

IL RITMO DEL MU.STRU.MU L'IMPORTANZA DEL SOUND DESIGN NEL VIDEOGIOCO

THE RHYTHM OF MU.STRU.MU - THE IMPORTANCE OF SOUND DESIGN IN THE VIDEO GAME

PAOLO ZAMPAGLIONE

Abstract (IT): Il presente articolo analizza il progetto videoludico *Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.*, sviluppato nell'ambito di *Musicittà*, iniziativa volta a valorizzare il Museo dello Strumento Musicale di Reggio Calabria. Il videogioco, classificabile come "rhythm game", fonde elementi educativi e interattivi, permettendo ai giocatori di esplorare virtualmente il patrimonio musicale del museo attraverso sfide ritmiche ispirate agli strumenti esposti. Particolare attenzione è rivolta al sound design, inteso non solo come accompagnamento, ma come elemento narrativo e immersivo capace di orientare, coinvolgere e influenzare l'esperienza ludica. L'articolo approfondisce il ruolo del suono nella percezione spaziale, nella costruzione dell'atmosfera e nella risposta emotiva del giocatore, analizzando anche le fasi di testing e sviluppo della colonna sonora. *Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.* si presenta così come un esempio innovativo di gamification del patrimonio culturale, in cui musica e suono diventano strumenti fondamentali per stimolare la memoria collettiva e favorire l'interazione tra passato e futuro.

Parole chiave: videogioco, musica, sound design, patrimonio culturale, gamification.

Abstract (EN): This article analyzes the video game project *Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.*, developed as part of *Musicittà*, an initiative aimed at enhancing the Museo dello Strumento Musicale in Reggio Calabria. The video game, classified as a "rhythm game," combines educational and interactive elements, allowing players to virtually explore the museum's musical heritage through rhythmic challenges inspired by the exhibited instruments. Special attention is given to sound design, understood not only as accompaniment but as a narrative and immersive element capable of guiding, engaging, and influencing the gaming experience. The article explores the role of sound in spatial perception, atmosphere construction, and the player's emotional response, also analyzing the phases of testing and development of the soundtrack. *Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.* thus presents itself as an innovative example of the gamification of cultural heritage, where music and sound become essential tools for stimulating collective memory and fostering interaction between the past and the future.

Keywords: video game, music, sound design, cultural heritage, gamification.

IL RITMO DEL MU.STRU.MU L'IMPORTANZA DEL SOUND DESIGN NEL VIDEOGIOCO

PAOLO ZAMPAGLIONE

1.1 Introduzione

Il Ritmo del Mu.Stru.Mu. è un videogioco presentato all'interno di Musicittà¹, progetto volto alla ricerca, catalogazione e valorizzazione del Museo dello Strumento Musicale di Reggio Calabria, il Mu.Stru.Mu. Musicittà è nato dalla collaborazione tra studenti del corso di Comunicazione e Didattica dell'Arte, con la partecipazione dei corsi di Pittura, Nuove Tecnologie e del Conservatorio Francesco Cilea. L'obiettivo principale di Musicittà era quello di riaccendere l'attenzione su un patrimonio culturale inaccessibile al pubblico.

Il museo, fondato da Demetrio Spagna e situato nell'ex stazione ferroviaria "Reggio - Lido", a pochi metri dal lungomare Falcomatà, ospitava una collezione di circa 800 strumenti musicali provenienti da tutto il mondo, raggruppati in cinque famiglie: cordofoni, aerofoni, idiofoni, membranofoni e strumenti meccanico-elettrici. Oltre agli strumenti, il museo possedeva una biblioteca con testi e spartiti musicali antichi e di valore.

