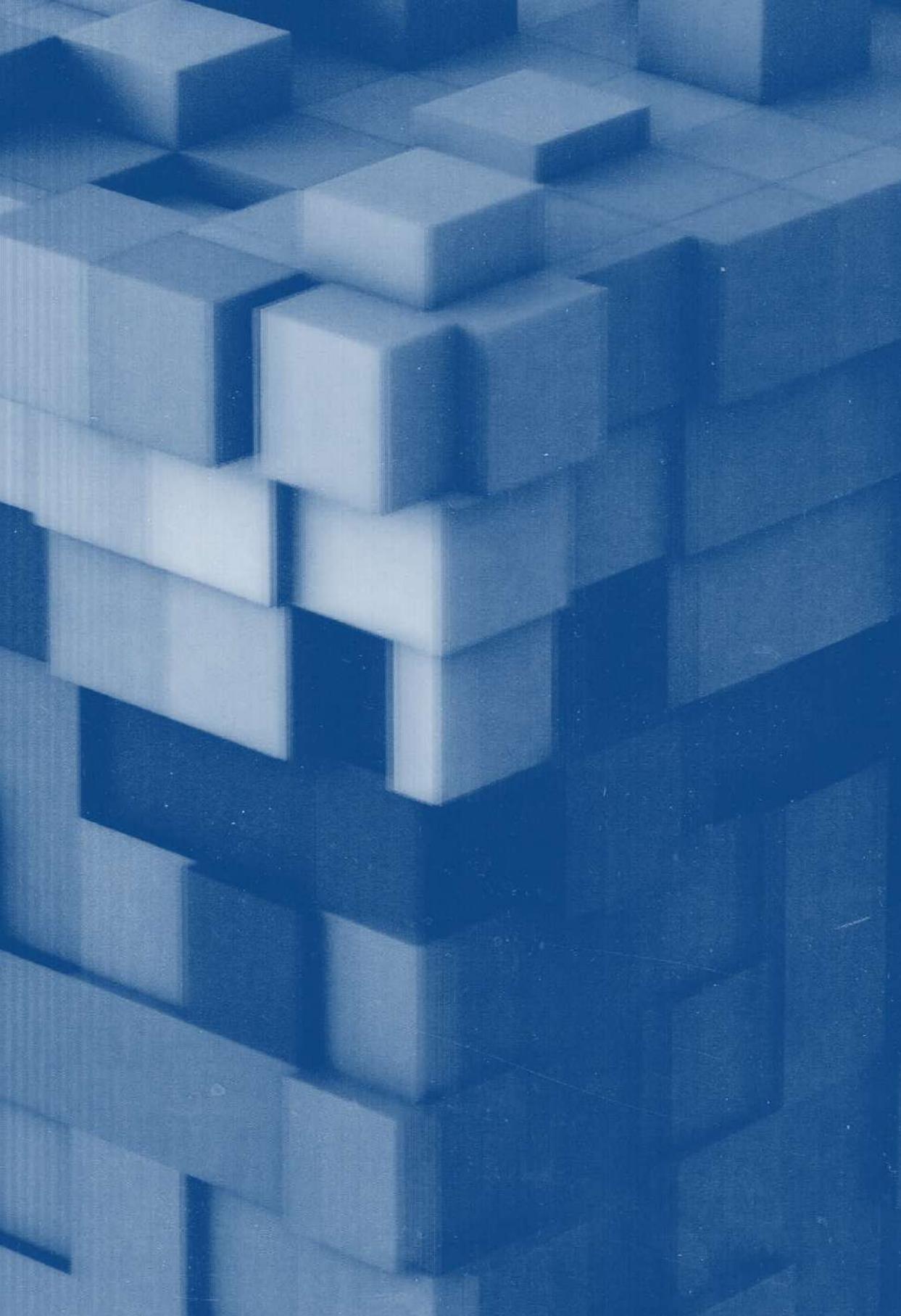
♪ Top Goal Place Fanfare



#### NARRAZIONE

Ⓐ Race Start

**FIGURA 4.5.** → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.



# Simulazione

# Minecraft

**SVILUPPATORE**  
Mojang

**ANNO**  
2011

**COMPOSITORE**  
C418

**GENERE**  
Simulazione, Survival

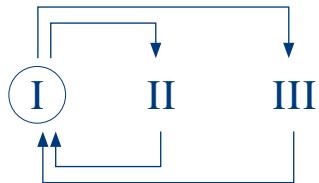
TABELLA 4.10.

# Minecraft

	ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
I	<span>⌚</span> Minecraft <span>⌚</span> Clark <span>⌚</span> Sweden <span>⌚</span> Subwoofer Lullaby <span>⌚</span> Living Mice <span>⌚</span> Haggstrom <span>⌚</span> Danny <span>⌚</span> Key <span>⌚</span> Oxygène <span>⌚</span> Dry Hands <span>⌚</span> Wet Hands <span>⌚</span> Mice on Venus <span>⌚</span> Axoloti <span>⌚</span> Dragon Fish <span>⌚</span> Shuniji		<span>⌚</span> 13 <span>⌚</span> cat <span>⌚</span> blocks <span>⌚</span> chirp <span>⌚</span> far <span>⌚</span> mall <span>⌚</span> mellohi <span>⌚</span> stal <span>⌚</span> strad <span>⌚</span> ward <span>⌚</span> 11 <span>⌚</span> wait		
II	<span>⌚</span> Concrete Halls <span>⌚</span> Dead Voxel <span>⌚</span> Warmth <span>⌚</span> Ballad of the Cats		<span>⌚</span> 13 <span>⌚</span> cat <span>⌚</span> blocks <span>⌚</span> chirp <span>⌚</span> far <span>⌚</span> mall <span>⌚</span> mellohi <span>⌚</span> stal <span>⌚</span> strad <span>⌚</span> ward <span>⌚</span> 11 <span>⌚</span> wait		
III	<span>⌚</span> The End		<span>⌚</span> 13 <span>⌚</span> cat <span>⌚</span> blocks <span>⌚</span> chirp <span>⌚</span> far <span>⌚</span> mall <span>⌚</span> mellohi <span>⌚</span> stal <span>⌚</span> strad <span>⌚</span> ward <span>⌚</span> 11 <span>⌚</span> wait		<span>⌚</span> Boss

**Fonte nomi tracce:**

C418, *Minecraft: Volume Alpha* (2011)  
 C418, *Minecraft: Volume Beta* (2013)  
[minecraft.gamepedia.com](http://minecraft.gamepedia.com)



POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE
				I
				II
			Alpha	III

# Minecraft

Abbiamo già visto nel capitolo precedente come *Minecraft* utilizzi la colonna sonora in maniera non descrittiva, non rappresentando musicalmente le attività svolte dal giocatore nel mondo di gioco. Ciononostante, il titolo si presta a un'analisi musicale di diritto, in quanto uno dei giochi più di successo della storia del medium, nonché precursore di una vasta gamma di titoli simili Sandbox basati su un mondo generato proceduralmente e una libertà estrema per il giocatore. La struttura del gioco si è evoluta negli anni, ed è un gioco tutt'ora in trasformazione. Lanciato nel 2009 in versione alpha, la release ufficiale vera e propria è avvenuta solamente nel 2011, con l'introduzione di un aggiornamento che ha inserito delle meccaniche tipiche del genere Adventure all'interno del gioco, incluso un modo per "completare" il gioco. Questo cambio della struttura di gioco ha coinciso anche con un aggiornamento della colonna sonora, e l'introduzione di nuovi brani di accompagnamento.

In *Minecraft* esistono due modalità di gioco, "Survival" e "Creative". La nostra analisi si focalizza sulla modalità Survival, quella più famosa e per la quale il titolo è stato concepito originariamente. Musicalmente, le due modalità non sono diverse strutturalmente, ma cambiano le tracce riprodotte. Essendo il gioco costituito da un mondo aperto, e non da livelli, la creazione delle formanti è stata affidata alle diverse tipologie di mondo visitabili dal giocatore, collegate tra di loro tramite dei portali e separate da una schermata di caricamento—una demarcazione indica di una netta segmentazione strutturale e semantica. Le formanti individuate sono le seguenti:

- |    |  |
|----|--|
| I  | <b>OVERWORLD</b><br>Luogo di svolgimento di gran parte dell'esperienza del giocatore, costituito dal mondo di superficie. Tramite questa formante è possibile accedere, rispettivamente, alle formanti II e III. |
| II | <b>NETHER</b><br>Dimensione parallela, raggiungibile tramite un portale, costituita da un mondo sotterraneo infernale, disseminato di lava. Tramite questa formante è possibile tornare alla formante I.         |

Dimensione parallela, raggiungibile tramite un portale, costituita da un mondo buio e sospeso nel vuoto. Uccidere l'Ender Dragon che abita in questo mondo porta a concludere la formante e all'epilogo dell'avventura; il gioco tuttavia non conclude, consentendo al giocatore di continuare a giocare all'infinito. Tramite questa formante è possibile tornare alla formante I.

Analizzando la partitura (**TABELLA 4.10.**), si può notare come la struttura sia molto semplice. Le tre formanti sono rispecchiate musicalmente da cambi paradigmatici soprattutto nel paradigma di Esplorazione, che costituisce quasi esclusivamente la totalità della significazione musicale di *Minecraft*. La formante I è quella che presenta più varietà di tracce, per fornire varietà musicale all'area di gioco principale. Le tracce, come visto in precedenza, vengono riprodotte in maniera assolutamente casuale, anche a distanza di vari minuti l'una dall'altra, indipendentemente dall'attività compiuta dal giocatore: infatti, anche se gli scontri con i mostri sono comuni in *Minecraft*, il paradigma musicale di Pericolo non esiste. Alcune tracce, tuttavia, hanno un criterio di riproduzione; "Axoloti", "Dragon Fish" e "Shuniji", vengono infatti riprodotte solo quando il giocatore si trova sott'acqua. Le formanti II e III presentano una musica d'ambiente diversa dalla formante I, per caratterizzare musicalmente i mondi bui e claustrofobici che rappresentano. La formante III, inoltre, è l'unica ad avere una musica che indichi il pericolo, in quanto lo scontro con l'Ender Dragon ha una colonna sonora che enfatizza il climax del gioco; scontro che, una volta terminato, porta alla riproduzione di una poesia che ricalca il percorso del giocatore nel mondo di *Minecraft*, accompagnata musicalmente da un tema, "Alpha", che non è altro che un medley di tutte le tracce del gioco.

Rispetto ai giochi analizzati fino ad adesso, *Minecraft* ha al suo interno anche il paradigma di significazione musicale dell'Espressione. Il giocatore, infatti, può raccogliere dei dischi da riprodurre in uno jukebox; la loro riproduzione non ha alcuna utilità all'interno del gioco, e non fornisce alcuna significazione musicale in relazione al gioco. È il giocatore, infatti, a dare un significato alla musica da lui riprodotta—significato che è impossibile da mappare a priori. *Minecraft*, in linea con l'estrema libertà fornita dal genere a cui appartiene, utilizza un numero limitato di paradigmi musicali, consentendo tuttavia al giocatore di dare un proprio significato alla musica riprodotta tramite il paradigma dell'Espressione.



#### ESPLORAZIONE

⌚ Sweden



#### ESPLORAZIONE

⌚ Concrete Halls



#### ESPLORAZIONE

⌚ The End



#### ESPLORAZIONE

⌚ Dragon Fish



#### ESPRESSIONE

⌚ cat



#### PERICOLO

⌚ Boss

**FIGURA 4.6.** → Esempi di relazione audiovisiva tra suono e immagine di alcuni paradigmi significativi.



Strategico

# Civilization VI

**SVILUPPATORE**  
Firaxis Games

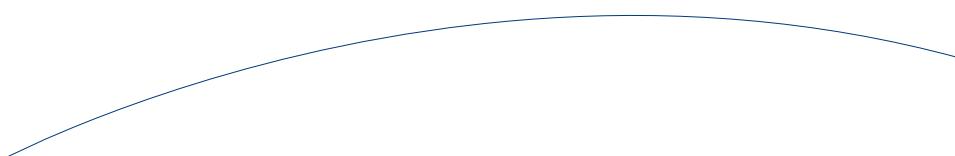
**ANNO**  
2016

**COMPOSITORE**  
Geoff Knorr

**GENERE**  
Strategia a turni

TABELLA 4.11.

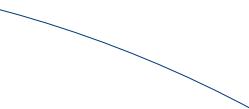
# Civilization VI



ESPLORAZIONE	SOSPENSIONE	ESPRESSIONE	SFIDA	PERICOLO
<ul style="list-style-type: none"><li>∅ America</li><li>∅ Arabia</li><li>∅ Aztec</li><li>∅ Brazil</li><li>∅ China</li><li>∅ Egypt</li><li>∅ England</li><li>∅ France</li><li>∅ Germany</li><li>∅ Greece</li><li>∅ India</li><li>∅ Japan</li><li>∅ Kongo</li><li>∅ Norway</li><li>∅ Rome</li><li>∅ Russia</li><li>∅ Schytia</li><li>∅ Spain</li><li>∅ Sumeria</li></ul>				

Fonte nomi tracce:

Geoff Knorr, *Civilization VI* (2016)



POTENZIAMENTO	IMPEDIMENTO	FALLIMENTO	RICOMPENSA	NARRAZIONE
∅ America				
∅ Arabia				
∅ Aztec				
∅ Brazil				
∅ China				
∅ Egypt				
∅ England				
∅ France				
∅ Germany				
∅ Greece				
∅ India				
∅ Japan				
∅ Kongo				
∅ Norway				
∅ Rome				
∅ Russia				
∅ Schytia				
∅ Spain				
∅ Sumeria				

I

# Civilization VI

*Civilization VI* (che chiameremo *Civilization* d'ora in avanti) è uno strategico a turni, ultimo titolo dell'acclamata serie di Firaxis Games, scelto in quanto uno dei principali giochi di strategia moderni e leader sul mercato degli strategici a turni. La colonna sonora dinamica di *Civilization* si adatta al progresso di gioco del giocatore fra le varie ere della civiltà umana, aggiungendo livelli di strumenti nell'orchestrazione della composizione man mano che il giocatore progredisce dall'età antica fino all'età dell'informazione.

*Civilization*, come altri titoli del genere, si fonda su meccaniche complesse, basate sulla costruzione, raccolta e gestione di risorse, nonché sulla gestione della nazione e dei rapporti diplomatici con le altre civiltà. Ciononostante, la modalità di gioco è sempre la stessa: una volta scelta una civiltà, ogni partita si svolge nello stesso modo, senza che vi siano sostanziali differenze strutturali—anche musicali. Pertanto, per la stesura della partitura ludica è stata presa come formante l'intero gioco nella sua versione base (non considerando quindi le espansioni *Rise and Fall* e *Gathering Storm*), che va a costituire la formante I. La formante si conclude con la vittoria o la sconfitta del giocatore, che può avvenire con modalità di vittoria diverse.

La partitura ludica (**TABELLA 4.11.**) mette quindi in risalto una caratteristica principale della musica di *Civilization*—che può essere presa come esempio per trarre delle conclusioni sull'intero genere dello strategico a turni puro. Gli unici paradigmi identificati sono quelli di Esplorazione e Potenziamento: la musica si limita quindi a fare da sfondo a tutte le interazioni di base del giocatore, senza fornire feedback sonori su avvenimenti di successo o fallimento all'interno della partita. Ogni volta che il giocatore passa in una nuova era dello sviluppo umano, la musica si aggiorna dinamicamente, riorchestrando il motivo conduttore della civiltà utilizzata con nuovi arrangiamenti sempre più ricchi e bombastici (**¶ 4.9.** e **¶ 4.10.**). Questa evoluzione musicale (segnalata tramite la legatura) si lega quindi a un paradigma di Potenziamento, che ricalca la progressione tecnologica del giocatore: la

**¶ 4.9.**  
**AMERICA**  
**(THE ANCIENT ERA)**  
 Patrick McAvinue, Brad Kolodner

**¶ 4.10.**  
**AMERICA**  
**(THE INDUSTRIAL ERA)**  
 Geoff Knorr

significazione della musica oscilla quindi tra l'Esplorazione e il Potenziamento, in quanto dal primo passaggio di era si fa sempre portatore di un messaggio che rinforza la progressione di gioco.

Possiamo osservare, quindi, come non vi siano altri momenti musicali all'interno del titolo: la meccanica a turni fa sì che il gioco non sia mai un'esperienza concitata, adattabile al tempo del giocatore. Questa dilatazione del tempo è rispecchiata dall'assenza di stati musicali con una connotazione negativa. Allo stesso modo, essendo lo strategico un genere basato su una narrativa emergente – ovvero, è il giocatore a costruire la storia della propria civiltà attraverso le sue scelte all'interno della partita – la musica non funge mai da strumento puramente narrativo e non interattivo. *Civilization* è quindi un gioco complesso che presenta tuttavia una struttura musicale estremamente semplice, lasciando un tappeto musicale in continua evoluzione a fare da sfondo alle storie costruite dal giocatore,

**FIGURA 4.7.** → Esempio di relazione audiovisiva tra suono e immagine dei due paradigmi del gioco.



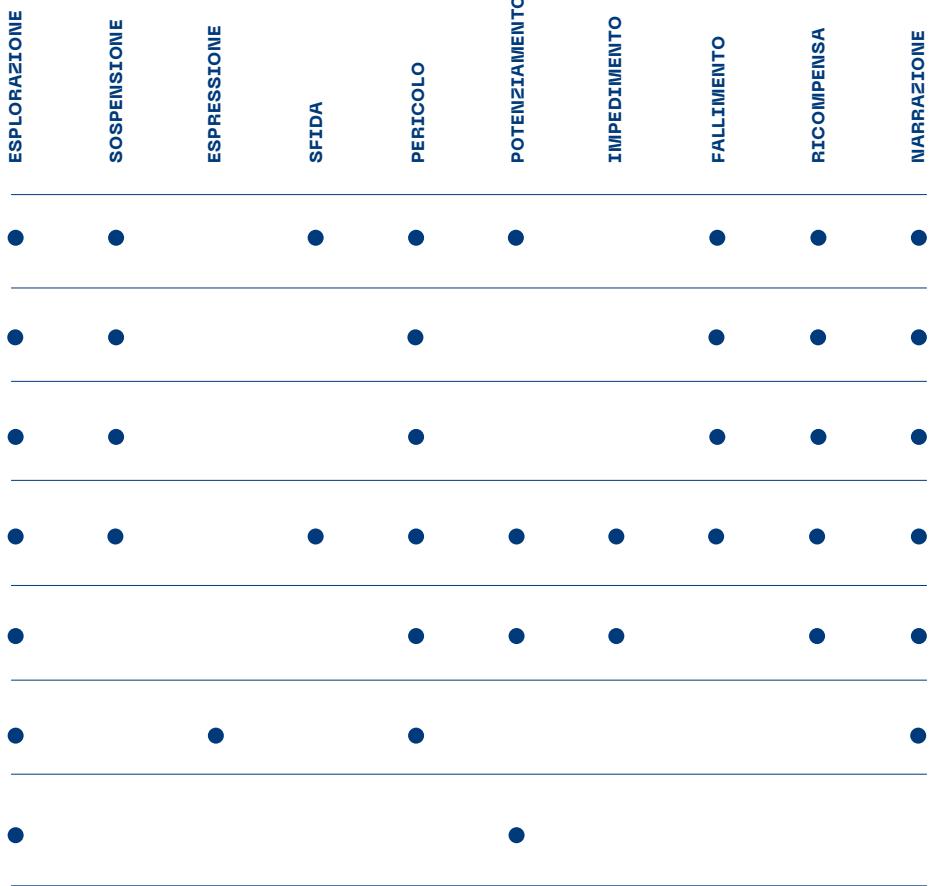
#### ESPLORAZIONE, POTENZIAMENTO

Ω America

TABELLA 4.12.

## Confronto paradigmatico dei titoli analizzati

<b>SUPER MARIO ODYSSEY</b>	2017	Platform
<b>CHILD OF LIGHT</b>	2014	RPG
<b>DARK SOULS</b>	2011	Action RPG
<b>THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD</b>	2017	Action Adventure
<b>MARIO KART 8</b>	2017	Racing
<b>MINECRAFT</b>	2011	Simulazione
<b>CIVILIZATION VI</b>	2016	Strategico





Confrontando i videogiochi analizzati (TABELLA 4.12.), possiamo notare come i giochi di progressione basati sulla narrazione siano quelli con una struttura paradigmatica più complessa, in quanto la musica assume un ruolo fondamentale nel dare continuità sintagmatica ai vari eventi di gioco. Al contrario, i giochi con un gameplay emergente utilizzano la musica in maniera diversa; la struttura meno definita di questi titoli è rispecchiata quindi anche dal loro accompagnamento musicale, meno connotato a livello di significazione per influire in misura minore sulla libertà del giocatore; libertà accentuata al massimo dalla musica in *Minecraft*, il gioco con il livello di emergenza maggiore fra i casi analizzati, tramite il paradigma di Espressione. Possiamo notare come il titolo strutturalmente più denso sia *Breath of the Wild*: complice la sua appartenenza a uno dei generi con più meccaniche diverse al suo interno, e la sua natura di open-world, la partitura evidenzia come un'analisi specifica delle sue funzioni musicali possa essere interessante e utile a comprendere come la musica opera all'interno del genere.

