

DAL SOUND DEL CHIP ALLA SINFONIA

CONTINUA IL VIAGGIO GUIDATO DA JOHN BROOMHALL NELL'IMMENSOMONDO DELLA PRODUZIONE MUSICALE PER I VIDEOGAME



FABLE[®]

LEGENDS

È il 6 luglio 2005, siamo all'Hollywood Bowl. Star del cinema

vengono intervistate sul red carpet mentre undicimila tra uomini, donne, ragazzi, mamme, papà e bambini (molti vestiti come i loro personaggi dei videogame preferiti) si preparano ad assistere al concerto della Los Angeles Philharmonic Orchestra. Le luci si spengono, il pubblico impazzisce come se fosse a un concerto rock più che a una sinfonia...

Comincia così l'acclamata serie di concerti Videogame Live,

caratterizzata dagli estratti delle più amate colonne sonore di videogame. Decine di concerti in tutto il mondo dedicati ai videogiocatori che hanno un legame profondo e duraturo con la musica dei loro titoli preferiti, cosa che non sorprende se si considera che un gioco ha una durata tra le dieci e le venti ore.

LE ORIGINI

L'origine delle musiche dei videogiochi odierni è un mondo a parte:

la chip music degli anni 80' era costituita da una serie di suoni elettronici con una minima (se non assente) polifonia. Con l'avvento dei giochi per personal computer negli anni 90', i puristi acquistavano hardware specifici come la scheda Creative SoundBlaster Labs e Roland LAPC-1, entrambe schede audio per computer installabili nel PC che allora rappresentava lo stato dell'arte, cioè il 286 (con i suoi 640 Kb di RAM). Entrambe le schede ospitavano sintetizzatori modesti, che permettevano la riproduzione di sequenze MIDI polifoniche durante le sessioni di gioco. Pareva un vero e proprio miracolo di innovazione, anche se oggi i compositori potrebbero rabbrivire al pensiero di scrivere musica per tali formati lo-fi idiosincratici.

Il cartellone per il concerto Videogames Live



Un momento del concerto Videogames Live con lo schermo dedicato al videogame

“C'è stato un profondo cambiamento nella capacità di produzione tramite computer desktop a prezzi accessibili, che ha permesso a molti compositori, anche in erba, di ottenere un piccolo spazio in questa industria”

Allora, il lavoro del compositore per videogame era così strettamente legato a processi e strumenti esoterici che si doveva avere un ruolo in-house, integrati nel team di sviluppo del gioco. Ma nel decennio successivo, così come i floppy disk hanno aperto la strada ai CD-ROM e poi ai DVD e quindi ai Blu-Ray, tutto è cambiato. La tecnologia MIDI ha spianato la via ai CD audio e poi allo streaming di file multi-traccia e surround. Le aspirazioni cinematografiche dei creatori di videogame cominciarono a sbloccare i budget per le registrazioni orchestrali e non passò molto tempo prima che le colonne sonore iniziassero a crescere enormemente come qualità. Allo stesso tempo, crescevano anche le tecnologie di registrazione. C'è stato un profondo cambiamento nella



Un momento della registrazione dell'orchestra condotta da Allan Wilson agli Air Lyndhurst Studios

capacità di produzione tramite computer desktop a prezzi accessibili, che ha permesso a molti compositori, anche in erba, di ottenere un piccolo spazio in questa industria.

Se ci si focalizza sulle

offerte interattive di oggi, si troveranno in prevalenza alti budget per le produzioni: un ottimo score si può realizzare utilizzando anche solo uno o due musicisti oppure una vera e propria orchestra di 90 elementi con un coro registrato per esempio agli Air Studios, ad Abbey Road o allo Skywalker Ranch. O un gruppo rock. O una big band... A ogni modo, comporre musiche per i videogame funziona oggi proprio come qualsiasi altro media come il cinema o la televisione, tranne nel caso in cui essi non siano lineari: questo è il fattore chiave di differenziazione e la sfida

interessante. Nei giochi interattivi, avete un'imprevedibilità nel susseguirsi degli eventi nonché un'indeterminatezza di lunghezza delle scene che li rende difficile da musicare come fossero un film - e come si può dare alla colonna sonora una linea musicale da seguire che annuncia un evento sullo schermo se non è possibile individuare quando l'evento accadrà? - perché questo è in realtà ciò che il giocatore determinerà con il suo stile di gioco, le sue capacità e il suo comportamento. Un altro motivo che giustifica la gestione delle musiche in modo interattivo, è il poter facilitare la variazione per consentire ai giocatori di completare il loro obiettivo nel tempo sufficiente prima che la musica di sottofondo diventi fastidiosamente ripetitiva.