Il 22 Giugno 2024 un evento ha riaperto simbolicamente il Mu.Stru.Mu. Musicittà è stato concepito per mantenere viva la memoria del Mu.Stru.Mu. e sensibilizzare la comunità sull'importanza della conservazione del patrimonio culturale. Attraverso

¹ Bachecca dell'evento [<https://www.abarc.it/eventi/musicitta/>]

l'uso di tecnologie digitali e multimediali ha invitato la cittadinanza a partecipare e a scoprire il museo attraverso tre apparati:

- Il Sogno del Mu.Stru.Mu²: un allestimento virtuale sulla piattaforma Artsteps che ricrea una versione digitale del museo;
- Il Ritmo del Mu.Stru.Mu³, il progetto videoludico oggetto di questa analisi;
- La Voce degli Strumenti⁴, un podcast in sei episodi pubblicato sulla piattaforma Spreaker a cura di Demetrio Spagna e Dario Zema, fondatore del museo.

Il Ritmo del Mu.Stru.Mu., in particolare, rappresenta un esempio di come i videogiochi possano essere utilizzati come strumenti educativi e di sensibilizzazione. Sviluppato da Giuliano Gambacorta e Paolo Zampaglione, con il contributo grafico di Maria Forgione e Marica Giustra e il comparto audio è stato realizzato da Gabriele Gambacorta e Paolo Zampaglione, completa un'esperienza interattiva che combina intrattenimento e apprendimento.

² Museo Virtuale [<https://www.artsteps.com/view/664217db21abfef2c6f0696b>]

³ Pagina di presentazione del gioco [<https://sites.google.com/abarc.it/ilritmodelmustrumu/home-page?authuser=2>]

⁴ Podcast [<https://www.spreaker.com/podcast/la-voce-degli-strumenti--6204832>]

musicittà
Reggio Calabria

22 GIUGNO 2024

ITINERARIO

- ore 10.30: dinanzi alla Chiesa di San Giorgio al Corso (Corso Giuseppe Garibaldi, 303)
- ore 11.30: all'ingresso/sulle scale del teatro F. Cilea (Corso Garibaldi)
- ore 12.30: nei pressi del Mu.Stru.Mu. (Pineta Zerbi)
- ore 18.00: riapertura virtuale del Mu.Stru.Mu. (tra voci, allestimenti e giochi) e jam session di chiusura

HYLE SAXOPHONE QUARTET
Vincenzo Martorello, Martina Marafioti, Antonio Gentile, Orlando Russo

TELAEINSPALLA
Mary Guarnera, Adriana Cosenza, Ferdinando Paviglianiti, Francesca Azzarà, Davide Scagliola, Asia Schipilliti, Federica Mazzeo, Giada Modafferri, Cris Skyler Arnese, Miryam Pepe, Andrea Albanese, Demetrio Spagna, Claudia Muscolino, Lilli Romano, Martina Bruzzese, Giorgia Foti

IL RITMO DEL MU.STRU.MU.
Videogioco a cura di Maria Concetta Forgione, Marica Giustra, Paolo Zampaglione

IL SOGNO DEL MU.STRU.MU.
Allestimento espositivo a cura di Noemi Di Maio, Laura Liconti, Shadi Taheri

LA VOCE DEGLI STRUMENTI
Un podcast sulla collezione a cura di Dario Zema, con la partecipazione di Demetrio Spagna

MUSEO DEL STRUMENTO MUSICALE

Accademia di Belle Arti Reggio Calabria

F. CILEA

[Fig. 1 – Locandina dell’evento]

1.2 Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.

Il Ritmo del Mu.Stru.Mu. è un “rhythm game”, un videogioco il cui funzionamento si basa sul ritmo musicale e coordinazione, coinvolgendo il giocatore in sfide che richiamano le sonorità e le atmosfere degli strumenti un tempo custoditi nel museo.

Il giocatore deve schivare ostacoli che appaiono a ritmo di musica, muovendosi all'interno di un'area di gioco che richiama visivamente un pentagramma musicale, schivando ostacoli che sopraggiungono a ritmo di musica alla ricerca di tre note musicali con le quali terminare la sfida. Completando i livelli, il giocatore può conquistare le “card” dedicate a ciascuno di questi strumenti: vere e proprie schede premio, attraverso le quali è possibile leggere e scoprire curiosità, storia e caratteristiche tecniche di ogni strumento.