L'Action Adventure, del resto, è un genere ibrido e la sua definizione è estremamente inclusiva. Gli Action Adventure sono infatti definiti come «giochi ambientati in un mondo esplorabile dal giocatore, nel quale deve completare obiettivi definiti attraverso una serie di azioni» (Lee et al 2014: 131). Tipicamente, i giochi Adventure puri presentano al giocatore problemi situazionali da risolvere con poca o anche nessun tipo di azione. I giochi di azione pura, al contrario, hanno una modalità di gioco basata su interazioni in tempo reale che stimolano i riflessi. Pertanto, gli Action Adventure coinvolgono sia i riflessi che il problem-solving, sia in situazioni violente che non.

*Breath of the Wild* si presta quindi come un caso studio interessante da approfondire alla luce di quanto affrontato dall'inizio di questa trattazione. La musica dinamica del titolo, infatti, ricompensa uno studio analitico più dettagliato, che consente di portare alla luce il ruolo variegato e importante della musica in questo gioco unico e importante a livello mediale e culturale—argomento che verrà trattato nel prossimo capitolo.

**CAPITOLO 5**

# The Legend of Zelda: Breath of the Wild

La serie Action Adventure fantasy *The Legend of Zelda* è uno dei franchise più vecchi e riveriti di Nintendo. Le sue colonne sonore—composte fino a poco tempo fa da Koji Kondo, considerato universalmente una leggenda vivente nonché uno dei volti iconici, insieme a Shigeru Miyamoto, di Nintendo—sono amate quasi quanto i giochi. Ognuna è sempre stata centrale nel dare un tono caratteristico a ogni gioco: lo stile cartoon di *Wind Waker* ci ha fornito degli inni memorabili di cappa e spada; il fratello oscuro del franchise, *Majora's Mask*, requiem inquietanti. Gli strumenti musicali, inoltre, sono spesso al centro della narrativa—nel corso degli anni abbiamo fatto suonare a Link, l'eroe della serie, flauti, ocarine, arpe e anche una chitarra scheletrica<sup>20</sup>.

*Breath of the Wild* è ambientato decine di migliaia di anni dopo l'ultimo capitolo, un espediente che giustifica una maggiore libertà artistica e narrativa, in quanto gli eventi dei giochi passati sarebbero stati dimenticati o, se sopravvissuti, tramandati come mere leggende. In seguito a un evento noto come la Grande Calamità, il regno di Hyrule è caduto: la terra è disseminata di rovine degli insediamenti del passato, e la natura è cresciuta rigogliosa sulle vestigia della civiltà caduta. Questo mondo post-apocalittico è lo sfondo della nuova avventura di Link, l'eroe del tempo, risvegliatosi cento anni dopo privo dei suoi ricordi.

Abbandonando la formula consueta del franchise, in *Breath of the Wild* Nintendo ha abbracciato un'ambientazione open world, da loro battezzata “open air” (Wakai, 2016), dando libertà estrema al giocatore, che può scegliere dove andare

<sup>20</sup>Nell'ordine, gli strumenti sono suonati in *A Link to the Past*, *Ocarina of Time*, *Skyward Sword* e *Majora's Mask*.

e in che ordine compiere gli obiettivi senza alcun vincolo di trama. Allo stesso tempo, ha fornito una verticalità al genere mai vista prima, in quanto Link può arrampicarsi su qualsiasi superficie nel mondo di gioco. Anche la direzione musicale di Hajime Wakai è stata coraggiosa, con la scelta di affidare la composizione musicale del titolo a Manaka Kataoka, nota per aver curato le musiche del franchise *Animal Crossing*, alla sua prima esperienza con un titolo principale della serie di punta di Nintendo.

Se il gioco è stato acclamato universalmente come un capolavoro, la sua musica ha diviso i giocatori: le ballate romantiche, gli inni entusiasmanti e le melodie contagiose che hanno accompagnato le avventure precedenti di Link sono sparite. Kataoka ha optato per una direzione musicale più organica, modernista e minimalista. Proprio come nei titoli precedenti, la musica di *Breath of the Wild* aiuta a definire la tinta narrativa del gioco attraverso il punto di vista dei suoi protagonisti; una tinta riflessiva, contrita ma perseverante. Senza tuttavia rompere definitivamente col passato, infondendo elementi dei vecchi motivi conosciuti e amati dai fan della serie per creare un'alchimia di note colme di nostalgia. La colonna sonora è modellata dal nuovo game design del titolo; aiutando quindi a definire il gioco, la colonna sonora è anche definita da esso.

Il capitolo tratta la componente musicale di *Breath of the Wild* in cinque sezioni, ciascuna per ogni formante individuata nel precedente capitolo (**TABELLA 4.8.**). Essendo il gioco estremamente vasto, composto da oltre duecento tracce musicali, sarebbe impossibile analizzare tutti i passaggi sonori presenti nel gioco. Inoltre, utilizzare criteri di esposizione uguali per ogni formante risulta difficile vista la natura open air del gioco, dove non vi è una vera e propria linearità e le modalità di gioco possono differire notevolmente in termini di libertà del giocatore fra l'una e l'altra. Pertanto, le formanti I, IV e V verranno analizzate per quanto concerne i loro punti musicali più interessanti, mentre viene posta particolare enfasi sulle formanti II e III, in quanto costituiscono il cuore del titolo.

Attraverso la formante I saremo in grado di analizzare come il giocatore viene introdotto al linguaggio musicale di *Breath of the Wild*, in quanto vengono presentati fin da subito i suoi elementi caratteristici – una musica d'ambiente in sordina unita a un vasto utilizzo del leitmotiv a scopo narrativo. La formante II ci permette di entrare nel vivo della musica del gioco, osservando le differenze fra le tracce ambientali dei principali paradigmi di Esplo-razione, Sospensione e Pericolo, ponendo l'accento sia su come la metafora musicale dipinga relazioni narrative fra gli elementi del mondo, sia come la metonimia tenga vivo il coinvolgimento del giocatore sincronizzando la musica alle sue azioni. Nella formante III, in quanto estremamente story-driven, approfondiamo nuovamente l'utilizzo narrativo della musica, osservando come strumentazioni e leitmotiv leghino personaggi ed eventi al vasto mondo esplo-ribile nella formante II. La formante IV e la formante V ci permettono invece di mettere a confronto due tipologie di dungeon dalla struttura abbastanza lineare, chiudendo il cerchio sui significati ritrovabili nella musica di *Breath of the Wild*. Sarà un modo per raccontare il gioco attraverso la sua musica, dimostrando quanto significato sia insito nella sua dimensione sonora.

## FORMANTE I: L'ALTOPIANO DELLE ORIGINI

Il gioco inizia con una schermata nera. Siamo avvolti nel silenzio; piano piano la vista si fa meno offuscata, e vediamo solamente una luce (**FIGURA 5.1**) accompagnata da una voce misteriosa di ragazza che ci chiama fuori campo: anche se non conosciamo ancora la sua identità, è la voce di Zelda, la principessa titolare.

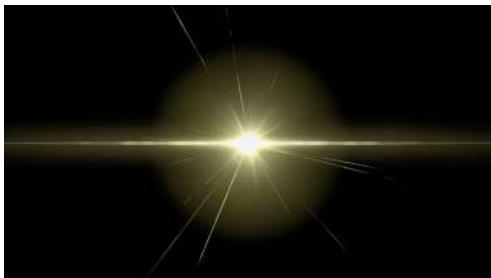
Un cambio di inquadratura mostra Link aprire gli occhi, risvegliatosi da un lungo sonno, immerso in una vasca in un luogo estremamente antico e tecnologico (**FIGURA 5.2**). Non viene riprodotta alcuna musica; la natura misteriosa, quasi aliena del luogo, è accompagnata solamente un paesaggio sonoro formato da un brusio ambientale. Dopo aver visto il nostro eroe per la prima volta, la voce fuori campo ci guida verso la tavoletta Sheikah, un oggetto tecnologico multifunzione necessario per proseguire nell'avventura. Inseriamo la tavoletta Sheikah in un terminale sotto una pietra guida, un artefatto che permette di potenziare e sbloccare nuovi funzioni di gameplay; analizzeremo più avanti la musica che accompagna questi eventi. La voce di Zelda ci guida infine fuori dal Sacrario della Rinascita: la tavoletta permette di sbloccare un enorme portone che, scendendo, fa filtrare la luce all'interno del sacrario. Questa azione fa partire un filmato, il cui sfondo musicale accompagna il titolo d'apertura del gioco (**¶ 5.1**).

La corsa di Link, dopo 100 anni diibernazione, verso il mondo esterno, è accompagnata da un motivo crescente eseguito al pianoforte e da una telecamera over the shoulder (**FIGURA 5.3**). La tensione del motivo viene rilasciata quando Link si ferma sul ciglio del dirupo fuori dal sacrario: la camera si allontana, e ci ritroviamo davanti a un mondo vastissimo, che si estende a vista d'occhio, completamente ricoperto di vegetazione. La rivelazione del mondo è accompagnata da una prima frase musicale (**FIGURA 5.4**). La frase continua in crescendo, e degli ottoni si aggiungono riprendendo questo primo motivo, accompagnando un movimento di camera che si sofferma su un vecchio incappucciatto. Quando la camera si ferma, inquadrando il personaggio sconosciuto, il motivo si interrompe; un secondo motivo accompagna il movimento del vecchio in sordina, suonato delicatamente sul registro acuto del pianoforte (**FIGURA 5.5**).

### ¶ 5.1.

#### OPENING

Manaka Kataoka



**FIGURA 5.1.** → Il primo fotogramma del gioco.



**FIGURA 5.2.** → Primo fotogramma del nostro personaggio.



**FIGURA 5.3.** → La corsa di Link è accompagnata da un motivo crescente di pianoforte.



**FIGURA 5.4.** → La rivelazione del mondo è accompagnata dalla prima musica udibile nel gioco.



**FIGURA 5.5.** → Un nuovo motivo accompagna il focus della camera.



**FIGURA 5.6** → Le rovine del Santuario del Tempo sono ricalcate metaforicamente da una decostruzione dello storico tema del franchise.

**FIGURA 5.7** → L'ultimo re di Hyrule, il cui ingresso è accompagnato da un leitmotiv.

Una volta lasciato il Sacrario della Rinascita, dove Link ha dormito per un secolo, scopriamo un mondo stupendo, eppure in rovina. Proseguendo nell'esplorazione di questa area, iniziamo a percepire con chiarezza i suoni della natura—il cinguettio degli uccelli, il frinire dei grilli, il rumore delle foglie spostate dal vento. L'enfasi sui rumori ambientali diegetici è una delle caratteristiche che il nostro orecchio nota subito con veemenza, mentre ci chiediamo dove sia la musica ambientale extradiegetica tipica della serie.

Veniamo introdotti quindi fin da subito nel linguaggio musicale di *Breath of the Wild*; un linguaggio moderato, sottile, non invasivo, che parla solamente quando c'è bisogno. Lo sentiamo parlare per la prima volta quando Link si trova nei pressi del Santuario del Tempo fatiscente (**FIGURA 5.6**). Si tratta di un edificio iconico del franchise, che ha sempre avuto un altrettanto iconico motivo corale che, come visto nel capitolo 3, ricalca la soggezione e la riverenza indotta da una grande cattedrale. Qui, non udiamo nulla di tutto ciò. Il motivo del Santuario del Tempo è sempre lo stesso, ma è svuotato di ogni grandezza, destruito in un pezzo frammentato come le rovine dell'antico santuario (**¶ 5.2.**). Un pianoforte riproduce le note familiari del leitmotiv in maniera sparsa e delicata, spaziandole in maniera irregolare, non adagiandosi mai su una tonica e utilizzando numerose pause. Il tema del Santuario del Tempo pone le fondamenta per lo stile musicale del titolo, anticipando una miriade di temi dalle tinte impressioniste che accompagnano le rovine desolate di Hyrule.

La formante si conclude con la conclusione del prologo, anticipata anch'essa da un filmato. Il vecchio incappucciato rivela la sua identità—lo spirito dell'ultimo re di Hyrule, morto durante la Grande Calamità (**FIGURA 5.7**). La rivelazione viene accompagnata dallo stesso motivo conduttore riprodotto ad ogni comparsa del vecchio, eseguito più lentamente e senza il trillo finale (**¶ 5.3.**). La stessa melodia viene poi suonata un'ottava più in basso, armonizzata con degli accordi gravi che rendono molto più drammatico il leitmotiv che avevamo imparato a riconoscere.

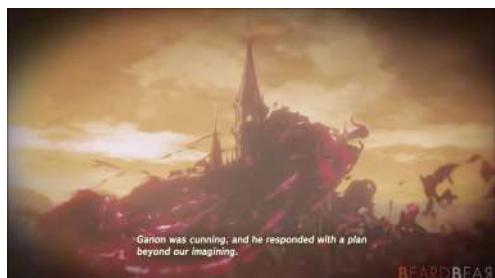
Questo dialogo conduce alla narrazione dell'evento scatenante della trama di *Breath of the Wild*: la grande calamità accaduta cento anni prima. La storia viene narrata sia visivamente che musicalmente; la traccia "The Story of Calamity Ganon" accompagna infatti le immagini mostrate a schermo, riproducendo dei motivi che rappresentano gli eventi visualizzati. La prima sezione della traccia accompagna il racconto del re: lo stesso motivo arpeggiato fa da sfondo alla leggenda tramandata da millenni, e agli

### 5.2.

**THE TEMPLE OF TIME**  
Manaka Kataoka

### 5.3.

**THE LAST KING  
OF HYRULE**  
Manaka Kataoka



**FIGURA 5.8** → Fotogrammi del filmato che racconta la storia della Calamità Ganon. La messa in scena sonora ricalca tramite l'utilizzo di strumenti caratteristici e leitmotiv gli eventi e i personaggi che si alternano sullo schermo.

## 5.4.

**THE STORY OF CALAMITY GANON (1)**  
Manaka Kataoka,  
Hajime Wakai

sforzi del popolo di Hyrule di dissotterrare e ricostruire gli antichi costrutti Sheikah per sconfiggere la Calamità al suo profetizzato ritorno (5.4.). Questa prima parte non si risolve mai su una tonica, quasi come un presagio; una gran cassa elettronica inizia a scandire le varie battute, e la melodia, suonata in loop, sale d'ottava. Viene narrato che la principessa Zelda radunò quattro Campioni per pilotare i Colossi Sacri e sconfiggere la Calamità: la composizione esegue quindi una transizione, eseguendo prima sotto il motivo principale il motivo di Zelda, con un flauto, e passando ad un nuovo motivo trainante, che riprende il tema principale di *Breath of the Wild* (lo stesso udito nel filmato del prologo), in modo da rispecchiare i personaggi mostrati sullo schermo (la principessa, l'eroe e i suoi campioni) (5.5.). Il motivo principale e quello della sezione precedente si fondono insieme in un dialogo serrato, fino a quando la musica non si interrompe bruscamente con una dissonanza: i preparativi sono terminati, la calamità si è risvegliata. Dei cromatismi accompagnano il risveglio del nemico, e i guardiani Sheikah vengono posseduti da Ganon, rivoltandosi contro i propri padroni. Il pianoforte suona gli stessi trilli ascoltabili quando Link viene scoperto e preso di mira da un guardiano nel gameplay interattivo (5.6.). Il borgo di Hyrule è in fiamme, decine di macchinari Sheikah si arrampicano sui ruderi massacrando gli esseri viventi. Un beat elettronico accompagna degli accordi cromatici eseguiti nel registro più grave del pianoforte; un basso triangolare, distorto e risonante, chiude la devastazione. Hyrule è caduta, e la musica si ferma (5.7.). Viene però narrato che la principessa Zelda riuscì a sigillare la calamità nel castello di Hyrule con le sue ultime forze: il leitmotiv di Zelda accompagna le ultime fatiche della principessa, riprodotto timidamente con il consueto pianoforte (5.8.).

Il flashback si conclude, e veniamo riportati al presente. Il Re ci rivela che Zelda sta ancora lottando per tenere Ganon sigillato, ma che presto il sigillo si schiuderà. Veniamo quindi incaricati, come spesso accade nella serie, di salvare Zelda e sconfiggere Ganon. La destinazione del compito, per usare un termine preso in prestito da Greimas, è accompagnata da un tema che unisce i motivi di destinante e destinatario (5.9.). Il motivo del re di Hyrule viene riprodotto nel registro grave del pianoforte, mentre il leitmotiv dell'eroe fa gradualmente il suo ingresso nella composizione, prima come risposta, riprodotto da un oboe, per poi diventare il motivo principale dell'accompagnamento musicale, suonato su violoncello e pianoforte.

## 5.5.

**THE STORY OF CALAMITY GANON (2)**  
Manaka Kataoka,  
Hajime Wakai

## 5.6.

**THE STORY OF CALAMITY GANON (3)**  
Manaka Kataoka,  
Hajime Wakai

## 5.7.

**THE STORY OF CALAMITY GANON (4)**  
Manaka Kataoka,  
Hajime Wakai

## 5.8.

**THE STORY OF CALAMITY GANON (5)**  
Manaka Kataoka,  
Hajime Wakai

## 5.9.

**A KING'S REQUEST**  
Manaka Kataoka



**FIGURA 5.9** → Il mondo da esplorare è vasto e ricco di varietà; la grande quantità di contenuto di gioco è rispecchiata dalla grande varietà musicale che definisce le varie aree esplorabili da Link.

La formante II ci permette di entrare nel vivo dell’analisi musicale del titolo. Il mondo di Hyrule è infatti colmo di personaggi, ambienti e situazioni, ciascuno dei quali trainato da un tema differente. Analizzare ogni singola traccia sarebbe estremamente ridondante, così come affrontare ogni singolo paradigma, in mancanza di una rappresentazione analitica più lineare, data la struttura così aperta della formante. Pertanto, ci focalizzeremo su quattro paradigmi principali (Esplorazione, Sospensione, Pericolo e Narrazione) che costituiscono il fulcro della formante. Avremo comunque modo di citare gli altri paradigmi nel corso di questo capitolo, in particolar modo nel paragrafo 5.7., in quanto presentano temi condivisi anche con le altre formanti, permettendoci di fare un discorso conclusivo più generale.

## 5.3.1.

## ESPLORAZIONE

Le tracce rientranti nel paradigma di Esplorazione coincidono con le musiche udibili dal giocatore mentre Link è impegnato nell’esplorazione della vasta superficie di Hyrule. Le tracce variano sia in base all’area geografica in cui Link si trova, sia in base a caratteristiche fisiche come la temperatura e l’altitudine, o al semplice essere a piedi o a cavallo; spesso sono dinamiche, presentando variazioni diurne e notturne. Questa grande varietà fa sì che il viaggio di Link non sia mai uguale: se scalare la montagna o attraversare un deserto ha lo stesso significato di esplorazione, gli ambienti sono estremamente diversi—e questa diversità è accentuata metaforicamente dalla musica. Esplorare un vulcano in eruzione come il Monte Morte porta con sé una musica estremamente dissonante e scoppettante, fatta di staccati, mentre attraversare le rovine di un borgo porta con sé una tenue melodia di pianoforte. Ciononostante, le musiche sono tutte accomunate dall’utilizzo quasi esclusivo del pianoforte, in maniera estremamente espressiva, con variazioni di tono, registro e timbro in base all’ambiente, con un linguaggio estremamente minimale.

L'impressionismo e il minimalismo vanno sicuramente annoverati come il punto di partenza per la ricerca musicale nel descrivere l'ambiente di Hyrule, con l'insistenza sui silenzi, sulla non risoluzione delle battute musicali e una tendenza all'atonalità tipica anche della musica ambient. Allo stesso modo, molti analisti hanno ritrovato anche un'influenza marcata proveniente dalle composizioni di Joe Hisaishi—esponente del minimalismo nonché principale creatore delle musiche dei film animati di Hayao Miyazaki e dello studio Ghibli, con i quali *Breath of the Wild* condivide analogie tematiche e visive.