MUSICA INTERATTIVA

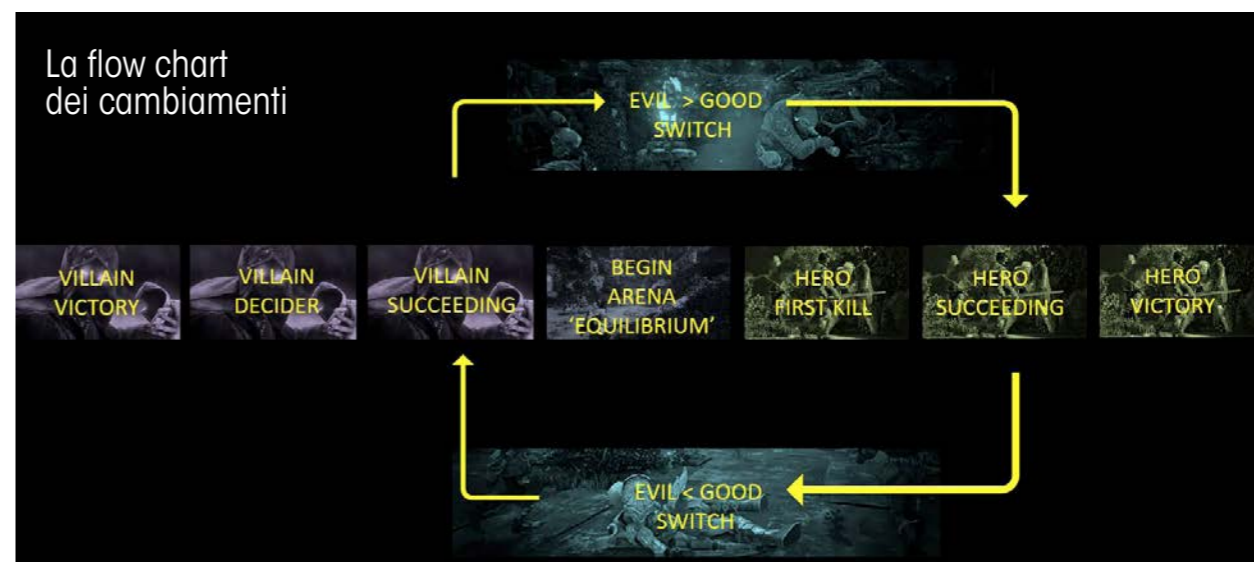
Musica interattiva è un termine generico riferito a una serie di tecniche e meccanismi attraverso i quali la musica è concepita, creata e consegnata in-game in segmenti e strati da ri-combinare e ri-ordinare in base alla condizione di gioco (una condizione di gioco prevalente per esempio è quando il livello di minaccia è alto) e agli eventi di gioco (per esempio, un obiettivo fondamentale raggiunto) per affrontare proprio questo tipo di problemi. Diamo un'occhiata a un esempio recente.

Fable Legends per Xbox One è l'ultimo capitolo di una saga molto amata prodotta da Lionhead Studios. È inserito nel mondo fantastico di Albione e i giocatori hanno la possibilità di far parte di una squadra di quattro eroi o impersonificare un generale cattivo e dirompente, che manda i suoi spiriti contro quelli buoni. Durante i combattimenti di gioco l'Audio Director Steve Brown ha voluto creare un sistema musicale che riflettesse il personaggio dominante sia esso buono o

cattivo. Il sistema musicale interattivo di Fable Legends è stato creato per le dinamiche di gioco quattro contro uno. Come un pendolo, la musica può oscillare rapidamente dal bene al male. Fortemente legato a eventi game-play, il sistema analizza continuamente le statistiche di salute degli eroi contro il numero di creature che li stanno attaccando, come spiega Steve Brown: "Ogni missione è composta da quattro arene più altre aree, nel ruolo del cattivo invece bisogna impostare le creature e porre le trappole per la scena seguente. Visto che una missione può durare fino a 45 minuti, a seconda della competenza dei giocatori, la tipica musica da combattimento piena di percussioni sarebbe un completo fallimento. Quindi per trasmettere un'emozione simile a quella delle corse sulle montagne russe, ci sono frequenti cambiamenti tematici, melodici e di tempo che forniscono una sottolineatura dinamica in continua evoluzione, con transizioni e progressioni piacevolmente musicali. Il