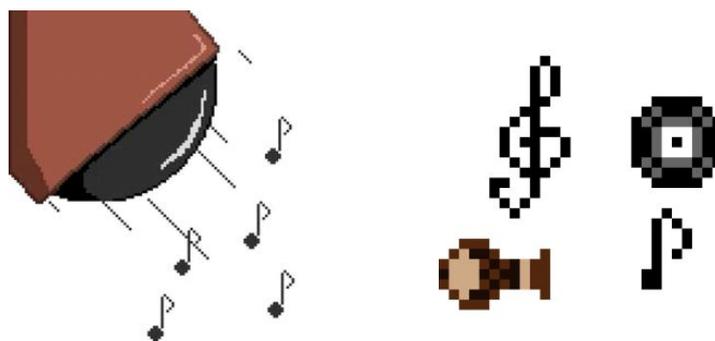
Questa scelta di genere non è casuale: il ritmo è un linguaggio universale, un elemento che attraversa culture e barriere linguistiche, rendendo il gioco un potente strumento sospeso fra memoria e futuro; in effetti, proprio a partire dal non dimenticare l'incendio doloso del 2013 a opera di ignoti, ancora oggi, mai identificati, il gioco invita a partecipare attivamente alla valorizzazione e alla riscoperta di un patrimonio collettivo, offrendo l'opportunità di recuperare ciò che il rogo ha sottratto, andando ad ambientare la *schermata di selezione del livello all'interno di una ricostruzione virtuale del museo.*

Presentato come “rhythm game”, *Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.* si distacca dalla struttura classica del genere, avvicinandosi piuttosto alle dinamiche di gameplay di titoli come *Undertale*⁵, soprattutto nelle sue celebri sequenze di schivata durante i combattimenti. Infatti, una volta avviato il livello, le abilità del giocatore vengono messe alla prova: muovendosi con le frecce direzionali, i tasti WASD o tramite i pulsanti a schermo

⁵ *Undertale* è un videogioco indipendente sviluppato da Toby Fox e pubblicato nel 2015. Celebre per il suo stile grafico retro in pixel art e per le sue innovative meccaniche di combattimento “bullet hell”

(ideati per consentire una fruizione sia tramite pc che cellulare), il giocatore dovrà schivare ostacoli che compaiono a ritmo di musica dai lati dello schermo. La velocità e la frequenza degli ostacoli variano in base alla complessità e al tempo della traccia musicale in corso, trasformando l'esperienza in qualcosa di simile a un "bullet hell" sullo stile di giochi cult come *The Binding of Isaac*⁶ e *Cup Head*⁷.

Dal punto di vista tecnico e creativo, *Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.* è stato realizzato con *GameMaker*⁸, software gratuito e intuitivo che utilizza il linguaggio di programmazione GML (*GameMaker Language*), simile a C e C++ e ampiamente utilizzato per la creazione di videogiochi 2D. *GameMaker* offre anche la possibilità di programmare tramite nodi visivi, rendendo più accessibile la creazione di giochi anche a chi ha meno esperienza con la programmazione tradizionale.