La musica di esplorazione è una musica non invadente, che varia sì dinamicamente, ma non è mai preponderante. A differenza di altri giochi, i nuclei musicali non sono costruiti sulla ripetizione infinita di una traccia, ma lasciano ampio spazio ai silenzi. Terminata una traccia, possono passare numerosi minuti prima che il giocatore possa udire nuovamente della musica; è in questi frangenti che *Breath of the Wild* offre solamente il suo paesaggio sonoro fatto di suoni della natura, immersendo il giocatore fisicamente nel mondo di gioco. Hajime Wakai—direttore del comparto sonoro del gioco—ha giustificato così la scelta di soffermarsi sul silenzio:

C'è una logica dietro la scelta di non avere alcuna musica continua nell'open world [...]. Quando un compositore crea un pezzo, ha un progetto e un'idea di come vuole che il giocatore si senta, ma se questa insistenza è troppo marcata può influenzare il gioco vero e proprio. Saremmo finiti per forzare un sentimento di intensità nei giocatori. La musica sarebbe stata tutta eccitante e entusiasmante, ma il giocatore avrebbe poi pensato: 'aspetta un attimo, non ho fatto altro che gettare via un fungo...' (Wakai, 2017).

Se, come è possibile vedere dalla struttura della formante, i temi di esplorazione sono estremamente numerosi, vale la pena focalizzarci in dettaglio su una traccia chiave che esprime da sé la vera anima musicale di *Breath of the Wild*: la traccia di esplorazione di base, "Field" (**¶ 5.10.**).

Se pezzi più tradizionali, come ad quelli classificabili nel paradigma di Sospensione (**PARAGRAFO 5.3.2.**), sono basati su una struttura organizzata di frasi musicali per definire strofe e ritornelli, e con chiare risoluzioni tonali per delimitare le loro componenti, "Field" non fa niente di tutto ciò – sia nella sua versione diurna che in quella notturna. Il tema è infatti composto da una serie di frasi frammentate, prive di risoluzione musicale, che rendono continua una spinta orizzontale della traccia, così come continuo è il cammino

#### ¶ 5.10.

#### FIELD (DAY)

Manaka Kataoka

di Link nei campi di Hyrule. La struttura frammentata del pezzo è estremamente modulabile, in quanto viene usato il riarrangiamento orizzontale per rendere aleatorio l’assemblaggio delle varie frasi; la varietà data da questa tecnica è estremamente sottile, in quanto i vari moduli possono essere scambiati con così tanta naturalezza da annullare ogni effetto di ripetizione nella percezione del giocatore.

L’obiettivo principale della musica base di esplorazione è quello di comunicare l’ampiezza del paesaggio di Hyrule, senza risultare invadente. Questo è ricalcato metaforicamente dall’utilizzo di numerosi pause fra una nota e l’altra nella composizione, e dall’utilizzo soverchiante del registro più alto del pianoforte, relegando le note più basse a sporadiche armonizzazioni. L’assenza totale del registro medio è espressione metaforica della vuotezza del mondo attraversato da Link. Pederberg nota come il pezzo, secondo una trascrizione da parte di Jacob Williams, sia formato in tutto da 102 battute costituite da minime, crome, semicrome, e da 397 battute di silenzio. Questo fa sì che il pezzo sia costituito essenzialmente da tre quarti di silenzio. Gran parte delle note vengono eseguite in chiave di violino, lasciando la chiave di basso essenzialmente vuota. Tuttavia, l’estensione del pezzo copre ben 60 note, utilizzando quasi tutto il registro del pianoforte (Pederberg 2019).

**FIGURA 5.10** → Gli ambienti esplorabili da Link sono accomunati da un senso di vuoto musicale.



### 5.3.2.

### SOSPENSIONE

Il paradigma di Sospensione, presente solamente nella formante II, è facilmente identificabile in quanto le tracce che vi appartengono non potrebbero essere più diverse, musicalmente, dalla musica d'ambiente che accompagna l'esplorazione della superficie. Il pianoforte è lo strumento identificativo della vuotezza del mondo, attraverso tracce frammentarie, spesso eseguite in rubato<sup>22</sup> e tendenti all'atonalità; al contrario, le musiche d'ambiente degli insediamenti e dei luoghi sicuri visitabili da Link utilizzano una vasta gamma di strumenti che definiscono musicalmente le varie culture di Hyrule, e hanno una struttura e un'esecuzione più classica, trainata da una melodia portante che funge da leitmotiv. Questo contrasto scandisce il progresso dell'avventura di Link e insegna il giocatore ad associare particolari configurazioni sonore a significati differenti.

Le prime aggregazioni umane che il giocatore incontrerà plausibilmente nella sua avventura sono gli stallaggi (**FIGURA 5.11**) – luoghi di riposo disposti lungo le strade principali che attraversano Hyrule, archetipo culturale di un paradigma legato al concetto di sospensione, riposo e tranquillità. L'invito al rilassamento è ricreato musicalmente attraverso un tema dolce e rilassante (**Ω 5.11.**). Una melodia portante eseguita sullo *shinobue*<sup>23</sup> e accompagnata da un comparto ritmico estremamente scarso, composto da chitarra classica, conga e tamburello, culla il giocatore, invitandolo a dirigersi verso questi luoghi sicuri. In contrasto con il vuoto e la musica malinconica del mondo di superficie, il tema delicato e seducente degli stallaggi riflette metaoricamente la scoperta di un ambiente confortante e spensierato. La melodia si sviluppa attorno a un motivo di tre note, ripreso sia dalla chitarra che dal flauto, che non è altro lo storico motivo di Epona di *Ocarina of Time* – melodia legata al cavallo di Link. Questo richiamo intertestuale è estremamente appropriato, in quanto eseguito in un luogo collegato alla cultura dei cavalli, fornendo ai giocatori storici della franchise un senso di sicurezza e di familiarità – contribuendo a significare, efficacemente, il concetto di casa base.

La maggior parte dei sopravvissuti alla grande calamità vivono in villaggi e città sparsi in maniera eterogenea per Hyrule. L'ingresso di Link in queste aree è accompagnato dal fade-in della corrispettiva musica di accompagnamento, che funge da indicatore di sicurezza: fintanto che il giocatore udirà questa musica, può evitare di preoccuparsi dei pericoli del mondo esterno. Analizzarli tutti sarebbe

Ω 5.12.

STABLES

Yasuaki Iwata



**FIGURA 5.11** → Uno degli stallaggi visibili da Link.

<sup>22</sup> Nella notazione musicale, l'espressione "rubato" indica un leggero aumento, o diminuzione del tempo di un pezzo a discrezione dell'esecutore; ciò non significa, tuttavia, che nel pezzo manchi un'indicazione di tempo base.

<sup>23</sup> Lo shinobue è un flauto traverso giapponese dal timbro acuto, che ricopre un importante ruolo nella musica del teatro Noh e *kabuki*, nonché nella musica shintoista e nelle canzoni folk tradizionali.



**FIGURA 5.12**  
→ Il villaggio Calbarico.



**FIGURA 5.13**  
→ La cittadella Gerudo.

superfluo; ciò che è invece rilevante per la nostra ricerca è porre l'accento su come la musica, nei luoghi di sospensione principali che Link si trova a visitare più di frequente, sia in primis un indicatore narrativo e culturale dei popoli che vi risiedono. Ogni popolo ha un insediamento principale, che a sua volta inserisce nell'arrangiamento del proprio tema gli strumenti che identificano il linguaggio sonoro della sua cultura. Seguendo il pensiero di Eno, i temi sono stati composti per rispecchiare le attività—diurne e notturne—svolte negli insediamenti, contribuendo in maniera notevole a dipingere un mondo credibile e vivo. Accomunate da un'atmosfera rilassante, le musiche variano dinamicamente in base all'orario di gioco: ogni tema infatti ha una variante sia diurna che notturna – quest'ultima solitamente caratterizzata da un tempo più lento e da una strumentazione meno densa. Entrambe le variazioni dei temi contribuiscono a creare culture nelle quali sentirsi al sicuro, nonché a definire dei luoghi piacevoli in cui fermarsi.

Il villaggio Calbarico (Kakariko in inglese), ultimo baluardo della stirpe Sheikah, è rappresentato come un tradizionale villaggio giapponese, sia nell'architettura che negli usi e costumi del popolo che vi abita (**FIGURA 5.12.**)<sup>24</sup>; la musica è quindi focalizzata sulla musica di corte tradizionale giapponese, il Gagaku (**¶ 5.12.**) (Pederberg 2019), forma musicale che abbiamo già approfondito nel raccontare la musica di Ōkami (**PARAGRAFO 3.2.2.1.**). In maniera simile al titolo di Capcom, la musica è eseguita con percussioni tradizionali come il *taiko* e l'*hyōshigi*, fatti quali lo *shakuhachi* e l'*hotchiku*, uniti al pizzicato del *koto*, lo strumento nazionale giapponese.

L'altro popolo di Hyrule che nel design è fin da subito riconducibile a una cultura del mondo reale è il popolo Gerudo, ispirato dalla cultura nomadica nord-africana e dell'Asia minore (**FIGURA 5.13.**). I temi della cittadella Gerudo e del bazaar fuori città sono infatti unificate, nelle loro variazioni, dalla presenza del *dulcimer* e dall'utilizzo del modo frigio. Il tema diurno della cittadella richiama le attività operose di un grande bazaar all'aperto, accentuato dall'utilizzo di percussioni e dall'armonizzazione del *ney*<sup>24</sup> (**¶ 5.13.**). Il tema notturno, come di consueto, è più lento e più ambient, affidandosi anche all'utilizzo del sintetizza-

#### **¶ 5.12.**

**KAKARIKO VILLAGE**  
Manaka Kataoka

#### **¶ 5.13.**

**GERUDO TOWN (DAY)**  
Yasuaki Iwata

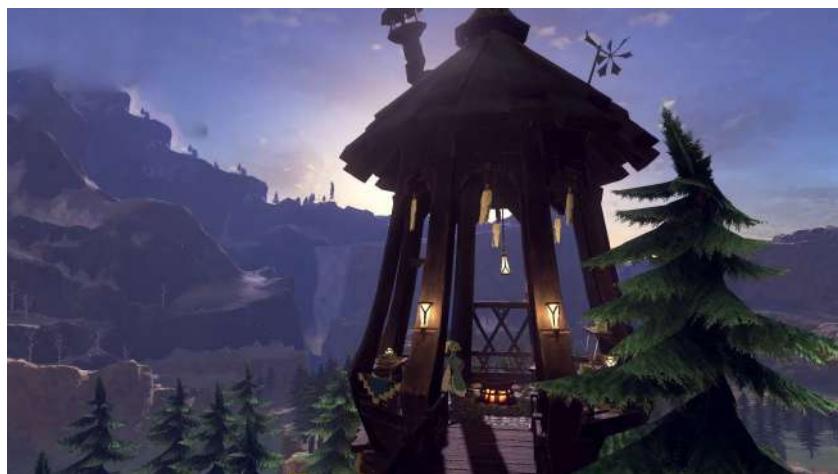
<sup>24</sup> Il *ney* è un flauto caratteristico soprattutto della musica tradizionale colta della Persia, della Turchia e di altri paesi del Medio Oriente, anche se è ampiamente diffuso nella musica popolare di diverse zone del Mediterraneo e dell'Asia occidentale. In alcune di queste tradizioni musicali, è l'unico strumento a fiato utilizzato.



**FIGURA 5.14**  
→ Il dominio degli Zora.



**FIGURA 5.15**  
→ La cittadella Goron.



**FIGURA 5.16**  
→ Il villaggio dei Rito.

 5.14.

#### GERUDO TOWN (NIGHT)

Yasuaki Iwata

tore, ma mantiene una traccia che richiama le attività serali delle Gerudo, come la passione per la vita notturna ( 5.14.).

Il dominio degli Zora riprende il suo tema classico di *Ocarina of Time*, arrangiato per chitarra classica, arpa e pianoforte nel suo registro più acuto—strumenti che dipingono metaforicamente il paesaggio acquatico etero e vivace degli uomini pesce ( 5.14.). Gli Zora sono un popolo che, come ci rivela il gioco, adorano l'acqua fredda per nuotare e quella tiepida per rilassarsi: entrambe le temperature sono udibili nella musica, attraverso l'evocazione sinestetica data dal timbro degli strumenti utilizzati. La versione diurna del tema è costruita attorno alle note più acute del pianoforte e ai tamburi *steel pan*, percussioni legate ai Caraibi (originarie di Trinidad) e alle acque che li circondano ( 5.15.). La variante notturna, invece, è un duetto fra il piano e l'arpa, la cui danza è supportata da un comparto ritmico di archi e sintetizzatori eterei ( 5.16.). Se il tema diurno evoca lo stile di vita sontuoso degli Zora, quello notturno è estremamente pacato: simile a una ninna nanna, la musica accompagna il momento del riposo degli abitanti del villaggio.

Le sonorità di *Ocarina of Time* sono riprese anche nel tema della città Goron, utilizzando strumenti percussivi come vibrafono e marimba per rappresentare la cultura mineraria degli uomini roccia, e ottoni come tromba e trombone per richiamarne la possanza e l'irruenza. L'utilizzo del rullante, strumento associato con l'atto della marcia, riprende tramite l'iconismo il ritmo costante con cui i Goron minano le risorse trovabili nelle rocce del Monte Morte ( 5.15.). La musica inoltre agisce metaforicamente per rappresentare le attività svolte nell'ambiente: il tema diurno è più saltellante e vivace ( 5.17.), mentre quello notturno è più pacato, significando il rallentamento delle attività durante la sera di questa comunità mineraria ( 5.18.).

Anche il tema del villaggio Rito riprende un motivo appartenente a un gioco passato della serie, quello dell'isola del Drago di *The Wind Waker*—narrativamente sensato in quanto, anche nel titolo antecedente, era la casa dei Rito ( 5.16.). Gli strumenti distintivi qui sono la chitarra classica, il mandolino e il clarinetto, che donano una tinta mediterranea e nostalgica al popolo degli uomini uccello, impostandone la cornice musicale ( 5.19.). Inoltre, una volta completata la trama relativa al bardo errante Kashiwa, questo tornerà nella sua città natale, suonando il motivo conduttore del villaggio dei Rito sulla sua fisarmonica, in perfetta sincronia con la musica extradiegetica: quest'atto ha un significato importante, in quanto la musica di sotto-

 5.15.

#### ZORA'S DOMAIN (DAY)

Yasuaki Iwata

 5.16.

#### ZORA'S DOMAIN (NIGHT)

Yasuaki Iwata

 5.17.

#### GORON CITADEL (DAY)

Yasuaki Iwata

 5.18.

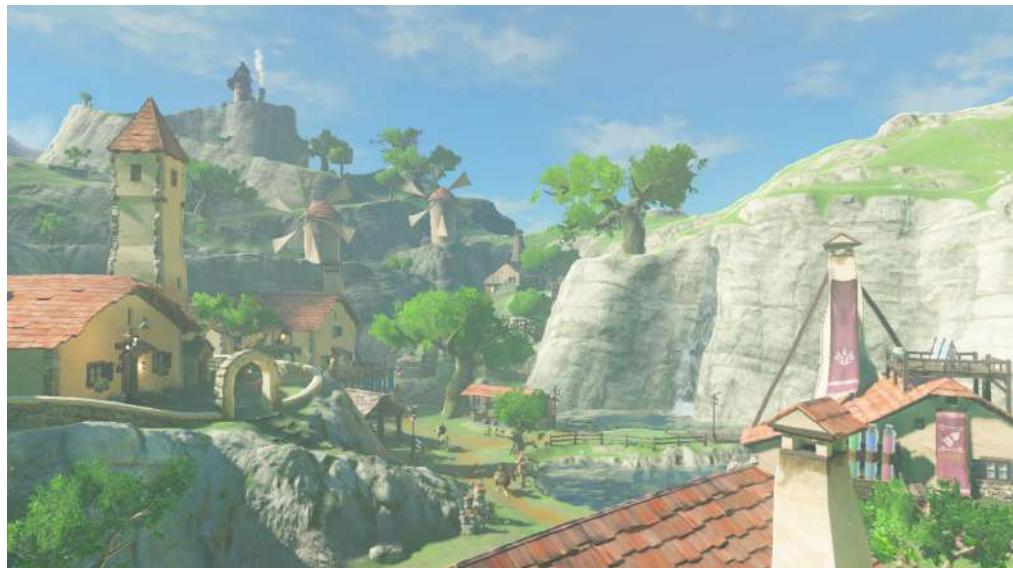
#### GORON CITADEL (NIGHT)

Yasuaki Iwata

 5.19.

#### RITO VILLAGE (DAY)

Yasuaki Iwata



**FIGURA 5.17** → Il villaggio Finterra.

**FIGURA 5.18** → Il villaggio Daccapo, completamente costruito.

## ¶ 5.20.

**RITO VILLAGE (KASS AND FIVE SISTERS VERSION)**  
Yasuaki Iwata

fondo cessa di essere totalmente extradiegetica e assume una valenza ambigua (¶ 5.20.).

Fra tutti gli insediamenti quello che più incarna il paradigma di Sospensione è il villaggio Finterra (Hateno in inglese). Questo paesino di Hylia (FIGURA 5.17) è un vero e proprio angolo di paradiso, rimasto incolume dalla devastazione della Grande Calamità: è circondato da verdi prati, alberi da frutto e campi coltivati, e Link può addirittura acquistare una casa per stabilirsi nel villaggio. Proprio per questo, la musica del villaggio Finterra è di quanto più bucolico si possa trovare in *Breath of the Wild*, con un accompagnamento ritmico fatto di marimbe e una melodia pastorale eseguita sulla cornamusa, evocando i colori dell'ambiente naturale del villaggio (¶ 5.21.). È una melodia che richiama il concetto di "casa", particolarmente adeguata per l'insediamento che può arrivare ad essere la base del giocatore grazie all'acquisto della casa.

La narrazione non è il fulcro semantico della musica degli insediamenti. Vi è, tuttavia, un'eccezione significativa a questa: una missione secondaria vede Link aiutare nella costruzione di un nuovo insediamento, chiamato Villaggio Daccapo (Tarrey Town), raccogliendo materiali e cercando nuovi residenti. Il tema del villaggio si costruisce insieme alla città, accompagnando Link nella costruzione aggiungendo, a ogni nuovo step della missione, nuovi strumenti e motivi musicali che, incasellati come pezzi di un puzzle, danno origine a un pezzo coerente. All'inizio c'è molto vuoto nella composizione, con un motivo conduttore suonato esclusivamente sul clarinetto: il villaggio è appena stato fondato; non ci sono persone o edifici, solamente un lavoratore—Miceda—e il suo piccone (¶ 5.22.). Il clarinetto è accompagnato dal piano, l'ossatura della musica del titolo, e un set di conga. Mano a mano che popoliamo il villaggio con un abitante di ogni popolo di Hyrule, la composizione si riempie. La cultura Goron è rappresentata dal trombone e dal vibrafono, riproducendo un motivo molto simile a quello della città Goron. L'arrivo di una mercante Gerudo porta un *dulcimer* nella composizione, che esegue una citazione musicale diretta al tema della cittadella Gerudo. A questo punto, il tema si sta lentamente riempiendo, così come la città, ricalcando l'attività crescente al suo interno. L'arrivo di un Rito porta con sé ben due motivi provenienti dal tema del villaggio dei Rito, eseguiti sul registro più alto del clarinetto, tappando tutti gli spazi lasciati vuoti dai temi precedenti. Con gli Zora il tema viene riempito completamente, aggiungendo uno strato ritmico di arpeggi di chitarra classica che riprendono direttamente il

## ¶ 5.21.

**HATENO VILLAGE**  
Yasuaki Iwata

## ¶ 5.22.

**TARREY TOWN (EMPTY)**  
Manaka Kataoka

¶ 5.23.

TARREY TOWN

(COMPLETE)

Manaka Kataoka

tema del dominio degli Zora. La città ha raggiunto il pieno della sua vita, e la composizione è completa. Ciononostante, il matrimonio fra Miceda e la mercante Gerudo (**FIGURA 5.18**)—ultimo atto della missione di ricostruzione del villaggio—porta con sé l'ultimo tassello mancante: vengono infatti aggiunte delle cornamuse che si alternano al clarinetto che esegue motivo principale del villaggio, rappresentanti della ritrovata cultura Hylia (¶ 5.23.).

L'armonia musicale del pezzo richiama metaforicamente l'armonia fra i vari popoli di Hyrule, in una nuova cittadina simbolo della rinascita del mondo. Allo stesso tempo l'aggiunta progressiva di nuovi livelli musicali segnala il progresso di Link nella missione, e tiene coinvolto il giocatore, inducendolo a completare la composizione musicale con tutti gli strumenti e i motivi che – avendo già visitato le città di Hyrule – sa mancare per completare la missione. Il Villaggio Daccapo è un esempio macrocosmico dei sottili fili narrativi e contestuali utilizzati da Kataoka nella definizione del linguaggio musicale del titolo: se la narrazione è una trasformazione, un movimento in avanti nel tempo del *logos*, il discorso, il tema del Villaggio Daccapo è pura narrazione, modificandosi nel tempo in relazione alle peripezie di Link.