Steve Brown, audio director per Fable Legends





giocatore dovrebbe sentire la colonna sonora come appositamente scritta sulla sua esperienza di gioco.

Per raggiungere questa grande ambizione, la partitura deve

scorrere in modo estremamente agile sia che il giocatore vesta il ruolo dell'eroe che del cattivo. Parlando di piccoli segmenti di musica, essi sono messi in ordine in differenti combinazioni all'interno di uno stato d'animo, fino a quando un evento di gioco innesca la necessità di cambiare direzione musicale di un'alternativa più adatta, per esempio quando il cattivo sta per vincere. Il cambiamento avverrà tramite

una delle ottanta transizioni destinate a coprire tutte le eventualità di passaggio dal bene al male. Per evitare che sia necessario attendere la fine della riproduzione del segmento in corso prima della transizione, i segmenti sono stati mantenuti brevi per essere più versatili. Inoltre, si può abbellire la situazione con caratterizzazioni sonore specifiche per buoni e cattivi che possono essere sovrapposte per marcare momenti significativi di game-play. È un insieme di pezzi che si incastrano col susseguirsi della storia (senza dissolvenze incrociate) per fornire una soluzione super-reattiva che mantiene l'integrità compositiva.

“Forse un videogioco non ha bisogno di musica interattiva su tutta la storia, magari pochi spunti ben scritti con attenzione posizionati con criterio saranno sufficienti”

Steve Brown aggiunge: “I

cambiamenti spiccano tematicamente, quindi se per esempio si sente entrare il corno della melodia del cattivo, subliminalmente siamo portati a pensare che stia per accadere qualcosa di brutto - e poi la musica cadrà come da una scogliera e il giocatore si troverà nelle profondità dell'inferno! Ma quando le cose iniziano a cambiare e il pendolo si sposta, si sentirà la melodia trionfante dell'eroe e tutto comincerà a sentirsi gioioso e il nostro eroe ce la potrà fare. Trasmettere la storia attraverso la musica è una vera e propria questione di gioco di squadra”.

COME COMINCIARE

I sistemi di audio per

videogiochi come Wwise, FMOD e ELIAS forniscono gli strumenti per contribuire a progettare, prototipare e impostare complesse matrici musicali interattive che si ripetono. Sono di solito prontamente disponibili per sperimentare e sono supportati da ottimi tutorial e video di casi di studio. L'esempio di cui sopra è in realtà solo inteso come un punto di partenza per aprire gli occhi.

La programmazione in Wwise



Ci sono molti approcci creativi e senza regole. Diversi generi e stili di game-play richiedono un approccio diverso spesso all'interno dello stesso titolo. Forse per intensificare le emozioni è necessario

un approccio stratificato con un ampio pennello orizzontale - o forse serve una serie di brevi partiture verticali per coprire una sequenza particolarmente dettagliata in cui si desidera comporre basandosi sulle azioni del giocatore. Forse un videogioco non ha bisogno di musica interattiva su tutta la storia, magari pochi spunti ben scritti con attenzione posizionati con criterio saranno sufficienti. Quando si inizia a lavorare con la musica interattiva da un punto di vista progettuale, il pericolo è quello che si chiama perdere di vista il legno dagli alberi. Avere un sistema musicale tecnicamente intelligente è cosa buona e

giusta, ma non se si tratta di una sorta di camicia di forza creativa per il compositore. In realtà, la prassi migliore è quella di avere il compositore a stretto contatto, o addirittura alla guida della progettazione musicale interattiva: la maggior parte dei compositori considerano la musicalità, il significato musicale e la coesione compositiva dei valori ben più importanti della tecnologia anche se cool.