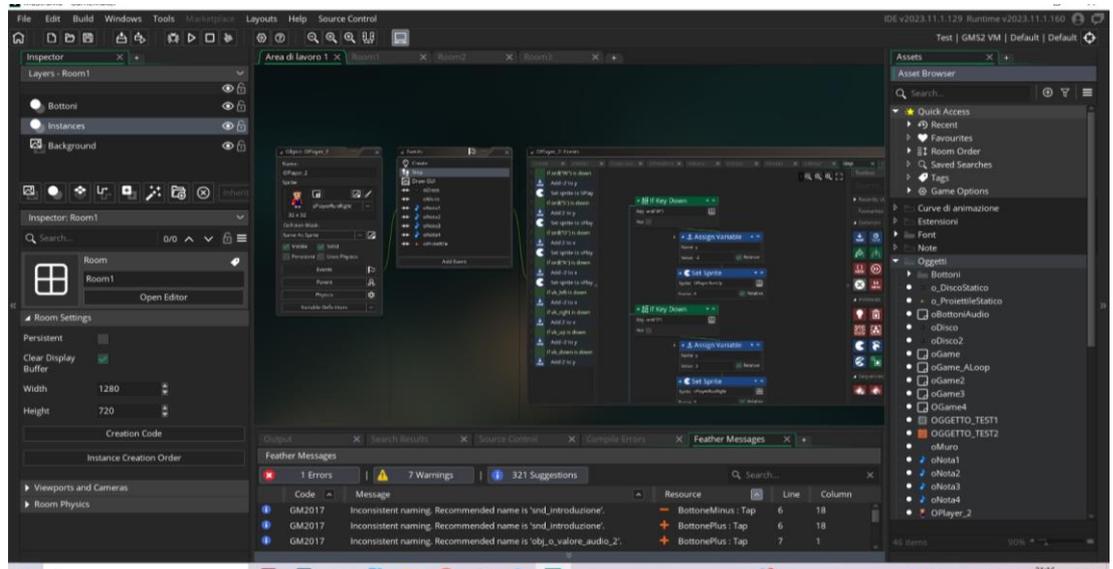


[Fig. 2 – Icona del videogioco “Il Ritmo del Mu.Stru.Mu.”; Fig. 3 – Alcuni asset del videogioco]

⁶ *The Binding of Isaac* è un dungeon Crawler del 2011 dello sviluppatore Edmund McMillen. Il gioco è noto per il suo **livello di rigiocabilità** elevato grazie alla generazione procedurale di stanze, nemici e oggetti.

⁷ *Cup Head* è un videogioco sviluppato dallo Studio MDHR e pubblicato nel 2017, caratterizzato dal suo stile artistico ispirato ai cartoni animati degli anni '30.

⁸ Sito web di Game Maker; <https://gamemaker.io/en>



[Fig. 4 – Schermata del videogioco su Game Maker]

1.3 Test con Audio

Durante la fase finale dello sviluppo della demo, il team ha deciso di avviare una serie di test, permettendo a diversi utenti di provare il gioco in anteprima per raccogliere feedback preziosi. Inizialmente, il gioco presentava un'impostazione volutamente essenziale: l'esperienza iniziava immediatamente dopo l'accesso della schermata iniziale, dove era presente il titolo e l'icona del player, senza alcuna guida testuale o pratica sui comandi e sugli obiettivi.

L'assenza di istruzioni ha generato confusione tra i *tester*, i quali hanno manifestato incertezza su come affrontare la sfida. Interessante è stato notare come il senso di smarrimento emergesse già dalla schermata del titolo, nonostante l'uso di colori vivaci e l'assenza di elementi in movimento. Inoltre, molti tester hanno segnalato difficoltà

nel distinguere tra oggetti dannosi (un tamburo e un vinile) e positivi (una nota musicale blu), malgrado le differenze cromatiche e comportamentali.

Per migliorare l'esperienza, nella versione successiva è stata introdotta una semplice traccia musicale in loop nella schermata iniziale, nella speranza proprio di ridurre la paura del primo approccio. Questa scelta si è rivelata efficace: la musica, forse grazie anche alla sua semplicità e ripetitività, ha modificato l'approccio dei giocatori, suscitando curiosità anche al di fuori della cerchia dei tester selezionati.