Hyrule è una terra vasta, che offre numerosi scorci panoramici e invita il giocatore a vivere un'avventura riflessiva. Se la musica tiene sempre un basso profilo in questi momenti di esplorazione, è sempre la musica a rompere l'immersione indotta dalla tranquillità dell'ambiente, ricordandoci che ci troviamo in un mondo, alla fine, post apocalittico, pieno di pericoli. Ci troviamo infatti ad affrontare vari nemici; lo scontro con ognuno di essi è segnalato da un tema che varia in base alla tipologia di pericolo che dobbiamo affrontare. Se grosse creature ostili come le Moldenottere e gli Hinox hanno un proprio tema di combattimento, è interessante soffermarci sui temi che descrivono i nemici più ricorrenti che Link si trova ad affrontare sulla superficie di Hyrule. Qui, il pianoforte è ancora una volta il protagonista, fornendo una continuità sintattica con il paradigma di Esplorazione, che permette di percepire la composizione musicale come una struttura organica autoregolante. Il modo con cui le parti per piano vengono eseguite, tuttavia, permette di definire una netta differenziazione semantica nell'utilizzo dello strumento—con un'esecuzione fatta di staccati, trilli e arpeggi che contrasta con le improvvisazioni delicate della musica d'ambiente.

 5.24.

**BATTLE (FIELD) (1)**

Manaka Kataoka

Il tema "Battle (Field)" ( 5.24.), riservato per i nemici più comuni, è presumibilmente la musica di combattimento che il giocatore si troverà ad ascoltare più di frequente, fin dall'inizio del gioco. Il brano è dinamico, e l'intensità degli strumenti e della composizione è regolata dall'intensità dello scontro: la musica è inizialmente tenue, allertando il giocatore di un pericolo potenziale, invitandolo a decidere se allontanarsi o accettare lo scontro. A livello semantico, questo crescendo è funzionale in quanto non rompe completamente l'immersione precedente, a differenza di altre tracce di combattimento, significando che il pericolo è presente ma che lo scontro è ancora evitabile. Una volta entrata nel suo apice musicale, la traccia è costruita su una sezione ritmica imponente di tamburi elettronici, metallofoni, idiofoni e archi: questa enfasi sulla percussività fornisce un senso cinetico che ricalca la concitazione di uno scontro. La melodia trainante viene eseguita da degli ottoni (trombe e tromboni) e supportata da un pianoforte estremamente frenetico. Lo stesso tema viene utilizzato per scontri più rilevanti, come attacchi a sorpresa da parte di assassini o nelle boss fight contro i Lynel—creature chimeriche estremamente potenti; non vi è, tuttavia, un crescendo graduale nella musica, che in questo caso viene introdotta



**FIGURA 5.19.** → Il combattimento contro nemici comuni come i Boblin è accompagnato dal tema base di combattimento.

**FIGURA 5.20.** → Il combattimento contro i guardiani è annunciato da un trillo di pianoforte, indice di pericolo.

¶ 5.25.

BATTLE (FIELD) (2)

Manaka Kataoka

da da un'intensa melodia di pianoforte (¶ 5.25.). In maniera estremamente interessante, vi sono delle microvariazioni nella traccia attivate dall'andamento del combattimento: ogni volta che link mette a segno un colpo, diversi piatti vengono aggiunti alla composizione in tempo reale, il cui timbro e intensità varia in base al tipo di colpo—in maniera simile a quanto abbiamo visto in *Tetris Effect* (PARAGRAFO 3.3.5.). La musica agisce quindi metonimicamente come indicatore di performance: è un significato che non salta subito all'orecchio, ma che contribuisce a creare movimento nella traccia e a dare veramente l'idea che ci sia un musicista ad eseguire in tempo reale la traccia.

Gli avversari più famigerati, tuttavia, sono i guardiani. Questi nemici robotici che pattugliano alcune aree del mondo sono capaci di eliminare Link con un solo colpo del loro laser: il terrore scaturito da questi incontri è trasposto brillantemente in musica, il pericolo annunciato da un trillo di pianoforte estremamente iconico punteggiato da rumori meccanici, che esplode poi in un sincrétismo fra musica elettronica e un ostinato di pianoforte (¶ 5.26.). Questa scelta stilistica ricalca metaforicamente il tema ricorrente di *Breath of the Wild*, la commistione di tecnologia antica con un declino moderno—perfetto per descrivere la potenza di fuoco e la spaventosità degli antichi guardiani. A differenza del tema di combattimento di base, l'enfasi della traccia non è posta sulle percussioni ma su un continuo botta e risposta fra i sintetizzatori e il pianoforte—quest'ultimo sovrastato dai suoni elettronici. Solo la sconfitta imminente del guardiano attenua l'elettronica, rimpiazzandola con un trillo trionfante di pianoforte e violino. Anche qui la traccia reagisce agli eventi sullo schermo in tempo reale, punteggiando con delle note di sintetizzatore i colpi messi a segno da Link.

¶ 5.26.

GUARDIAN BATTLE

Manaka Kataoka

5.34

## NARRAZIONE

L'ultima grande classe semantica che analizzeremo in questo paragrafo è quella legata al paradigma di Narrazione. In questi momenti non interattivi, la musica assume un significato importante per decifrare la storia personale di Link, e quella di Hyrule più in generale. Ciò avviene tramite la tecnica del flashback, che permette a Link di rivivere gradualmente le sue memorie e recuperare coscienza del suo passato assieme al giocatore, che mette insieme i pezzi del puzzle che costituiscono la storia di *Breath of the Wild*. Possiamo vedere dalla catalogazione delle tracce che

i pezzi musicali legati alle memorie di Link sono ben 16; alcune di queste memorie vengono innescate in automatico in certi punti del gioco, come ad esempio quando Link interagisce per la prima volta con alcuni oggetti nei principali insediamenti. La maggior parte, invece, devono essere volutamente ricercate dal giocatore per tutta la superficie di Hyrule, legate a luoghi chiave che innescano la scintilla del ricordo in Link. Raccogliere tutte le memorie consente al giocatore di ripercorrere un intreccio che mostra gli ultimi giorni di Hyrule antecedenti alla Grande Calamità: la trama di *Breath of the Wild*, estremamente scarna, è radicata infatti nella riscoperta del passato, in una scoperta graduale degli eventi e dei personaggi che hanno portato Link a dormire per cento anni e al mondo devastato del presente.

L'ottenimento di una memoria è segnalato musicalmente da un motivo ricorrente estremamente dolce per pianoforte (**¶ 5.27.**), che rientra nel paradigma di Potenziamento (in quanto la musica segnala al giocatore un passo in avanti verso il completamento della memoria di Link). Il motivo si conclude con un iconico "sospiro" musicale, che ricalca l'espressione folgorata di Link nell'atto del ricordo. Successivamente, viene riprodotto un frammento di filmato che ricostruisce la memoria corrispettiva di Link, mostrando le sue interazioni con i personaggi del gioco cento anni prima nello stesso luogo. Le memorie sono legate musicalmente dall'utilizzo del leitmotiv, che accompagna la messa in scena dei corrispettivi personaggi. Si alternano quindi composizioni che riprendono principalmente i motivi conduttori dei quattro campioni, di Link e di Zelda – i personaggi chiave della storia. L'alternarsi dei motivi è simile a quanto visto nella formante I, rispecchiando il canone Wagneriano di accompagnare le azioni di ogni personaggio con il proprio tema. Grazie alla musica, l'ottenimento dei frammenti di memoria risulta omogeneo e continuativo, e lega al mondo del presente vissuto da Link gli eventi del passato. Ad esempio, in un flashback dove Link accompagna Zelda in un campo disseminato di cadaveri di mostri, il commento della principessa sull'aumento dell'apparizione di creature mostruose è accompagnato dallo stesso motivo innescato dalla Luna Rossa, che fa risorgere tutti i mostri uccisi da Link.

È in queste memorie che il motivo conduttore di Zelda si fa più marcato; non avendo esperienza del suo personaggio nel presente, essendo imprigionato nel castello di Hyrule, veniamo a conoscenza della sua identità, anche musicale, esclusivamente attraverso questi filmati. Al tempo, grazie ai frammenti di memoria facciamo la conoscenza

#### ¶ 5.27.

#### RESURRECTING MEMORY

Manaka Kataoka

musicale anche dei quattro Campioni dei vari popoli di Hyrule—Mipha, Revali, Daruk e Urbosa—le cui linee narrative verranno completate solamente tramite ripetute incursioni nella formante III, che ne chiude il ciclo narrativo.

**FIGURA 5.21.** → Indizi visivi accompagnano l'ottenimento della memoria, che è introdotta musicalmente da un motivo che anticipa il flashback.



**«Devi ricordare... Devi ricordare...  
Hai dormito... Hai dormito per ben cento  
anni... Quando questo mostro recupererà tutto  
il suo potere, per il nostro amato mondo  
sarà la fine. Perciò... Fa' presto!  
Non ci resta molto tempo... Fa' presto!»**

Zelda, 2017

I Colossi Sacri sono i dungeon principali che Link deve affrontare durante la sua avventura. A livello pratico, il superamento di tutti e quattro i dungeon permette di ottenere dei nuovi poteri, nonché un grosso aiuto nel combattimento finale contro Ganon. Affrontarli, tuttavia, permette di comporre numerosi tasselli da aggiungere alla narrativa di *Breath of the Wild*, in quanto la linearità dell'interazione con queste fasi di gioco permette di approfondire i personaggi dei quattro campioni, coprotagonisti della trama.

Da un punto di vista narrativo, si può dire che la formante parta in medias res: nella nostra esplorazione di Hyrule, nella formante II, otteniamo l'incarico di placare i colossi che minacciano gli insediamenti dei quattro grandi popoli di Hyrule (Zora, Rito, Goron e Gerudo). Link non è solo in questa avventura finalizzata a ristabilire l'equilibrio: è infatti accompagnato, inizialmente, da un aiutante—lo stesso personaggio che ci affida la missione. Questa catena di eventi si ripete per ben quattro volte, una per ogni popolo: ogni insediamento è minacciato da un colosso, in passato pilotato da un Campione, il cui discendente è nostro destinante e aiutante. La tabella in calce a questo paragrafo (**TABELLA 5.1.**) mette quindi a confronto le quattro linee narrative della formante, sia musicalmente che visivamente, visualizzando una successione semplificata dei principali eventi musicali.

L'esplorazione dei Colossi è estremamente significativa da un punto di vista musicale. Il tema di ciascuno può essere descritto come tranquillo, inquietante e inesorabile, richiamando metaforicamente la rassegnazione e la disperazione degli spiriti dei Campioni intrappolati nei macchinari da un secolo. L'obiettivo del giocatore è attivare cinque terminali di controllo che permettono di rimettere in funzione l'enorme macchina. La musica accompagna la progressione del giocatore all'interno del dungeon, diventando più densa e incalzante man mano che Link si avvicina all'obiettivo finale. Prendiamo, a scopo dimostrativo, il tema di Vah Medoh (**5.28.**). Nella prima fase dell'esplorazione, la musica è atonale, il pianoforte suona degli accordi cromatici e un paesaggio sonoro ambient fatto di archi sintetizzati e di segnali elettronici sovrasta gli strumenti suonati. Una volta ottenuta la mappa del dungeon, la

 **5.28.**

**DIVINE BEAST**  
**VAH MEODH (1)**  
Yasuaki Iwata

### ¶ 5.29.

DIVINE BEAST

VAH MEODH (2)

Yasuaki Iwata

musica cambia dinamicamente (¶ 5.29.). Sullo stesso sfondo elettronico vengono aggiunti degli elementi percussivi minimali, altri sintetizzatori e dei movimenti di archi estremamente drammatici aggiungono una melodia portante alla traccia; melodia che tuttavia tende sempre verso l'atonalità, non risolvendosi mai su una tonica e inducendo quindi uno stato di agitazione nel giocatore (sebbene non vi sia alcun vincolo temporale nell'esplorazione del dungeon). Una volta attivato il primo terminale, la musica si aggiorna ancora una volta; il tempo del brano accelera, e la musica si fa sempre più incalzante, fornendo un senso di progressione tangibile (¶ 5.30.). La musica ha quindi una duplice funzione: da un lato, attraverso la funzione metaforica, evocare uno stato d'animo angosciante inquieto nel giocatore, narrando attraverso lo sviluppo musicale la storia tormentata dell'ambiente; dall'altro, attraverso la funzione metonimica, rafforzare il progresso del giocatore all'interno del dungeon aggiungendo strati musicali e aumentando il tempo.

I temi dei Colossi Sacri nascondono nella musica degli indizi narrativi estremamente interessanti. In una discussione su Reddit iniziata dall'utente Takfloyd nel 2018, i giocatori hanno scoperto un segreto ben celato all'interno degli arrangiamenti. In ognuno di essi, infatti, è possibile ascoltare un segnale acustico in uno dei due canali stereo (¶ 5.31.). Questi segnali acustici hanno la cadenza di un S.O.S. in codice Morse:

### ¶ 5.31.

DIVINE BEAST

VAH RUTA

Yasuaki Iwata

••• — — — •••

Una volta che Link attiva il primo terminale, questi segnali spariscono. Questa scoperta è estremamente importante a livello narrativo, in quanto la musica si fa portatrice di un messaggio che, una volta decifrato, cambia il modo con cui si fa esperienza dell'area. La richiesta d'aiuto è un indizio che permette di ricostruire gli ultimi istanti di vita dei Campioni, e giustifica ulteriormente il senso di inquietudine e di disorientamento fornito dalla musica. La maniacalità per i dettagli di Nintendo è totale: gli utenti hanno notato come nella traccia del colosso Vah Medoh, pilotato dal Campione Revali, il segnale di S.O.S. non appare fin da subito, come nelle altre tracce, ma solamente dopo molti secondi; inoltre, a differenza degli altri messaggi nascosti, l'S.O.S. di Vah Medoh è molto più intenso, udibile chiaramente anche da un orecchio non allenato. L'inferenza scaturita da questo indizio permette di dedurre un ulteriore

significato narrativo; Revali viene sempre rappresentato come un personaggio spocchioso, disprezzante dell'aiuto degli altri. Il suo S.O.S. ritardato potrebbe significare che, a differenza degli altri Campioni, non si sia subito arreso, ma sia ricorso alla richiesta di aiuto molto dopo, come ultimo atto prima della morte.

Emerge quindi chiaramente quanto una musica possa caratterizzare una narrativa, paradossalmente, silenziosa, facendosi portatrice di messaggi la cui decodifica permette un'interpretazione diversa dell'ambiente di gioco. In alcuni casi, la musica rappresenta il dungeon come una versione distorta della terra del popolo di provenienza: Vah Naboris, ad esempio, inserisce nel suo arrangiamento i due motivi della cittadella Gerudo (**PARAGRAFO 5.3.2.**), suonati sempre su *dulcimer* e *ney*.

Il leitmotiv è un fattore ricorrente in questa formante, vista la densità di momenti narrativi. Il motivo conduttore dei nostri compagni all'inizio della linea narrativa viene ripreso successivamente dai loro antenati, creando connessioni semantiche tra i loro personaggi: Sidon è il fratello minore di Mipha, Teba un guerriero che idolatra Revali, mentre Yunobo e Riju discendenti diretti di Daruk e Urbosa. Le melodie che costituiscono i loro leitmotiv sono costruite metaforicamente per rispecchiare sia il carattere che la cultura di provenienza dei campioni. Il tema di Mipha è gentile, eseguito con pianoforte e strumenti a fiato; il tema di Revali è aggraziato, eseguito su una fisarmonica; il tema di Daruk è granitico, un'esplosione di ottoni; il tema di Urbosa misterioso, pizzicato sul *dulcimer*.

Anche le boss fight sono legate da un motivo conduttore: tutte e quattro le emanazioni di Ganon vengono introdotte dallo stesso leitmotiv, e il combattimento contro di esse è accompagnato da un tema musicale ricorrente che varia solamente l'arrangiamento della sua melodia principale, eseguito con uno strumento che lega il boss alla cultura del corrispettivo Campione. Ad esempio, la melodia dell'emanazione del fulmine di Ganon (**¶ 5.32.**) è eseguita dal *ney*, uno dei flauti tradizionali utilizzati negli arrangiamenti della cultura Gerudo. Del resto, i due motivi di apparizione e combattimento delle emanazioni sono costruiti a partire dal leitmotiv di Ganon, di cui sono letteralmente delle estensioni corporee (avremo modo di esaminare la musica legata all'arcinemico di Link più avanti). Ciò che è importante, riconoscere come nota conclusiva, è la funzione fondamentale della musica nel legare narrativamente personaggi appartenenti a generazioni e culture diverse, anche in momenti di gioco più interattivi e meno cinematici.

#### ¶ 5.32.

**THUNDERBLIGHT GANON**  
Yasuaki Iwata

## TABELLA 5.1.

# Struttura musicale: formante III

### LEITMOTIV

	Mipha
	Revali
	Daruk
	Urbosa

### PERICOLO

Link e l'aiutante assaltano il Colosso Sacro.

### V/AH RUTA



聆听 Vah Ruta 战斗

### V/AH MEDOH



聆听 Vah Medoh 战斗

### V/AH RUDANIA



聆听 Vah Rudania 战斗

### V/AH NABORIS



聆听 Vah Naboris 战斗

## NARRAZIONE

L'aiutante si accomiata da Link.



Ω Sidon's Promise



Ω Teba's Encouragement



Ω Yunobo's Opportunity



Ω Riju's Trust

## ESPLORAZIONE

Link esplora il Colosso Sacro prima di trovare la mappa del dungeon.



Ω Divine Beast Vah Ruta (1/3)



Ω Divine Beast Vah Medoh (1/3)



Ω Divine Beast Vah Rudania (1/3)



Ω Divine Beast Vah Naboris (1/3)

## POTENZIAMENTO

Link ottiene la mappa del dungeon.

## ESPLORAZIONE

Link esplora il Colosso Sacro prima di attivare il primo terminale; la musica si aggiorna dopo aver ottenuto la mappa.

VAH RUTA



▢ Strengthening the Sheikah Slate

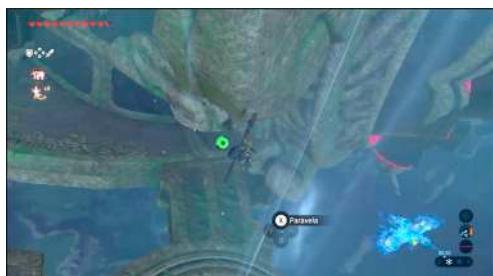


▢ Divine Beast Vah Ruta (2/3)

VAH MEDOH



▢ Strengthening the Sheikah Slate



▢ Divine Beast Vah Medoh (2/3)

VAH RUDANIA



▢ Strengthening the Sheikah Slate



▢ Divine Beast Vah Rudania (2/3)

VAH NABORIS



▢ Strengthening the Sheikah Slate



▢ Divine Beast Vah Naboris (2/3)

#### ESPLORAZIONE

Link esplora il Colosso Sacro; la musica si aggiorna dopo aver attivato un terminale.

#### PERICOLO

Appare un'emanaione di Ganon.



¶ Divine Beast Vah Ruta (3/3)



¶ Blight Ganon Appears



¶ Divine Beast Vah Medoh (3/3)



¶ Blight Ganon Appears



¶ Divine Beast Vah Rudania (3/3)



¶ Blight Ganon Appears



¶ Divine Beast Vah Naboris (3/3)



¶ Blight Ganon Appears

## VAIH RUTA



⌚ Waterblight Ganon Battle

## RICOMPENSA

Appare un portacuore.



♫ Heart Container Appearance

## VAIH IMEDOH



⌚ Windblight Ganon Battle



♫ Heart Container Appearance

## VAIH RUDANIA



⌚ Fireblight Ganon Battle



♫ Heart Container Appearance

## VAIH NABORIS



⌚ Thunderblight Ganon Battle



♫ Heart Container Appearance

**POTENZIAMENTO**

Link ottiene un portacuore per aver vinto la boss fight.

**NARRAZIONE**

Link parla con gli spiriti dei Campioni.



♪ Get Heart Container/Stamina Vessel



♀ Reunion with Mipha



♪ Get Heart Container/Stamina Vessel



♀ Reunion with Revali



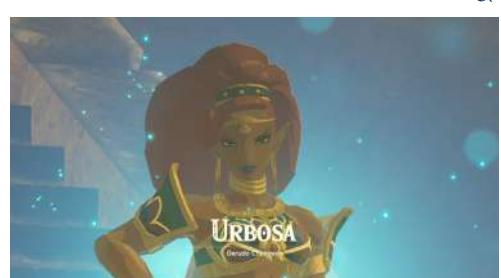
♪ Get Heart Container/Stamina Vessel



♀ Reunion with Daruk



♪ Get Heart Container/Stamina Vessel



♀ Reunion with Urbosa



#### POTENZIAMENTO

Lo spirito del Campione concede un nuovo potere a Link.