Il campione iniziale di 15 studenti fra i 20 e 25 anni si è rapidamente espanso, raggiungendo una quota di 30 individui fra studenti (20-25 anni) e professori (30-50 anni). Tali test hanno permesso anche di riflettere in modo più consapevole sul pubblico a cui si rivolge il progetto, collocando il target in una fascia di utenza compresa tra la giovane età e l'adulto culturalmente attivo.

In questa nuova *build* del gioco inoltre, sono stati inseriti tre effetti sonori distinti: uno per le azioni positive, uno per le azioni negative e uno per celebrare la vittoria. *Ciascuno di questi suoni è stato accompagnato* da effetti visivi per enfatizzare le reazioni del gioco agli input dei giocatori. La risposta dei tester a queste modifiche è stata molto positiva: l'interazione con il gioco è risultata più chiara e intuitiva, migliorando significativamente l'esperienza complessiva. In particolare, quando il giocatore subiva danni, l'attenzione si spostava immediatamente sul numero di vite rimanenti, mentre la raccolta della nota musicale era accompagnata da un *jingle* di successo che enfatizzava il momento di celebrazione.

1.4 Creazione della Intro

Il jingle "Introduzione", concepito per trasformare e alimentare l'interesse del pubblico verso il gioco, è stato elaborato con un approccio sorprendentemente semplice e accessibile. Dopo un'esplorazione di diverse piattaforme online dedicate

alla creazione musicale, si è scelto di approfondire lo studio di BeepBox⁹. Prima di intraprendere la costruzione della traccia, ho condotto una ricerca meticolosa e approfondita. Esaminando non solo innumerevoli brani 8bit che hanno segnato la storia della musica videoludica, ma anche vari manuali e video tutorial che offrono preziosi consigli su come dare vita a una composizione coinvolgente e accattivante. In questo contesto, si è scelto quindi di adottare uno stile *chiptune*¹⁰, ispirato ai suoni dei videogiochi a 8 e 16 bit, capace di evocare un immaginario ludico immediatamente riconoscibile, e prestando particolare attenzione alle opere dell'artista italiano *Fabio Bortolotti*. La scelta non è stata casuale ma frutto di una riflessione sulle diverse tipologie di musica applicabili nel contesto videoludico.

- Musica lineare, ovvero composta da un brano intero che si ripete o cambia solo in base a sequenze predefinite. Esempio di questo tipo è la musica dei combattimenti, "Let the Battles Begin!" "(闘う者達, "Tatakau Monotachi")¹¹ di Final Fantasy VII.
- Musica modulare, formata da sezioni riarrangiate dinamicamente a seconda del contesto di gioco, esempio sono le tracce di No Man's Sky¹² dove la musica cambia in modo fluido, combinando strati e moduli musicali in risposta alle scelte e agli ambienti del giocatore.
- Musica adattiva, che si modifica in tempo reale in base alle azioni del giocatore o allo stato del gioco, rendendo l'esperienza più immersiva. Esempio di questo

⁹ Link a Beepbox: <https://www.beepbox.com/>

¹⁰ Con chiptune (o anche chip music) si indica un tipo di musica informatica scritta per formati sonori in cui tutti i suoni sono sintetizzati in tempo reale dal chip sonoro di un computer o una console.

¹¹ Anche nota come "Those Who Fight", è il tema di battaglia principale di *Final Fantasy VII*. La traccia è stata composta e arrangiata da Nobuo Uematsu.

¹² La band 65daysofstatic è la principale responsabile per la composizione della musica del gioco.

tipo di musica è quella di Silent Hill 2¹³, capace di sottolineare l'inquietudine anche nei momenti tranquilli e il panico, di protagonista e giocatore, nei momenti di tensione.

- Musica di commento, simile a quella cinematografica, usata per accompagnare e enfatizzare l'azione. Famoso esempio è The Last of Us¹⁴ proprio per l'atmosfera generata dall'incrocio fra musica e ambiente.
- Musica trigger, formata da parti musicali o effetti sonori attivati da eventi precisi durante il gameplay. La musica e gli effetti di Undertale¹⁵ rientrano all'interno di questa categoria, dove persino i dialoghi sono legati a effetti sonori e tracce musicali.