V/AH RUTA



ⓘ The Champion's Power

#### NARRAZIONE

Il Colosso Sacro sale su un'altura e prende di mira il castello di Hyrule.

V/AH IMEDOH

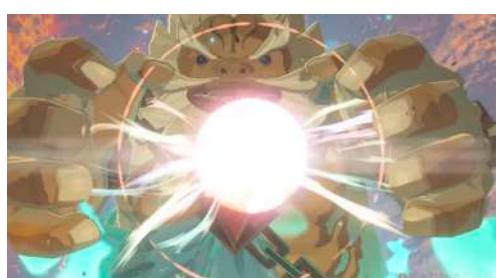


ⓘ The Champion's Power

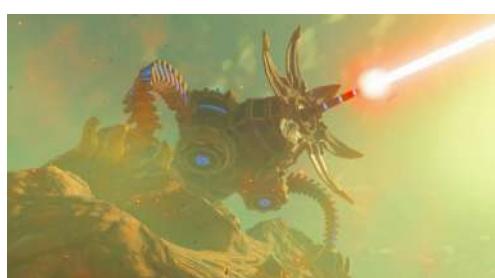


ⓘ The Divine Beast Aims

V/AH RUDANIA

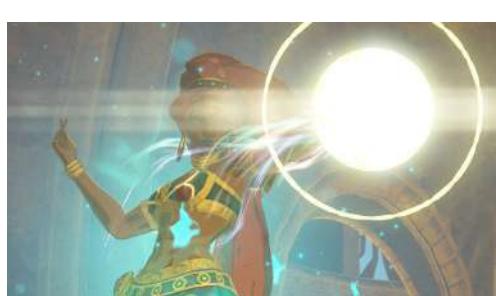


ⓘ The Champion's Power



ⓘ The Divine Beast Aims

V/AH NABORIS



ⓘ The Champion's Power



ⓘ The Divine Beast Aims

## NARRAZIONE

Lo spirito del Campione liberato riflette sulla sua vita passata e sul futuro.



Ω Mipha and Vah Ruta

## POTENZIAMENTO

Link ottiene il potere del Campione liberato.



Ω Mipha and Vah Ruta



Ω Revali and Vah Medoh



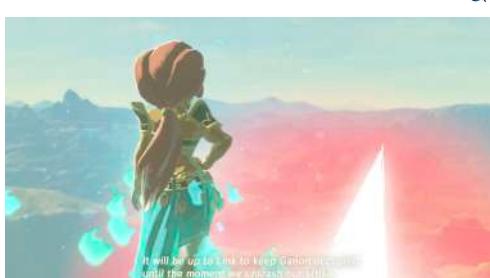
Ω Revali and Vah Medoh



Ω Get Key Item



Ω Get Key Item



Ω Urbosa and Vah Naboris



Ω Urbosa and Vah Naboris



I sacrari ancestrali che costituiscono la formante IV sono dei piccoli dungeon basati sulla risoluzione di enigmi, che permettono a Link di ottenere degli oggetti chiamati "emblemi del trionfo" per potenziare la propria vitalità o stamina. La loro struttura musicale (**TABELLA 5.2.**) è molto semplice e meno complessa dei colossi sacri; in generale, vi è la classica alternanza fra tema di esplorazione e di battaglia, con la progressione del giocatore scandita da motivi di ricompensa (che sono gli stessi ritrovabili in qualsiasi formante del gioco, per mantenere una continuità di associazione fra significato positivo e segnale musicale). L'andamento musicale può variare in base alla tipologia di sacrario; i sacrari classici, all'interno delle quali Link può affrontare la "prova dell'eroe", sono basati sulla risoluzione di puzzle e, a volte, sui combattimenti. I sacrari che offrono una "prova di forza" sono interamente incentrati sul combattimento; se quindi la significazione visiva e testuale è diversa, questa tipologia di dungeon utilizza gli stessi motivi musicali della prova dell'eroe—quindi di fatto, per la nostra analisi, sono la stessa cosa. I sacrari che offrono la "benedizione dell'eroe", al contrario, sono dei sacrari particolari in quanto solitamente nascosti nel mondo di Hyrule; il fatto di averli scoperti è già di per sé fonte di ricompensa, e quindi il giocatore non viene messo alla prova. Ciò è rispecchiato da una sottile variazione nell'orchestrazione della musica d'ambiente, e dall'assenza di temi musicali che identificano il combattimento o la risoluzione di enigmi in quanto questi non sono presenti. L'interazione del giocatore con il sacrario, qualsiasi la tipologia, termina sempre con l'ottenimento di un emblema del trionfo (rafforzato musicalmente dal tema di ricompensa riprodotto quando Link ottiene oggetti importanti).

Ciò che quindi è più interessante da approfondire, in questa formante, è la musica che rientra nei paradigmi di Esplorazione e Pericolo, in quanto presenta delle caratteristiche metaforiche che permettono di evidenziare il cambio paradigmatico tra il mondo di superficie e quello sotterraneo. Questi luoghi sotterranei estremamente antichi hanno l'accompagnamento musicale che, di primo acchito, più si discosta dal tono generale della colonna sonora del titolo. La traccia di esplorazione dei sacrari (**5.33.**) ha infatti una

 **5.33**  
SHRINE  
Yasuki Iwata

qualità eterea che richiama il passaggio paradigmatico tra il mondo naturale di Hyrule e il mondo mistico degli Sheikah.

I sacrari sono il tramite fra il moderno e l'antico, vestigia di una civiltà estremamente tecnologica; eppure, se la tecnologia e gli enigmi sono estremamente avanzati, più sci-fi che fantasy, ci muoviamo all'interno di un'architettura primordiale, basata sul periodo Jōmon<sup>25</sup> della storia giapponese; lo stesso nostro obiettivo è raggiungere il monaco Sheikah mummificato alla fine del percorso, ispirato alla pratica del *sokushinbutsu*<sup>26</sup> della tradizione buddhista. La musica riflette questa combinazione unendo gli strumenti elettronici con strumenti più tradizionali. La maggior parte della melodia, infatti, è composta da suoni elettronici, supportati da numerosi strumenti a corda tradizionali giapponesi, un set di *gamelan*, strumento percussivo metallico indonesiano, e una cornamusa. La metafora musicale opera quindi tramite un contrappunto audiovisivo consonante, che fa proprie le proprietà visive dell'ambiente e la cultura che rappresenta.

Gli stessi elementi formali sono ripresi anche nella musica di battaglia all'interno dei sacrari, che si discosta da quella udibile in superficie. All'interno dei sacrari Link si trova ad affrontare i costrutti Sheikah, accompagnato da una traccia energetica, indice di pericolo, che si affida al binomio tecnologico/tradizionale dei sacrari ([¶ 5.34.](#)). Lo sviluppo della traccia è estremamente schizofrenico, sia nella ritmica che nella strumentazione: un ritmo sincopato fatto di beat inusuali viene accostato a un'accozzaglia di strumenti familiari (percussioni, archi e pianoforte) e unici (come vari timbri di sintetizzatore e di segnali elettronici). Nessuno degli strumenti segue il ritmo, risultando in un caos musicale che ben rappresenta lo straniamento causato dall'interagire con armi così tecnologiche come i costrutti Sheikah. Matt Pederberg nota come il pezzo inizi infatti in 4/4, ma la sinope fa sì che per la maggior parte del pezzo il ritmo si assesti su un inusuale 13/4, fino a giungere a una miriade di cambi di ritmo «da far impallidire qualsiasi musicista prog» (Pederberg 2018); l'unico riferimento ritmico è tenuto dal contrabbasso, che segna il ritmo ogni due battute. Le sporadiche incursioni della cornamusa, tuttavia, servono a ricordare al giocatore che si trova sempre nella stessa area, e che sconfiggere il nemico riporterà lo status quo. Il tema di battaglia dei sacrari traspone quindi la stessa concitazione del tema di battaglia della superficie in un nuovo contesto paradigmatico, creando una differenziazione narrativa che separa ulteriormente i due mondi.

[¶ 5.34](#)

**BATTLE (SHRINE)**  
Manaka Kataoka

<sup>25</sup> Il periodo Jōmon è il periodo di storia giapponese che va da circa il 10000 a.C. fino al 300 a.C., i cui popoli erano accomunati in particolare dalla tecnica di produzione di vasellame, il cui immaginario ha ispirato il design della civiltà Sheikah e dei suoi artefatti in *Breath of the Wild*.

<sup>26</sup> Il rituale dello *sokushinbutsu*, veniva praticato a partire dall'XI secolo da svariati monaci buddhisti giapponesi i quali, attraverso l'automummificazione, miravano a raggiungere il Nirvana. I monaci mummificati venivano venerati come Buddha viventi, i loro corpi esposti in una teca in posizione meditativa, proprio come i monaci di *Breath of the Wild*.

TABELLA 5.2.

## Struttura musicale: formante IV

BENEDIZIONE DELL'EROE / PROVA DI FORZA



∅ Shrine



∅ Battle (Shrine)

BENEDIZIONE DELL'EROE



∅ Blessing Shrine

### ESPLORAZIONE

Link esplora il sacrario ancestrale. Nel caso non ci sia un enigma da risolvere, poiché la scoperta stessa del sacrario viene considerata come una ricompensa dal gioco, il tema ha un'orchestrazione leggermente diversa.

### PERICOLO

Link combatte contro i guardiani Sheikah rimasti nei sacrari. Nella tipologia di sacrario che prevede unicamente una benedizione, non vi sono nemici, pertanto la musica di battaglia non viene mai riprodotta.



ⓘ Mystery Solved



ⓘ Get Important Item



ⓘ Get Item

#### RICOMPENSA

Link risolve gli enigmi che gli permettono la prosecuzione nel sacrario e ottiene nuovi oggetti scovando scrigni nascosti. Nei sacrari benedizione, non ci sono enigmi da risolvere, quindi il tema di ricompensa non viene ripdototto.

#### RICOMPENSA

Link ottiene un'emblema del trionfo dalla mummia del monaco Sheikah rinchiusa nel sacrario. L'ottenimento di questo oggetto importante conclude un'iterazione della formante, riportando Link alla superficie.



**FIGURA 5.22.** → L'ambiente opprimente e premonitore del castello di Hyrule è rispecchiato in musica dal tema più spaventoso del gioco.

L'ultima formante di *Breath of the Wild* coincide con la conclusione della narrativa principale del gioco. Ambientata nel castello di Hyrule straripante della malignità di Ganon (che qui assume una forma estremamente tangibile in quanto è incarnata dalle masse informi di putridume che infestano ogni angolo dell'edificio, in un diretto riferimento al rancore de *La principessa Mononoke*<sup>27</sup>, una delle ispirazioni del titolo), è tuttavia accessibile fin dalla fine del prologo (**FIGURA 5.22**). Il modo con cui i temi musicali che caratterizzano la formante si seguono in successione è un vero e proprio crescendo, che portano al climax dello scontro finale con Ganon.

La caratteristica principale della musica che fa da sfondo all'area è l'assenza di un vero e proprio cambio sintattico fra Esplorazione e Pericolo, come accade nel resto del gioco. Il tema del castello stesso è infatti un indicatore costante di pericolo, estremamente minaccioso, bombastico e inquietante. Nessuna area del gioco ha un tema con una connotazione simile, così come nessuna area è così brulicante di nemici—dai mostri più comuni fino a una vastissima concentrazione di guardiani, che rendono l'area una delle più difficili da esplorare. Gli scontri coi nemici avvengono sempre sotto la stessa egida musicale, facendo intendere al giocatore che il pericolo è la normalità dell'area: i laser dei guardiani, ad esempio, non sono più annunciati dal consueto, terrificante, trillo di pianoforte analizzato nel paragrafo 5.3.3.; la musica reagisce semplicemente con un cenno al pericolo in atto, aggiungendo alla composizione una grancassa elettronica all'inizio di ogni battuta.

Il tema, in particolare, è una marcia cupa in 5/4, che varia dinamicamente in base alla posizione di Link: una versione più bombastica viene riprodotta negli esterni del castello, una più contenuta nelle sale interne. Entrambe le versioni

<sup>27</sup> *La principessa Mononoke* (1997) è un film d'animazione epico e d'avventura diretto da Hayao Miyazaki e prodotto dallo Studio Ghibli. Il tema centrale del film è lo scontro tra uomo e natura, con quel binomio tecnologia/mondo naturale che caratterizza anche *Breath of the Wild*. Uno dei motivi ricorrenti nel film, anche visivamente, è l'odio che genera un rancore così profondo da incarnarsi in un ammasso informe capace di distruggere la vita al contatto. La principessa Mononoke potrebbe avere chiaramente influenzato anche il design dell'antagonista principale Ganon nel titolo di Nintendo; la forma di Ganon costituita da puro rancore è infatti molto simile al *tatarigami* (spirito maligno) Nago all'inizio del film di Miyazaki, sia concettualmente che visivamente.

 5.35.  
**HYRULE CASTLE  
(OUTSIDE)**  
Manaka Kataoka

 5.36.  
**HYRULE CASTLE (INSIDE)**  
Manaka Kataoka

sono basate sul motivo conduttore di Ganon, leitmotiv storico della serie—lo stesso motivo sulla quale è costruita la musica che accompagna l'ingresso delle sue emanazioni all'interno dei colossi sacri nella formante III. La versione esterna, tuttavia, lo fonde con il motivo classico dell'overworld della serie di Zelda, mai udibile così chiaramente in altre tracce ( 5.35.); la versione per gli interni, al contrario, lo unisce al largamente citato leitmotiv della principessa. Il piano, estremamente cromatico, funge da collante per la strumentazione delle due variazioni: se degli ottoni estremamente drammatici capitalizzano la vastità degli esterni, è un organo solista a spargere il suo suono nei corridoi e nelle sale del castello ( 5.36.). L'organo, del resto, è lo strumento storicamente associato a Ganon in ogni titolo di Zelda a partire da *Ocarina of Time*—rimarcando musicalmente la presenza dell'arcinemico di Link nel castello. La musica ha un effetto di dilatazione enorme dello spazio, rendendolo quasi claustrofobico: il motivo infatti non si risolve mai su una tonica, lasciando un effetto di sospensione nella melodia.

Arcinemico che possiamo trovare proprio in cima al castello; l'arrivo di Link nella sala del trono coincide con l'apparizione di una delle due fasi della boss fight finale del gioco, la calamità Ganon, rappresentate nella sequenza di immagini nella pagina a fianco (**FIGURA 5.23.**). La sua apparizione è annunciata dal suo consueto leitmotiv; nel caso il giocatore abbia liberato tutti e quattro gli spiriti dei Campioni, viene riprodotto un filmato che mostra i Colossi sparare il proprio laser su Ganon, riducendo della metà la sua barra vitale; la musica che accompagna questo momento di narrazione è introdotta da un intervallo crescente di archi dalle tinte speranzose, che scaturisce in una sequenza musicale estremamente epica e di quanto più cinematico si possa trovare nel titolo.

Lo scontro con la calamità Ganon è avviato da una variante più lenta, cupa e minacciosa del tema ascoltabile nelle boss fight contro le sue emanazioni nei colossi sacri, con una cadenza inesorabile che portano alla mente l'avanzare minaccioso del *Boléro* di Ravel ( 5.37.). Quando la sconfitta di Ganon si avvicina, la musica aumenta sensibilmente il suo tempo, fornendo un senso di progressione allo scontro, portandolo al suo climax ( 5.38.).

La sconfitta della calamità Ganon, tuttavia, non è la fine: nell'ultima sequenza di gioco il nemico assumerà nuovamente la sua forma corporea, risultando in un ultimo, epico scontro finale; Link, ottenuto l'arco di Luce da Zelda (la cui apparizione è accompagnata da un duetto fra il motivo di Zelda e quello di Link), deve rincorrere a cavallo la forma corporea di Ganon, un mastodontico cinghiale infiammato dal

 5.37.  
**CALAMITY GANON  
BATTLE (PHASE 1)**  
Yasuaki Iwata

 5.38.  
**CALAMITY GANON  
BATTLE (PHASE 2)**  
Yasuaki Iwata



**FIGURA 5.23.** → Sequenza di fotogrammi che mostrano lo sviluppo del combattimento finale contro Ganon.



**FIGURA 5.24.** → La musica si silenzia per accentuare le parole di Zelda che chiudono il finale canonico del tiolo.

**FIGURA 5.25.** → L'ultimo fotogramma del finale segreto di *Breath of the Wild* è accompagnato da una chiusura musicale che mette definitivamente la parola fine sulla narrativa.

 5.39.

**DARK BEAST GANON**

BATTLE (1)

Manaka Kataoka

rancore, scoccando le frecce con il giusto tempismo. In questa epica battaglia, la colonna sonora di *Breath of the Wild* rilascia tutta l'energia che aveva trattenuto nel resto del gioco. Un ritmo martellante quasi *krautrock* introduce una riorchestrazione estremamente frenetica del tema principale di *Breath of the Wild* ( 5.39.), nonché leitmotiv di Link, al quale si mescolano i temi degli attori in gioco: quello di Ganon e, in maniera più sottile, il motivo che viene riprodotto quando Link è a cavallo. Il pianoforte è infatti sempre in sottofondo, ma non è mai stato così vivo: trilli, arpeggi e staccati forniscono un delirio sonoro estremamente efficace nel dipingere il momento più epico della conclusione dell'avventura. Anche qui la musica varia in base al progresso dello scontro. Una volta indebolito abbastanza, la melodia principale si alza di un semitono, tecnica che viene utilizzata comunemente verso la fine di una composizione ( 5.40.). È questo il climax assoluto dello scontro, il momento di massima tensione; tensione che viene sciolta in anticipazione dell'ultimo colpo che Link deve sferrare per finire il suo nemico. La musica infatti diventa improvvisamente molto più tranquilla: la furia del pianoforte viene placata, e la sezione ritmica si fa più delicata, ricalcando le ultime energie vitali di Ganon ( 5.41.). Un invito a sferrare il colpo di grazia, un messaggio implicito di farla finita.

Il gioco quindi si conclude; Zelda è finalmente libera da Ganon, riapparendo nella sua forma corporea davanti a Link. Il suo tema viene riprodotto prima sul glockenspiel, a mo' di ninna nanna, per poi aumentare di intensità tramite l'orchestra, sciogliendosi poi in un silenzio estremamente drammatico per dare risalto alle parole di Zelda: «Ti ricordi di me?» (**FIGURA 5.24**). Mentre la camera si allontana, mostrandoci un Link impassibile come sempre, una frase conclusiva costruita sul motivo di Link porta il gioco ai titoli di coda.

Il gioco tuttavia non è finito; avere raccolto tutte le memorie di Link consente di sbloccare un finale segreto, che viene riprodotto dopo i titoli di coda. Il filmato mostra Link e Zelda insieme, in un momento successivo allo scontro conclusivo. La vita dopo Ganon sta ricominciando, e il tema classico della serie, che fa da sfondo alla scena, mette definitivamente la parola fine all'avventura con una degna chiusura orchestrale (**FIGURA 5.25**).

 5.40.

**DARK BEAST GANON**

BATTLE (2)

Manaka Kataoka

 5.41.

**DARK BEAST GANON**

BATTLE (3)

Manaka Kataoka

## 5.7.

# CONCLUSIONI GENERALI

### 5.7.1.

## LA MUSICA COME LINGUAGGIO NARRATIVO

La musica ha un'importante funzione di collante, fornendo continuità narrativa tra i vari ambienti e personaggi di *Breath of the Wild*. La dimensione musicale complementa quella visiva, veicolando significati analoghi a quelli di un'opera wagneriana: i personaggi si alternano sul palco dello schermo, portando con sé il loro motivo conduttore, e situazioni e momenti narrativi vengono rappresentati attraverso l'inconscio di chi ne prende parte attraverso il leitmotiv. Spesso, i leitmotiv sono accennati o nascosti all'interno di altre tracce—come ad esempio il motivo di Zelda nel tema che viene riprodotto quando si è a cavallo di giorno. L'inter-testualità gioca in questo frangente un ruolo importante, in quanto—oltre a evocare un senso di nostalgia nel giocatore—permette di associare gli elementi narrativi del titolo ad altre situazioni passate del franchise, fornendo un senso di continuità logica e semantica alla serie.

Il grafico nelle pagine seguenti (**GRAFICO 5.1.**) rappresenta tutte le relazioni fra le tracce del gioco in base aileitmotiv. Emerge chiaramente la grande quantità di motivi atti a identificare diversi oggetti di gioco, ed in maniera ancora più interessante come questi siano uniti tra di loro, in alcune tracce, per far sì che la musica metta in relazione diversi mondi, veicolando significati importanti per l'interpretazione della narrativa del gioco. Il tema della fontana di Ippan ad esempio, divinità protettrice dei cavalli (**FIGURA 5.26.**), è una variante dello storico tema "Great Fairy's Fountain" (**5.42.**) nel quale al motivo principale viene accostato, in contemporanea, il motivo di Epona, suonato sullo stesso *shinobue* udibile negli stallaggi (**5.43.**). In questo modo, la musica fornisce il contesto nel quale Ippan opera—è una divinità che riposa in una fonte, come le fate radiose, ma il suo aspetto e il suo potere richiamano il mondo equino, assimilabile alla cultura degli stallaggi, facendo capire di trovarci di fronte a una fata particolare. Il suo ruolo è rispecchiato anche dal suo design. Grazie al leitmotiv, del resto, viene garantita la coerenza fra il mondo interattivo ed esplorabile da Link e i frammenti di memoria da noi ritrovabili, fornendo riferimenti spaziali e relazionali fra passato e presente.

**5.42.**

**GREAT FAIRY'S  
FOUNTAIN**  
Yasuaki Iwata

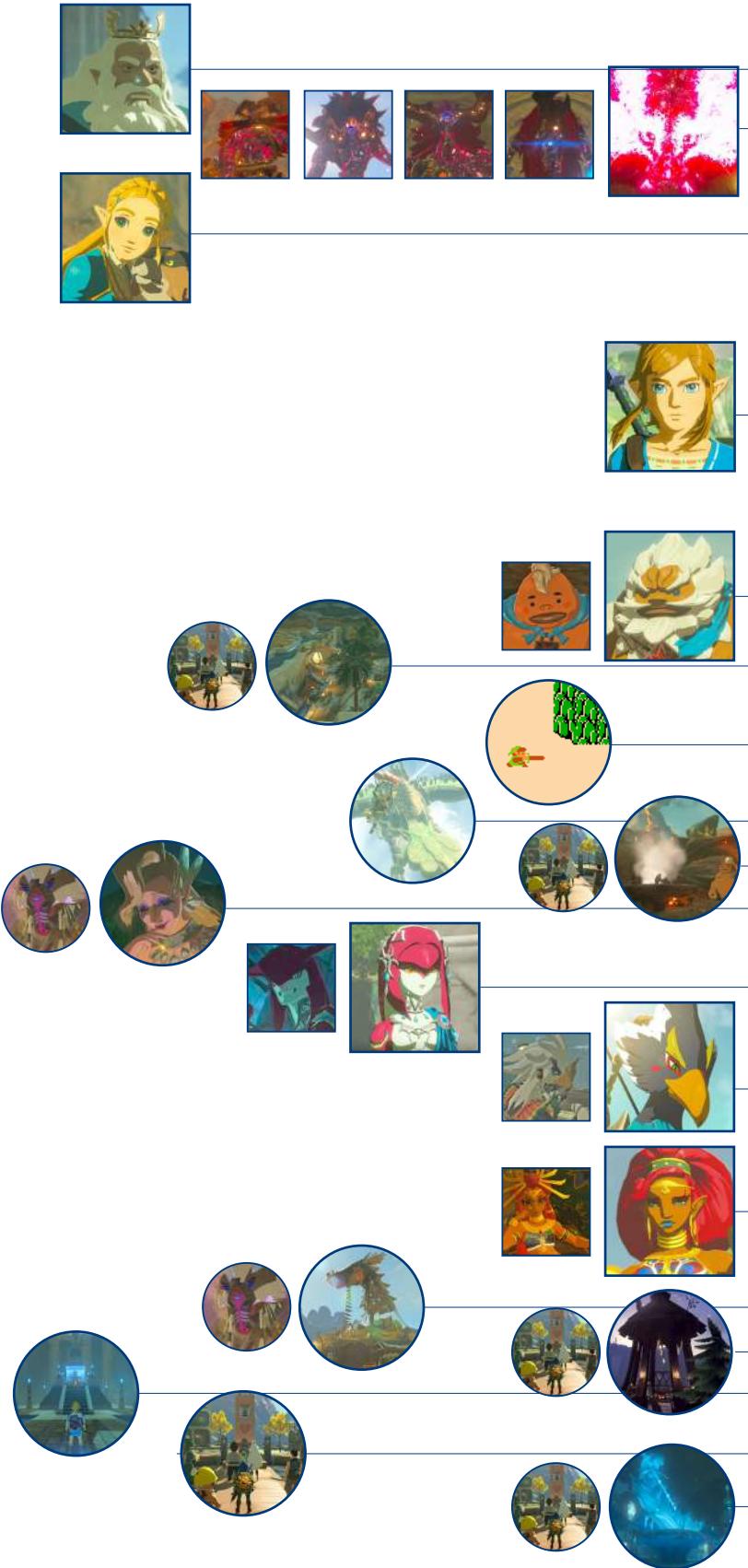
**5.43.**

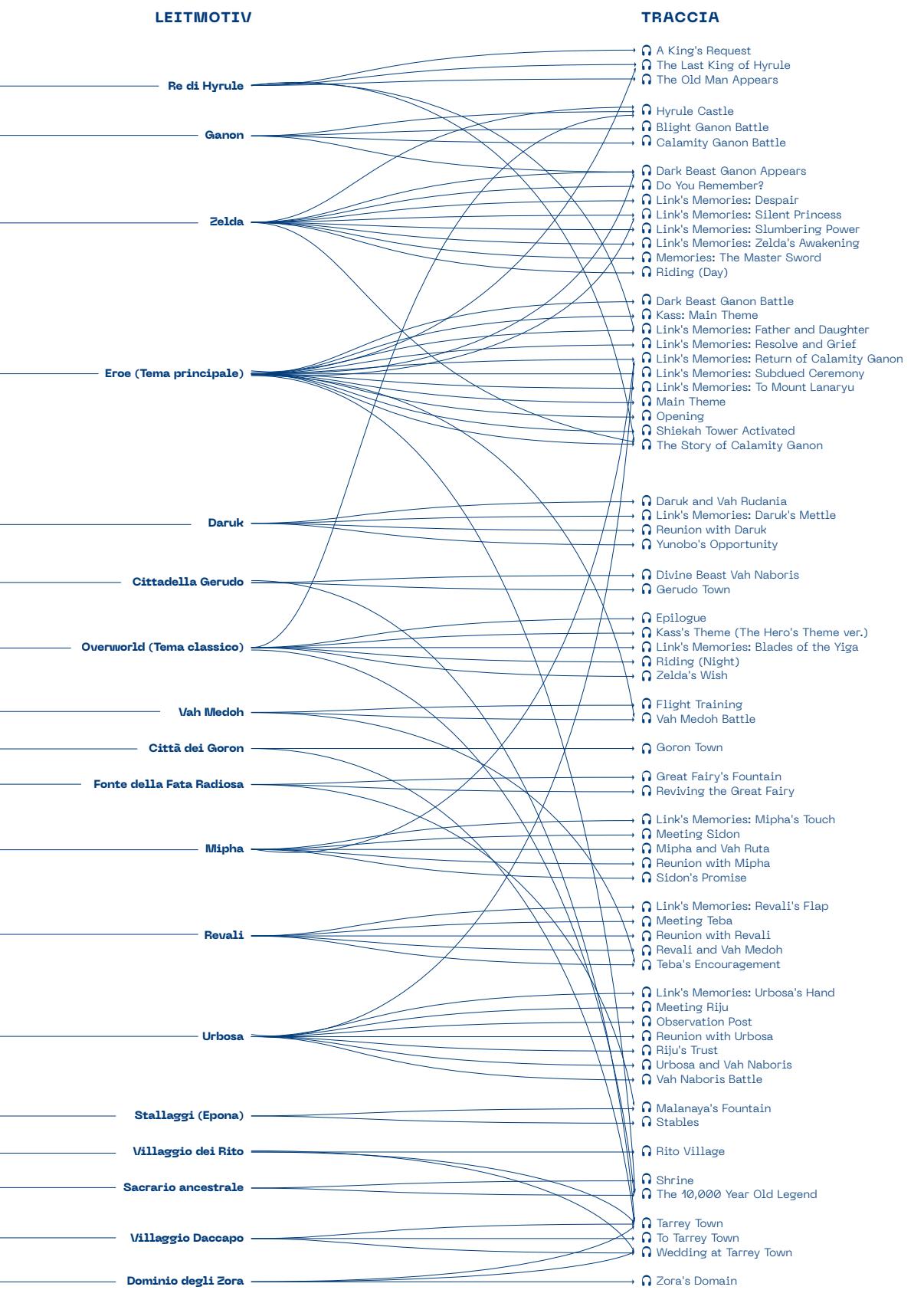
**MALANAYA'S FOUNTAIN**  
Yasuaki Iwata



**FIGURA 5.26.** → La fusione del leitmotiv della fata radiosa con quello degli stallaggi ci permette di capire di trovarci di fronte a una fata particolare.

**GRAFICO 5.1.**  
Leitmotiv





Il fornire un senso di storia—inteso come studio del passato—al mondo rado di *Breath of the Wild* è proprio una delle funzioni fondamentali della musica del titolo. La storia è uno dei temi narrativi del gioco—la missione di Link di riscoprire il suo passato di cento anni prima, e che cosa significava per Zelda e per Hyrule. La trama del gioco è infatti scarna, ma la musica compie un ruolo egregio nel costruire un mondo radicato in una ricca storia passata, da scoprire e decifrare anche grazie agli indizi sonori forniti dai vari pezzi musicali: basti pensare alle incursioni elettroniche che accompagnano la riscoperta di una civiltà a lungo dimenticata come quella dei tecnologici Sheikah, o i sottili segnali acustici in codice morse nei temi dei Colossi Sacri, indizi narrativi fondamentali per ricostruire gli ultimi attimi della storia personale dei quattro Campioni.

In questo, gli strumenti musicali sono la vera propria lingua parlata dalle varie culture di *Breath of the Wild*. Osservando il grafico nella pagina accanto, possiamo vedere come vi sia una fitta quantità di strumenti caratteristici che distinguono e identificano culturalmente i vari popoli di Hyrule; le composizioni che si riferiscono ad esseri associabili a più di una cultura, come ad esempio i colossi sacri, hanno al loro interno gli strumenti caratteristici di tutto il loro retaggio. In mancanza di un approfondimento narrativo testuale più esplicito, la musica stessa assume quasi un ruolo storico e antropologico, portando alla luce la storia delle civiltà di Hyrule e la loro mitologia.

## 5.7.2.

### ICONISMO ED EVOCAZIONE

5.44.  
RIDING (DAY)  
Manaka Kataoka

La musica utilizza un'elevata quantità di iconismo tramite la sincresi di effetti musicali con l'animazione degli oggetti di gioco, spesso tramite la sinestesia. L'esempio più lampante di questo è riscontrabile nei temi che accompagnano l'atto del cavalcare (5.44.) (FIGURA 5.27.). Sia nel tema diurno che notturno, il trotto del cavallo è imitato dall'ostinato di pianoforte, che tramite la ripetizione ritmica della stessa melodia densa di note evoca la cadenza delle zampe del quadrupede; in maniera ancor più interessante, il rumore prodotto dagli stessi zoccoli del cavallo fornisce un elemento ritmico percussivo che scandisce la traccia, eseguita unicamente sul pianoforte e, in maniera sommessa, da un comparto di archi.

Un altro momento estremamente iconico—sia a livello di memoria che di musica—è l'atto del download di nuove informazioni sulla tavoletta Sheikah di Link tramite

#### 5.45.

#### STRENGTHENING THE SHEIKAH SLATE

Manaka Kataoka

le pietre guida. Per questi momenti di potenziamento, la musica riarrangia il tema classico composto da Koji Kondo per *Ocarina of Time* che viene riprodotto nell'atto dell'apertura degli scrigni, fornendogli un nuovo contesto visivo e semantico che accresce ulteriormente la significazione del pezzo (**FIGURA 5.45.**). Il tema, costituito da una successione di scale crescenti, con il suo non risolversi contribuisce a evocare quel senso di attesa e di suspense presente anche nella sua incarnazione originale; il registro alto del pianoforte, tuttavia, richiama le qualità cristalline della goccia di dati lasciata cadere dalla pietra guida, e in questo modo, tramite la sincresi, la musica funge da accompagnamento alla caduta della goccia, diventando sempre più veloce come la gravità che la attira al suolo (**FIGURA 5.27.**). Lo stesso senso di avanzamento musicale, fornito dalla sinestesia, accade anche con i brevi temi che accompagnano la tintura degli abiti di Link.

L'iconismo non viene a mancare nemmeno nei momenti concitati di battaglia. Combattere contro i giganteschi Sassorock che abitano nella natura (**FIGURA 5.28.**), ad esempio, è ricalcato da una musica vivace e percussiva, accentuata anche da un'imitazione di strumenti da minatore, richiamando l'universo semantico "minerario" da cui scaturiscono i golem (**FIGURA 5.46.**). Questa tipologia di espressione rientra pienamente in quella categoria di esplorazioni iconiche che abbiamo trattato nel primo capitolo con l'analisi dell'imitazione del cinguettio degli uccelli da parte degli strumenti musicali. È interessante notare come, malgrado l'evoluzione tecnologica abbia gradualmente sostituito l'iconismo musicale con l'introduzione di effetti sonori realistici, *Breath of the Wild* abbia mantenuto questa tipologia di espressione archetipica, contribuendo a dare un tono meno drammatico e più colorato alla serie.

L'imitazione della natura è esplorata in molti altri frangenti anche attraverso un utilizzo sottile del sound design. La melodia di pianoforte che suona quando Link si trova in una caverna, ad esempio, è estremamente riverberata, per imitare lo spazio chiuso dell'ambiente naturale in cui si trova, simulando una riflessione delle onde sonore che ammiccano a un inserimento della musica nella diegesi. Allo stesso modo, il tema che viene riprodotto quando Link si trova sulle alture è estremamente ovattato, filtrato da un filtro high pass che ne taglia le frequenze più basse; questo imbavagliamento forzato del pianoforte ricalca lo sforzo compiuto da Link per scalare questi terreni martellati dal vento e dalla neve. Quando emerge finalmente il sole, il filtro viene rimosso, facendo sì che il pianoforte possa esprimersi

#### 5.46.

#### TALUS BATTLE

Manaka Kataoka



**FIGURA 5.27. →**  
Andare a cavallo è accompagnato dall'icona musicale di un galoppo.



**FIGURA 5.28. →**  
Scaricare i dati sulla tavoletta Sheikah è trasposto musicalmente da un intervallo che richiama un movimento.



**FIGURA 5.29. →**  
Combattere contro un Sassorock porta con sé una musica che ne riproduce le proprietà fisiche.

utilizzando tutte le sfumature timbriche del suo registro. Attraverso questi e altri accorgimenti microscopici, la musica tende a suggerire un ambiente che ci sembra credibile e immersivo, anche se non ne siamo attivamente consci. La scelta di utilizzare il pianoforte per costruire l'ossatura musicale del titolo ha favorito, del resto, una propensione all'iconismo, vista la grande capacità espressiva fornita dal registro estremamente vasto dello strumento, nonché i molteplici modi per regolare il timbro e l'intensità delle note riprodotte.

Allo stesso modo, la musica veicola significato espressivo tramite l'evocazione, in particolar modo nei temi di esplorazione della formante II. È stata osservata la marcata differenza fra le musiche d'ambiente udibili nella natura e quelle utilizzate negli insediamenti e in altri luoghi di sospensione, specialmente nella formante II. Se le ultime fanno uso dell'evocazione per dipingere immagini di vita quotidiana di culture familiari, le prime utilizzano l'evocazione per imprimere stati d'animo riflessivi e malinconici nell'ascoltatore, invece che imprimere immagini concrete nella sua mente. In entrambi i casi, l'espressione musicale si fa portatrice di significato narrativo.

### 5.7.3.

### GLI INDICI MUSICALI: VEICOLI DI SIGNIFICATO

Abbiamo visto come gli indizi musicali, sapientemente collocati nello spazio del gioco, possano guidare il giocatore in una direzione, nonché configurarsi come vettori di senso legati alle meccaniche di gioco estremamente efficaci tramite la funzione metonimica. La partitura ludica ha mostrato come ogni formante sia strutturata su una successione di paradigmi che includono, fra di essi, numerosi significati legati alla sfera semantica della performance di gioco (Pericolo, Ricompensa, Fallimento, Potenziamento ecc...). Il linguaggio di questi passaggi musicali, contestualmente al momento della loro apparizione, è così poco ambiguo che il loro significato risulta universalmente comprensibile, in maniera molto più diretta di quanto non siano nascosti dei significati narrativi all'interno del resto della musica.

Pensiamo, ad esempio, ai vari *stinger* che celebrano l'ottenimento di un oggetto; queste brevi frasi musicali di ricompensa crescono di grandiosità in relazione all'oggetto ottenuto, facendo capire istantaneamente al giocatore la portata della sua scoperta. Tutti questi pezzi sono accomunati dall'utilizzo di intervalli ascendenti risolti in una consonanza, che risultano gradevoli all'orecchio; il movi-



**FIGURA 5.30.** → Il motivo suonato da Kashiwa permette al giocatore di effettuare un'inferenza causale sulla provenienza del suono.

**FIGURA 5.31.** → L'arrivo della Luna Rossa è annunciato da un presagio musicale.

mento musicale verso l'alto, inoltre, viene associato a un concetto di anticipazione positiva entrato a far parte, come simbolo, del lessico musicale di molti giochi.

Gli indici hanno anche un ruolo importante nell'orientare Link nello spazio verso nuovi segreti e nuove avventure. Il tema di Kashiwa, ascoltabile nella formante II, è una melodia di valzer molto semplice, un loop di otto battute ( **5.47.**). Il loro significato, tuttavia, è enorme. Oltre a fungere da leitmotiv estremamente riconoscibile, il tema è prima di tutto un indice che avverte Link della presenza di una qualche leggenda o segreto da scoprire, in quanto il bardo Rito è alla continua ricerca delle leggende di Hyrule per le sue canzoni. La stessa scelta dell'utilizzare uno strumento insolito come la fisarmonica ricalca la natura del personaggio, dandogli una connotazione di girovago grazie alla portabilità dello strumento estremamente piratesco—facendo intuire, al primo incontro, che sarà possibile incontrarlo altrove. Le dinamiche indicati fornite dalla dimensione acusmatica del suono sono molto simili a quelle dell'arpa di Famirè (**PARAGRAFO 3.3.6.**); in questo caso, tuttavia, la melodia non è per niente sgradevole o dissonante: al contrario, fa scaturire un genuino interesse nel giocatore, invitandolo a seguire l'intensità del suono per risalire alla sua fonte, sbloccando nuove possibilità narrative.

Un indice è anche il tema che accompagna la discesa della Luna Rossa ( **5.48.**); le note di pianoforte invertite unite a melodie minacciose e all'arpeggio crescente nel registro basso del pianoforte sono un segnale d'allarme che sta per accadere qualcosa, che invitano il giocatore a puntare lo sguardo al cielo e constatare il colore rosso sangue minaccioso della luna. Il tema è un segnale di pericolo che anticipa un impedimento imminente dato dalla rinascita dei nemici sconfitti da Link, e prepara il giocatore ad affrontare al meglio la situazione sfavorevole che gli viene posta davanti prima che questa sia realizzata.

#### 5.7.4.

#### OSSERVAZIONI CONCLUSIVE

È quindi ormai chiaro come il linguaggio dei segni musicali all'interno dei giochi sia una conseguenza di una precisa idea comunicativa, l'atto finale di un processo poetico. L'analisi di *Breath of the Wild* ha messo in evidenza come specifiche scelte musicali permettano di creare un ambiente, all'interno degli Action Adventure, che consolidi i significati forniti dalle due componenti chiave del genere—la narrativa e l'esplorazione. Quest'ultima componente

è particolarmente accentuata nell'ultimo titolo di *Zelda*, che per la prima volta nel franchise relega la narrativa in un ruolo di sottofondo. Abbiamo visto però, grazie alla musica, come la narratività sia estremamente presente e curata nei minimi dettagli: è semplicemente meno evidente, rendendo necessari processi inferenziali più complessi all'interno del giocatore – che tuttavia, inconsciamente, è capace di cogliere le varie relazioni semantiche del testo ludico. Anche il modo con cui la musica gestisce le ricompense, gratificando il giocatore per le sue numerose azioni, è un tributo all'intelligenza di chi usufruisce del gioco, fornendo relazioni di causa-effetto che ne gratificano l'esperienza e fanno leva sul coinvolgimento.

Abbiamo aperto questa tesi chiedendoci in che modo la musica può farsi portatrice di significato nei videogiochi, prima analizzando la musica in se stessa e successivamente contestualizzandola in un ambito videoludico. Concluso questo viaggio con l'analisi di *Breath of the Wild*, abbiamo avuto modo di vedere come la creazione di significato musicale sia imprescindibile da alcuni fattori, in primis, l'assemblaggio – la successione dei sintagmi musicali governata dalla progressione e dall'interazione del giocatore nella sua scoperta del mondo di gioco. Tramite la partitura ludica, abbiamo portato alla luce le relazioni semantiche definite dalla musica fra vari elementi del mondo di gioco, e fra gioco e giocatore.

Questo spazio riservato all'analisi e alla critica, porta con sé anche la possibilità di nuove idee progettuali. Se il metodo di analisi presentato in questa dissertazione è a scopo analitico e descrittivo, più che prescrittivo, può essere tuttavia un utile riferimento per una progettazione più consapevole della musica di un gioco. Le teorie e gli esempi presentati in questa tesi, pertanto, non vogliono assolutamente dettare ciò che la musica di un videogioco dovrebbe fare; del resto, in un medium così variegato e mutevole come il videogioco, esistono sicuramente tantissime possibilità – sia di forma che di significato – che non sono state discusse qui. E molte altre continueranno, com'è giusto che sia, ad emergere, con l'avanzamento della tecnologia e dei suoi utilizzi. Ciononostante, è auspicabile che questa tesi possa essere un punto di partenza per approfondire ulteriormente la significazione musicale nel videogioco, cercando di comprendere sempre più a fondo una realtà complessa ma estremamente affascinante.



## BIBLIOGRAFIA

Berrutto, G., Cerruti, M., *La linguistica. Un corso introduttivo*, UTET Università, Torino, 2011.

Bertolo, M., Mariani, I., *Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2014.

Bonfantini, M., Bramanti, J., Zingale, S., *Sussidiario di semiotica in dieci lezioni e duecento immagini*, ATÌ Editore, Brescia, 2007.

Boulez, P., Noakes, D., Jacobs, P., *Sonate, Que me Veux-tu?* Perspectives of New Music, 1(2), 32-44, 1963.

Chion, M., *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1990.

Collins, K., *An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio*, Eds. Stan Hawkins and John Richardson. Essays on Sound and Vision. Helsinki: Helsinki University Press. pp. 263-298, 2007.

Collins, K., *An Introduction to Procedural Music in Video Games*, in Contemporary Music Review, 2009.

D'Errico, M. *Worlds of Sound: Indie Games, Proceduralism, and the Aesthetics of Emergence*, Music, Sound, and the Moving Image, vol. 9, n. 2, pagg. 191-206, 2015.

Eco, U., *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1976.

Eskilinen, M. *Towards Computer Game Studies. First Person: New Media as story, Performance, and Game*. Eds. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004.

Eyles, M., Pinchbeck, D. *Playful Ambience*. Paper presented at the DiGRA 2011: Think Design Play, 2011.

Eno, B., *Music for Airports*, su music.hyperreal.org. (consultato il 2/03/2020).

Eno, B.; *Ambient 4: On Land*. United Kingdom: EG Records Ltd, 1982.

Genette, G., *Figure III*, Einaudi, Torino, 1976.

Lee, D., *How Untitled Goose Game adapted Debussy for its dynamic soundtrack*, in The Verge, 2019 (visitato il 4/02/2020).

Medina-Gray, E., *Modularity in Video Game Music* in Kamp, M., Summers, T., Sweeney, M., *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, Sheffield, Equinox, 2016.

Medina-Gray, E., *Modular Structure and Function in Early 21st-Century Video Game Music*, Yale University, 2014.

Messener, S., (March 10, 2017). *What open-world games on PC need to learn from The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. PC Gamer. Retrieved June 12, 2019.

Monelle, R., *Linguistics and Semiotics in Music - Contemporary Music Studies vol. 5*, Chur, Harwood Academic Publishers GmbH, 1992.

Nattiez, J., *Il discorso musicale. Per una semiologia della musica*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 1987.

Nattiez, J., *Lévi-Strauss musicista. Musica e mitologia*, Milano, Il Saggiatore, 2010.

Osmond-Smith, D. *The Iconic Process in Musical Communication*. VS [Versus]: Quaderni di studi semiotici 3, 1972.

Parker, C., *A Look at the Music of Ōkami*, 2015 (visitato il 4/02/2020).

Pederberg, M., *Musical Musings: An In-Depth Look at Breath of the Wild's Battle (Field) Theme*, su zeldadungeon.net, 2019 (visitato il 04/03/2020).

Pederberg, M., *Musical Musings: Listening Closely to the "Emptiness" of Breath of the Wild's Hyrule Field (Day)*, su zeldadungeon.net, 2019 (visitato il 04/03/2020).

Riccò, D., *Sentire il design. Sinestesie nel progetto di comunicazione*, Carocci, Roma, 2008.

Rohne, E. V., *Princess Zelda, Her Lullaby, and the Virtue of Elusiveness*, 2015 (visitato il 05/03/2020).

Saunders, J., 'Modular Music', *Perspectives of New Music*, Vol. 46/1, 2008: 152-93. Ristampato come 'Vielzahl an Konfigurationen. Modulare Musik' (M. Lichtenfeld), *MusikTexte*, 130 (August 2011), 58-77.

Sayce, R., *The Harp, A Cliché? An Exploration into the Clichéd use of Harp in Video Games*, Kingston University, 2014.

Schäfer T, Huron D, Shanahan D and Sedlmeier P (2015) *The sounds of safety: stress and danger in music perception*. Front. Psychol. 6:1140. doi: 10.3389/fpsyg.2015.01140.

Sweet, M., *Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide*, Addison-Wesley Professional, 2014.

Whalen, Z., *Play Along - Videogame Music as Metaphor and Metonymy*, University of Florida, 2004.

Whalen, Z., *Play Along - An Approach to Videogame Music*, in Game Studies, vol. 4, issue 1, November 2004.

Wilkins, N., *The Writings of Erik Satie: Miscellaneous Fragments. Music & Letters*, 56(3/4), 288-307, 1975.

Wooller, R., Brown, A. R., Miranda, E., Diederich, J., & Berry, R. (2005). *A framework for comparison of process in algorithmic music systems*, 2005.

**APPENDICE**

# Archivio dei campioni musicali

Nº	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶ 1.1.	Animal Crossing: New Leaf	12PM	2012	Nintendo
¶ 1.2.	Animal Crossing: New Leaf	7AM	2012	Nintendo
¶ 1.3.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Boss Battle	1998	Nintendo
¶ 1.4.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Boss Clear	1998	Nintendo
¶ 1.5.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Game Over	1998	Nintendo
¶ 1.6.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Hyrule Field	1998	Nintendo
¶ 1.7.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Item Catch	1998	Nintendo
¶ 1.8.	The Legend of Zelda	Overworld Theme	1986	Nintendo
¶ 1.9.	Super Mario Brothers	Jump (1)	1985	Nintendo
¶ 1.10.	Super Mario Brothers	Jump (2)	1985	Nintendo
¶ 1.11.	Super Mario Brothers	Death Cadence	1985	Nintendo
¶ 2.1.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Hyrule Field	1998	Nintendo
¶ 2.2.	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	Woodtick Theme	1992	Lucasarts

<b>COMPOSITORE</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
Manaka Kataoka	La musica di sottofondo cambia in base all'orario del mondo reale del giocatore. La musica a mezzogiorno ha un ritmo molto allegro che richiama l'attività dell'orario di riferimento.
Manaka Kataoka	La musica di sottofondo cambia in base all'orario del mondo reale del giocatore. La musica delle 7 di mattina è lenta e presenta diverse pause, invitando i giocatori a fermarsi e a prendersela con calma.
Koji Kondo	La musica concitata rappresenta un paradigma di perico, facendo da sfondo a un combattimento.
Koji Kondo	La musica funge da ricompensa musicale, segnalando l'avvenuta vittoria contro il boss.
Koji Kondo	La musica funge da segnale di fallimento, segnalando l'avvenuta sconfitta di Link.
Koji Kondo	Il tema viene riprodotto nelle fasi di esplorazione centrali di Hyrule, e tramite il riordinamento orizzontale i vari moduli vengono scambiati per dare un senso di varietà alla traccia.
Koji Kondo	Il tema funge da ricompensa musicale per aver ottenuto un oggetto.
Koji Kondo	Il tema rappresenta Link, l'eroe del tempo, e il suo viaggio nella terra di Hyrule (connotazione). Il tema è ottimista, e induce a pensare alla scoperta, all'esaltazione dell'avventura, secondo visioni soggettive (evocazioni) che la nostra mente richiama fuori.
Koji Kondo	Il salto di Mario è ricalcato da un intervallo musicale ascendente, in un Mickey Mousing musicale che suggerisce un movimento verso l'alto. La sincresi inoltre, enfatizza la fisicità di Mario e il suo coinvolgimento cinestetico con l'ambiente di gioco.
Koji Kondo	Quando Mario viene potenziato in Super Mario, il suono originale del suo salto viene trasposto di un'ottava più in basso dell'originale, richiamando l'ingrandimento della sorgente del suono.
Koji Kondo	Morire produce un arresto della musica di sottofondo, seguito da una frase discendente conciliatoria. La musica è un messaggio codificato di fallimento, attraverso la ripetuta associazione culturale di un intervallo discendente con un insuccesso, e invita il giocatore ad interagire nuovamente con il gioco per riprovare.
Koji Kondo	Il tema viene riprodotto nelle fasi di esplorazione centrali di Hyrule, e tramite il riordinamento orizzontale i vari moduli vengono scambiati per dare un senso di varietà alla traccia.
Michael Land, Peter McConnell, Clint Bajakan	Ogni volta che Guybrush entra in un edificio, viene riprodotta una variazione del tema di Woodtick con uno strumento diverso.

Nº	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶2.3.	Untitled Goose Game	Preludio	2019	House House
¶2.4.	Journey	Nascence	2012	thatgamecompany
¶2.5.	Journey	Threshold	2012	thatgamecompany
¶2.6.	Proteus	Summer	2013	Twisted Tree Games
¶3.1.	Yoshi's Island	Flower Garden	1995	Nintendo
¶3.2.	Silent Hill	Moonchild	1999	Konami
¶3.3.	Super Mario Brothers	Overworld Theme	1985	Nintendo
¶3.4.	Super Mario Brothers	Underworld Theme	1985	Nintendo
¶3.5.	Super Mario Brothers	Underwater Theme	1985	Nintendo
¶3.6.	Super Mario Brothers	Castle Theme	1985	Nintendo
¶3.7.	Child of Light	Aurora's Theme	2014	Ubisoft Montreal

COMPOSITORE	DESCRIZIONE
Dan Golding (arrang. Debussy)	La musica sembra quasi decifrare ciò che passa per la testa del volatile: quando l'oca si avvicina alla sua prossima vittima, il pianoforte suona un tema giocoso a bassa energia.
Austin Wintory	<i>Journey</i> si sviluppa attorno a un unico tema principale che si evolve durante tutto il gioco, in un crescendo continuo. Il tema, udibile fin dai primi istanti, viene reinterpretato, traposto ed eseguito da vari strumenti orchestrai con modalità e ritmi diversi.
Austin Wintory	La liberazione della creatura di stoffa all'inizio del viaggio può essere eseguita in almeno tre modalità diverse: il giocatore può liberare la creatura di stoffa da solo, innescando la melodia suonata dal flauto. Nel caso lo faccia in compagnia di un altro giocatore, anche l'arpa e la viola si aggiungerebbero all'orchestra. Infine, il giocatore può decidere di non liberare affatto la creatura di stoffa: in tal caso, non vi sarebbe nessun crescendo musicale, e il nomade avrebbe superato quel punto senza variazioni nella triste melodia dronante di sottofondo.
David Kanaga	La musica è generata da una combinazione di rumori ambientali e suoni sintetizzati prodotti da ogni aspetti dell'ambiente visivo; lo sviluppo musicale è quindi innescato in base alla vicinanza del giocatore a specifici oggetti nel mondo, e varia di frequenza e di timbro in base al modo con cui il giocatore tenta di interagire con l'oggetto.
Koji Kondo	La musica ha un tono allegro e conciliante per rispecchiare i mondi colorati e variegati del titolo di Nintendo, e l'identificazione positiva del giocatore con il mondo e i suoi personaggi.
Akira Yamaoka	La musica composta è atonale, cacofonica, e non giunge mai a una risoluzione: in questo modo, la tensione musicale provoca nel giocatore la sensazione di essere sempre in pericolo.
Koji Kondo	Melodia energica e solare, di base jazz, che accompagna i livelli di gioco situati in superficie, come il Regno dei funghi o il più generico Overworld, rispecchiando il colorato mondo di superficie di Mario.
Koji Kondo	Brano in tonalità minore, con un feeling vuoto e inquietante. La melodia è priva di un centro tonale, e fa uso di intensi passaggi cromatici. I gruppi di toni cromatici contribuiscono all'effetto dello spazio chiuso e claustrofobico del mondo sotto la superficie, e la mancanza di un centro tonale fornisce il disorientamento spesso provato in spazi sotterranei.
Koji Kondo	Accompagnamento musicale dei livelli subacquei, è costituito un valzer cadenzato e piuttosto pacifico.
Koji Kondo	La musica del castello è priva di un centro tonale, e utilizza cromatismi. Il poco spazio di movimento che viene dato al giocatore è rispecchiato dalla densa successione di note che sostiene il tema del castello di Bowser.
Cœur de pirate	La protagonista, Aurora, è stata separata dalla sua famiglia e si ritrova catapultata nel mondo fiabesco sconosciuto di Lemuria; la musica aiuta ad evocare nel giocatore il senso di perdita e di separazione provato dal personaggio principale.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶ 3.8.	Child of Light	The Girl and the Firefly	2014	Ubisoft Montreal
¶ 3.9.	Child of Light	Pilgrims on a Long Journey	2014	Ubisoft Montreal
¶ 3.10.	Child of Light	From a Flock of Crows	2014	Ubisoft Montreal
¶ 3.11.	Minecraft	Sweden	2009	Mojang
¶ 3.12.	Shadow of the Colossus	Green Hills	2006	Team Ico
¶ 3.13.	Shadow of the Colossus	Revived Power	2006	Team Ico
¶ 3.14.	Shadow of the Colossus	End of the Battle	2006	Team Ico
¶ 3.15.	Ōkami	Princess Sakuya's Theme	2006	Capcom
¶ 3.16.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Zelda's Lullaby	1998	Nintendo
¶ 3.17.	Dark Souls	Gwyn, Lord of Cinder	2011	From Software
¶ 3.18.	Dark Souls III	Soul of Cinder	2016	From Software

COMPOSITORE	DESCRIZIONE
Cœur de pirate	Il tema di sottofondo della foresta di Mathildis non rispecchia il senso di ansia e di disorientamento che potrebbe nascere dal percorrere un simile luogo, incastonandovi soltanto un senso di malinconia che rispecchia lo stato d'animo di Aurora.
Cœur de pirate	La musica ricalca, con un crescendo nella quantità di note suonate dal pianoforte, il percorso interiore dei personaggi di Aurora e Igniculus.
Cœur de pirate	La musica di sottofondo del villaggio dei Capilli è punteggiata da note di glockenspiel e da uno sviluppo armonico che fornisce un ritmo più marcato alla traccia, scaldando lo stato d'animo evocato dalla musica. Le linee melodiche di risposta alla melodia principale contribuiscono a bilanciare la percezione della traccia, attraverso il timbro morbido e pacato dell'oboe.
C418	La musica non è associata ad alcun momento particolare di gioco: viene riprodotta in momenti casuali. L'esperienza solitaria del giocatore è accompagnata per lo più dal silenzio, e la comparsa inaspettata della musica fa sì che il suo significato emergente venga amplificato dal contrasto fra suono e silenzio.
Kow Otani	Il tema musicale degli incontri è sorprendentemente tranquillo, riflettendo musicalmente la natura pacifica dei colossi. La musica non sostituisce metaforicamente il pericolo potenziale da loro rappresentato, ma la loro maestosità nell'ecosistema naturale del mondo di gioco.
Kow Otani	La musica di battaglia è finalmente consona a ciò che accade a schermo: un tripudio di trombe e di archi amalgamati da una sezione ritmica incalzante funzionano metaforicamente per evocare, finalmente, il senso di avventura nel giocatore, imitando l'adrenalina che sale in momenti di concitazione ed eccitazione
Kow Otani	Quando il colosso viene abbattuto la musica non rinforza la vittoria, ma un triste requiem fa sì che il giocatore inizi ad interrogarsi sul vero significato del gioco e delle sue azioni, e svela che i colossi non sono malvagi.
Masami Ueda	La musica amalgama stili tradizionali giapponesi, amalgamati con sensibilità compositive moderne per appagare l'orecchio moderno, pur mantenendo una tinta antiquata per identificare il contesto culturale giapponese medievale del gioco.
Koji Kondo	Il tema presenta numerosi paralleli con le caratteristiche della principessa, in particolare la sua elusività. Il pezzo musicale è privo di una vera e propria risoluzione tonica, questo dovuto all'ambiguità nella cadenza della melodia. La melodia, tuttavia, suggerisce una tonica; la cadenza evitata del pezzo fa sì che venga rinforzata l'elusività della principessa, e la sua presenza quasi spettrale.
Motoi Sakuraba	Il combattimento con il boss finale del gioco è accompagnato da un tema malinconico per pianoforte, costruito attorno a un intervallo discendente di tre note.
Motoi Sakuraba	Il tema dell'Anima di Tizzoni, avversario finale del titolo, cambia dinamicamente con la seconda fase del combattimento. Un pianoforte introduce la seconda fase con lo stesso motivo di tre note, per poi svilupparsi in un riarrangiamento del tema di Gwyn.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
⑩ 3.19.	Super Mario Brothers	Overworld Theme (2)	1985	Nintendo
⑩ 3.20.	Super Mario Brothers	Victory	1985	Nintendo
⑩ 3.21.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Saria's Song	1998	Nintendo
⑩ 3.22.	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Lost Woods	1998	Nintendo
⑩ 3.23.	Tetris Effect	I'm Yours Forever	2018	Monstars, Resonair
⑩ 3.24.	The Legend of Zelda: The Wind Waker	Dragon Roost Island (con Medli)	2002	Nintendo
⑪ 4.1.	Super Mario Odyssey	Jump Up, Super Star!	2017	Nintendo
⑪ 4.2.	Super Mario Odyssey	Break Free (Lead the Way)	2017	Nintendo
⑪ 4.3.	Dark Souls	The Ancient Dragon	2011	From Software
⑪ 4.4.	Dark Souls	Gwynevere, Princess of Sunlight	2011	From Software

COMPOSITORE	DESCRIZIONE
Koji Kondo	La musica fornisce un indizio motivazionale al giocatore quando sta per finire il tempo: pur rimanendo nella stessa tonalità, la musica raddoppia il proprio tempo, aggiungendo un senso di urgenza all'atmosfera dell'ambiente. Questi segnale funge da strumento metonimico e come la cornice di immersione sostenuta dalla ripetizione del tema musicale che si sente per gran parte del livello.
Koji Kondo	Alla fine di ogni area, viene riprodotto un tema di vittoria che funge da ricompensa musicale, e che segnala la conclusione della composizione dinamica del livello.
Koji Kondo	Uno dei temi da imparare sull'ocarina, permette il trasporto rapido in un'area del gioco chiamata il Bosco Perduto.
Koji Kondo	La musica di sottofondo dell'area espande il tema di Saria, elaborandolo e ciclandolo nel tempo tramite una struttura tema-variazione. In questo modo, il sintagma musicale si fonde con l'asse paradigmatico del tema del Bosco Perduto.
Noboru Mutoh	La musica si aggiorna in tempo reale in base alle azioni del giocatore. Lo sviluppo metonimico della musica rispecchia lo stile di gioco del giocatore, dando un feedback sonoro alle azioni del giocatore, rinforzando ogni sua singola interazione per stimolarlo a un gioco competente.
Kenta Nagata, Hajime Wakai, Toru Minegishi, Koji Kondo	La musica diegetica funge da indice con un significato metonimico per guidare il giocatore verso il giusto proseguimento del gioco.
Naoto Kubo	Il brano, eseguito esattamente a metà avventura, funge da metafora per il viaggio di Mario, ma funziona metonimicamente in quanto incoraggia il giocatore a proseguire nell'avventura, rafforzando in lui la consapevolezza di aver destreggiato il gioco.
Naoto Kubo	La traccia incalzante funge da indicatore metonimico di pericolo accompagnando il giocatore nella fuga dal crollo della caverna sotterranea una volta sconfitto Bowser, riflettendo contemporaneamente sul ruolo del giocatore e dell'avventura di Mario.
Motoi Sakuraba	Il fatto che il Lago di Cenere sia l'unico livello del gioco - che non sia un hub - ad avere una musica diegetica di sottofondo accresce ulteriormente il senso di soddisfazione del giocatore, che comprende istantaneamente di aver giocato bene. La funzione metaforica si intreccia quindi con quella metonimica per creare un senso di ricompensa che sia allo stesso tempo significativo per la diegesi del gioco.
Motoi Sakuraba	Aprende le porte della stanza di Gwynnevere, ad Anor Londo, viene riprodotto un tema eroico, gioioso, che segnala al giocatore la fine del suo viaggio verso la roccaforte degli dei, e apre la strada per la parte finale del gioco. Il tema musicale si configura quindi come un messaggio implicito di ricompensa, facendogli capire di aver scoperto un'area di gioco importante ai fini della prosecuzione della trama, incitandolo a progredire nell'avventura.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶ 4.5.	Dark Souls	Firelink Shrine	2011	From Software
¶ 4.6.	Mario Kart 8	Mount Wario	2017	Nintendo
¶ 4.7.	Mario Kart 8	Super Star	2017	Nintendo
¶ 4.8.	Mario Kart 8	Low Score Placement	2017	Nintendo
¶ 4.9.	Civilization VI	America (The Ancient Era)	2016	Firaxis Games
¶ 4.9.	Civilization VI	America (The Industrial Era)	2016	Firaxis Games
¶ 5.1.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Opening	2017	Nintendo
¶ 5.2.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Temple of Time	2017	Nintendo
¶ 5.3.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Last King of Hyrule	2017	Nintendo
¶ 5.4.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Story of Calamity Ganon (1)	2017	Nintendo
¶ 5.5.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Story of Calamity Ganon (2)	2017	Nintendo

COMPOSITORE	DESCRIZIONE
Motoi Sakuraba	La musica ricalca metaforicamente l'atmosfera più spensierata del luogo sicuro fornendo un tema accomodante, che culla e accompagna l'ascoltatore in un momento di pausa e di minor carico cognitivo, facendosi indicatore metonimico di sicurezza. La musica d'ambiente permette al giocatore di identificare il luogo in cui si trova, invitandolo a fare una pausa e rilassarsi.
Shiho Fujii	Ogni sezione della pista è rispecchiata da un segmento musicale diverso; la traccia di sottofondo si evolve in base al progresso del giocatore, senza andare in loop. La progressione verso la fine della corsa è quindi rispecchiata musicalmente da uno sviluppo sempre più frenetico: il paradigma di pericolo è quindi dato dalla una composizione dinamica che culmina in climax.
Shiho Fujii	L'ottenere l'invincibilità è rinforzato musicalmente da un tema potente dal ritmo ottimista, evidenziando che il giocatore sta correndo bene.
Shiho Fujii	Se piazzarsi al primo posto conduce a un tema musicale più allegro, il tema che rispecchia una posizione bassa in classifica non può dirsi sottolineare il fallimento, in quanto consiste in una versione leggermente meno energica del tema di vittoria.
Geoff Knorr	Ogni volta che il giocatore passa in una nuova era dello sviluppo umano, la musica si aggiorna dinamicamente, riorchestrando il motivo conduttore della civiltà utilizzata con nuovi arrangiamenti sempre più ricchi e bombastici.
Geoff Knorr	Ogni volta che il giocatore passa in una nuova era dello sviluppo umano, la musica si aggiorna dinamicamente, riorchestrando il motivo conduttore della civiltà utilizzata con nuovi arrangiamenti sempre più ricchi e bombastici.
Manaka Kataoka	La corsa di Link, dopo 100 anni di ibernazione, verso il mondo esterno, è accompagnata da un motivo crescente eseguito al pianoforte che presenta il tema principale del titolo.
Manaka Kataoka	Il motivo del Santuario del Tempo di <i>Ocarina of Time</i> è svuotato di ogni grandezza, decostruito in un pezzo frammentato che riproduce le note familiari del leitmotiv in maniera sparsa e delicata, spaziandole in maniera irregolare, non adagiandosi mai su una tonica e utilizzando numerose pause, rispecchiando lo stato fatiscente dell'edificio.
Manaka Kataoka	Funge da leitmotiv per identificare l'ultimo re di Hyrule nei dialoghi non interattivi con lui.
Manaka Kataoka, Hajime Wakai	La traccia accompagna le immagini mostrate a schermo, riproducendo dei motivi che rappresentano gli eventi visualizzati.
Manaka Kataoka, Hajime Wakai	La traccia accompagna le immagini mostrate a schermo, riproducendo dei motivi che rappresentano gli eventi visualizzati.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
⑤.6.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Story of Calamity Ganon (3)	2017	Nintendo
⑤.7.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Story of Calamity Ganon (4)	2017	Nintendo
⑤.8.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	The Story of Calamity Ganon (5)	2017	Nintendo
⑤.9.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	A King's Request	2017	Nintendo
⑤.10.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Field (Day)	2017	Nintendo
⑤.11.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Stables	2017	Nintendo
⑤.12.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Kakariko Village	2017	Nintendo
⑤.13.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Gerudo Town (Day)	2017	Nintendo
⑤.14.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Gerudo Town (Night)	2017	Nintendo
⑤.15.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Zora's Domain (Day)	2017	Nintendo
⑤.16.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Zora's Domain (Night)	2017	Nintendo

<b>COMPOSITORE</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
Manaka Kataoka, Hajime Wakai	La traccia accompagna le immagini mostrate a schermo, riproducendo dei motivi che rappresentano gli eventi visualizzati.
Manaka Kataoka, Hajime Wakai	La traccia accompagna le immagini mostrate a schermo, riproducendo dei motivi che rappresentano gli eventi visualizzati.
Manaka Kataoka, Hajime Wakai	La traccia accompagna le immagini mostrate a schermo, riproducendo dei motivi che rappresentano gli eventi visualizzati.
Manaka Kataoka	La destinazione del compito è accompagnata da un tema che unisce i motivi di destinante e destinatario.
Manaka Kataoka	La struttura frammentata del pezzo comunica l'ampiezza e la vuotezza del paesaggio di Hyrule, senza risultare invadente. Questo è ricalcato metaforicamente dall'utilizzo di numerosi pause fra una nota e l'altra nella composizione, e dall'utilizzo soverchiante del registro più alto del pianoforte, relegando le note più basse a sporadiche armonizzazioni.
Yasuaki Iwata	La musica invita il giocatore a dirigersi verso gli stallaggi. In contrasto con il vuoto e la musica malinconica del mondo di superficie, il tema delicato e seducente degli stallaggi riflette metaforicamente la scoperta di un ambiente confortante e spensierato. La melodia è basata sul motivo di Epona di <i>Ocarina of Time</i> , appartenente all'universo semantico equino.
Manaka Kataoka	La musica del villaggio Calbarico è basata sulla musica di corte tradizionale giapponese, il Gagaku, per rispecchiare la cultura rappresentata visivamente a schermo.
Yasuaki Iwata	La musica della cittadella Gerudo richiama le culture nordafricane e dell'Asia minore grazie all'utilizzo del <i>dulcimer</i> . Il tema diurno della cittadella richiama le attività operate di un grande bazaar all'aperto, accentuato dall'utilizzo di percussioni e dall'armonizzazione del <i>ney</i> .
Yasuaki Iwata	La musica della cittadella Gerudo richiama le culture nordafricane e dell'Asia minore grazie all'utilizzo del <i>dulcimer</i> . Il tema notturno è più lento e ambientale, richiamando le attività serali delle Gerudo, come la passione per la vita notturna.
Yasuaki Iwata	Il dominio degli Zora riprende il suo tema classico di <i>Ocarina of Time</i> , arrangiato per chitarra classica, arpa e pianoforte nel suo registro più acuto – strumenti che dipingono metaforicamente il paesaggio acquatico etero e vivace degli uomini pesce. Il tema diurno evoca lo stile di vita sontuoso degli Zora.
Yasuaki Iwata	Il dominio degli Zora riprende il suo tema classico di <i>Ocarina of Time</i> , arrangiato per chitarra classica, arpa e pianoforte nel suo registro più acuto – strumenti che dipingono metaforicamente il paesaggio acquatico etero e vivace degli uomini pesce. La variante notturna è un duetto fra il piano e l'arpa: simile a una ninna nanna, la musica accompagna il momento del riposo degli abitanti del villaggio.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶ 5.17.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Goron Citadel (Day)	2017	Nintendo
¶ 5.18.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Goron Citadel (Night)	2017	Nintendo
¶ 5.19.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Rito Village (Day)	2017	Nintendo
¶ 5.20.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Rito Village (Kass and Five Sisters Version)	2017	Nintendo
¶ 5.21.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Hateno Village	2017	Nintendo
¶ 5.22.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Tarrey Town (Empty)	2017	Nintendo
¶ 5.23.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Tarrey Town (Complete)	2017	Nintendo
¶ 5.24.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Battle (Field) (4)	2017	Nintendo
¶ 5.25.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Battle (Field) (2)	2017	Nintendo
¶ 5.26.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Guardian Battle	2017	Nintendo

<b>COMPOSITORE</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
Yasuaki Iwata	Il tema della città Goron utilizza strumenti percussivi come vibrafono e marimba per rappresentare la cultura mineraria degli uomini roccia, e ottoni come tromba e trombone per richiamarne la possanza e l'irruenza. Il tema diurno è saltellante e vivace.
Yasuaki Iwata	Il tema della città Goron utilizza strumenti percussivi come vibrafono e marimba per rappresentare la cultura mineraria degli uomini roccia, e ottoni come tromba e trombone per richiamarne la possanza e l'irruenza. Il tema notturno è pacato, significando il rallentamento delle attività durante la sera di questa comunità mineraria.
Yasuaki Iwata	Il tema del villaggio Rito riprende il motivo dell'isola del Drago di <i>The Wind Waker</i> , casa dei Rito nel vecchio capitolo della serie. Attraverso strumenti come la chitarra classica, il mandolino e il clarinetto, viene data una tinta mediterranea e nostalgica al popolo degli uomini uccello.
Yasuaki Iwata	In questa versione del tema del villaggio dei Rito il bardo Kashiwa suona il motivo conduttore dell'insediamento sulla sua fisarmonica, in perfetta sincronia con la musica extradiegetica: la musica di sottofondo cessa di essere totalmente extradiegetica e assume una valenza ambigua.
Yasuaki Iwata	La musica del villaggio Finterra è bucolica, con un accompagnamento ritmico fatto di marimbe e una melodia pastorale eseguita sulla cornamusa, evocando i colori dell'ambiente naturale del villaggio. È una melodia che richiama il concetto di "casa", adeguata per l'insediamento che può arrivare ad essere la base del giocatore.
Manaka Kataoka	Il tema del Villaggio Daccapo si costruisce insieme alla città, accompagnando Link nella costruzione aggiungendo, a ogni nuovo step della missione, nuovi strumenti e motivi musicali che rispecchiano i vari popoli di Hyrule giunti ad abitare nel nuovo insediamento.
Manaka Kataoka	Il tema del Villaggio Daccapo si costruisce insieme alla città, accompagnando Link nella costruzione aggiungendo, a ogni nuovo step della missione, nuovi strumenti e motivi musicali che rispecchiano i vari popoli di Hyrule giunti ad abitare nel nuovo insediamento.
Manaka Kataoka	Il tema di battaglia riservato per i nemici comuni regola l'intensità degli strumenti e della composizione in base all'intensità dello scontro: la musica è inizialmente tenue, allertando il giocatore di un pericolo potenziale, invitandolo a decidere se allontanarsi o accettare lo scontro. A livello semantico, il crescendo non rompe completamente l'immersione precedente, significando che il pericolo è presente ma che lo scontro è ancora evitabile. La traccia si aggiorna in base al proseguire dello scontro, aggiungendo dei suoni a ogni colpo mandato a segno.
Manaka Kataoka	Variazione riservata per scontri più importanti. Qui non vi è un crescendo graduale nella musica, che in questo caso viene introdotta da dei rapidi staccati di pianoforte. La traccia si aggiorna in base al proseguire dello scontro, aggiungendo dei suoni a ogni colpo mandato a segno.
Manaka Kataoka	Il terrore scaturito dagli incontri con i guardiani è trasposto in musica, da un trillo di pianoforte punteggiato da rumori meccanici, che esplode poi in un sincretismo fra musica elettronica e un ostinato di pianoforte. La traccia si aggiorna in base al proseguire dello scontro, aggiungendo dei suoni a ogni colpo mandato a segno.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶ 5.27.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Resurrecting Memory	2017	Nintendo
¶ 5.28.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Divine Beast Vah Medoh (1)	2017	Nintendo
¶ 5.29.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Divine Beast Vah Medoh (2)	2017	Nintendo
¶ 5.30.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Divine Beast Vah Medoh (3)	2017	Nintendo
¶ 5.31.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Divine Beast Vah Ruta	2017	Nintendo
¶ 5.32.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Thunderblight Ganon Battle	2017	Nintendo
¶ 5.33.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Shrine	2017	Nintendo
¶ 5.34.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Battle (Shrine)	2017	Nintendo
¶ 5.35.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Hyrule Castle (Outside)	2017	Nintendo
¶ 5.36.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Hyrule Castle (Inside)	2017	Nintendo
¶ 5.37.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Calamity Ganon Battle (Phase 1)	2017	Nintendo
¶ 5.38.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Calamity Ganon Battle (Phase 2)	2017	Nintendo

COMPOSITORE	DESCRIZIONE
Manaka Kataoka	L'ottenimento di una memoria è segnalato musicalmente da un motivo ricorrente per pianoforte, che rientra nel paradigma di Potenziamento (in quanto la musica segnala al giocatore un passo in avanti verso il completamento della memoria di Link).
Yasuaki Iwata	Il tema del Colosso Sacro si aggiorna in base alla progressione del giocatore nel dungeon. Il tempo del brano accelera, e la musica si fa sempre più incalzante, fornendo un senso di progressione tangibile.
Yasuaki Iwata	Il tema del Colosso Sacro si aggiorna in base alla progressione del giocatore nel dungeon. Il tempo del brano accelera, e la musica si fa sempre più incalzante, fornendo un senso di progressione tangibile.
Yasuaki Iwata	Il tema del Colosso Sacro si aggiorna in base alla progressione del giocatore nel dungeon. Il tempo del brano accelera, e la musica si fa sempre più incalzante, fornendo un senso di progressione tangibile.
Yasuaki Iwata	Nell'arrangiamento dei temi dei Colossi Sacri è possibile udire un segnale sonoro di sottofondo che, in codice Morse, significa S.O.S., permettendo di sviluppare delle inferenze sulla narrativa del gioco.
Yasuaki Iwata	Il tema che accompagna il combattimento contro la emanazione di Ganon condivide il suo sesso leitmotiv, nonché lo strumento associato culturalmente con il popolo Gerudo.
Yasuaki Iwata	Il tema di esplorazione dei sacrari ancestrali rispecchia metaforicamente la fusione di elementi tradizionali e religiosi con la tecnologia tramite un sottofondo elettronico etero, misterioso e sovrannaturale.
Manaka Kataoka	Il tema di battaglia dei sacrari traspone la stessa concitazione del tema di battaglia della superficie in un nuovo contesto paradigmatico, creando una differenziazione narrativa che separa ulteriormente i due mondi.
Manaka Kataoka	Il tema del castello stesso è un indicatore costante di pericolo, estremamente minaccioso, bombastico e inquietante. La musica ha un effetto di dilatazione enorme dello spazio, rendendolo quasi claustrofobico: il motivo infatti non si risolve mai su una tonica, lasciando un effetto di sospensione nella melodia.
Manaka Kataoka	Il tema del castello stesso è un indicatore costante di pericolo, estremamente minaccioso, bombastico e inquietante. La musica ha un effetto di dilatazione enorme dello spazio, rendendolo quasi claustrofobico: il motivo infatti non si risolve mai su una tonica, lasciando un effetto di sospensione nella melodia.
Yasuaki Iwata	Lo scontro con la calamità Ganon è avviato da una variante più lenta, cupa e minacciosa del tema ascoltabile nelle boss fight contro le sue emanazioni nei colossi sacri.
Yasuaki Iwata	Lo scontro con la calamità Ganon è avviato da una variante più lenta, cupa e minacciosa del tema ascoltabile nelle boss fight contro le sue emanazioni nei colossi sacri, con una cadenza inesorabile. Quando la sconfitta di Ganon si avvicina, la musica aumenta sensibilmente il suo tempo, fornendo un senso di progressione allo scontro.

N°	GIOCO	TRACCIA	ANNO	SVILUPPATORE
¶ 5.39.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Dark Beast Ganon Battle (1)	2017	Nintendo
¶ 5.40.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Dark Beast Ganon Battle (2)	2017	Nintendo
¶ 5.41.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Dark Beast Ganon Battle (3)	2017	Nintendo
¶ 5.42.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Great Fairy's Fountain	2017	Nintendo
¶ 5.43.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Malanaya's Fountain	2017	Nintendo
¶ 5.44.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Riding (Day)	2017	Nintendo
¶ 5.45.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Stregthening the Sheikah Slate	2017	Nintendo
¶ 5.46.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Talus Battle	2017	Nintendo
¶ 5.47.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Kass' Theme	2017	Nintendo
¶ 5.48.	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Omen of the Blood Moon	2017	Nintendo

COMPOSITORE	DESCRIZIONE
Manaka Kataoka	La traccia di combattimento contro l'ultima forma di Ganon è una riorchestrazione estremamente frenetica del tema principale di <i>Breath of the Wild</i> , al quale si mescolano i temi degli attori in gioco: quello di Ganon e, in maniera più sottile, il motivo che viene riprodotto quando Link è a cavallo.
Manaka Kataoka	La traccia di combattimento contro l'ultima forma di Ganon è una riorchestrazione estremamente frenetica del tema principale di <i>Breath of the Wild</i> , al quale si mescolano i temi degli attori in gioco: quello di Ganon e, in maniera più sottile, il motivo che viene riprodotto quando Link è a cavallo. Una volta indebolito abbastanza, la melodia principale si alza di un semitono, dando un senso di progressione allo scontro.
Manaka Kataoka	La traccia di combattimento contro l'ultima forma di Ganon si placa quando lo scontro sta per finire, fornendo un invito a sferrare il colpo di grazia e a chiudere la battaglia.
Yasuaki Iwata	Motivo proveniente da <i>Ocarina of Time</i> , il tema arpegiato infonde un'aura misteriosa e magica alle aree in cui abitano le Fate Radiose.
Yasuaki Iwata	Il tema che accompagna la fonte di Ippan è una variante del tema delle Fate Radiose, includendo al suo interno il motivo degli stallaggi, richiamando semanticamente la duplice natura del personaggio (divinità protettrice dei cavalli).
Manaka Kataoka	Sia nel tema diurno che notturno, il trotto del cavallo è imitato dall'ostinato di pianoforte, che tramite la ripetizione ritmica della stessa melodia densa di note evoca la cadenza delle zampe del quadrupede; in maniera ancor più interessante, il rumore prodotto dagli stessi zoccoli del cavallo fornisce un elemento ritmico percussivo che scandisce la traccia.
Manaka Kataoka	Il tema con il suo non risolversi contribuisce a evocare un senso di attesa e di suspense presente anche nella sua incarnazione originale; il registro alto del pianoforte richiama le qualità cristalline della goccia di dati lasciata cadere dalla pietra guida, e in questo modo, tramite la sincresi, la musica funge da accompagnamento alla caduta della goccia, diventando sempre più veloce come la gravità che la attira al suolo.
Manaka Kataoka	Combattere contro i giganteschi Sassorock che abitano nella natura è ricalcato da una musica vivace e percussiva, accentuata anche da un'imitazione di strumenti da minatore, richiamando l'universo semantico "minerario" da cui scaturiscono i golem.
Yasuaki Iwata	Il tema di Kashiwa, oltre a fungere da leitmotiv estremamente riconoscibile, è un indice che avverte Link della presenza di un qualche segreto da scoprire. La stessa scelta dell'utilizzare uno strumento insolito come la fisarmonica ricalca la natura del personaggio, dandogli una connotazione di girovago grazie alla portabilità dello strumento, facendo intuire che sarà possibile incontrarlo altrove.
Manaka Kataoka	Il tema è un indice d'allarme, che invita il giocatore a guardare in cielo e constatare il colore rosso della luna. La musica è un segnale di pericolo che anticipa un impedimento imminente dato dalla rinascita dei nemici sconfitti da Link, e prepara il giocatore ad affrontare al meglio la situazione che gli viene posta davanti prima che questa sia realizzata.