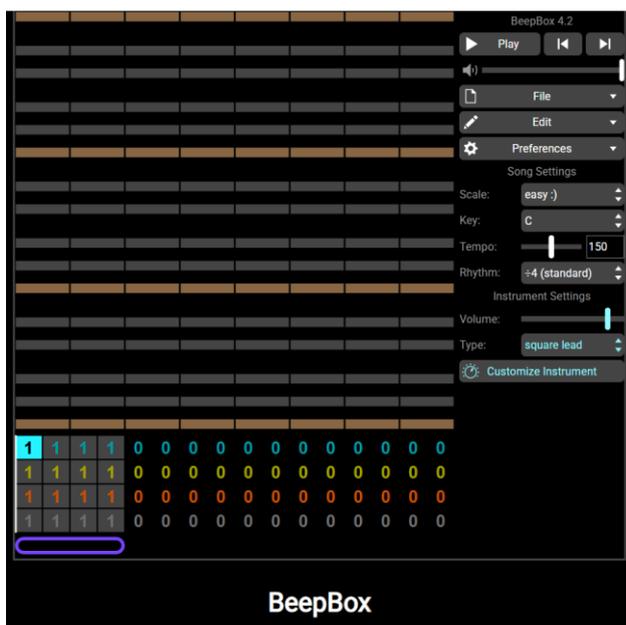
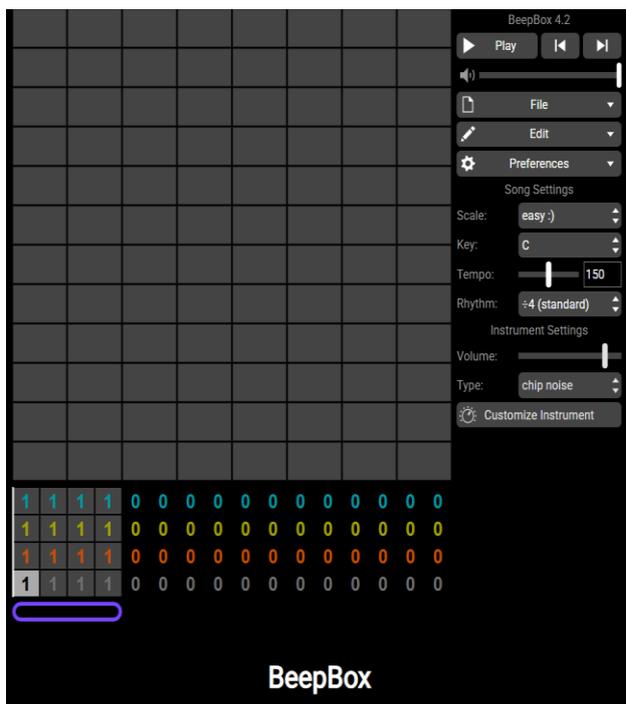
“Introduzione” è quindi una musica lineare, vivace e caratterizzata da una cadenza regolare e da una struttura in loop già evidente a partire dal secondo ciclo di riproduzione. Il prodotto finale ha una durata di 1 minuto e 27 secondi ed è contraddistinto da una sorprendente armonia derivante dal mix delle note acute di un ottone e quelle gravi di un oboe come principali strumenti per accompagnare il tamburo che ha creato il ritmo iniziale.

Grazie alla sua semplicità strutturale e al ritmo incalzante che lo contraddistingue, suscita nello spettatore il desiderio irresistibile di seguire le note con i propri passi o addirittura con la propria voce, trasformando così l'ascolto in un'esperienza a sé stante che arricchisce ancor di più il gioco.

¹³ Le musiche di Silent Hill 2 sono state composte da Akira Yamaoka. Yamaoka è conosciuto per il suo stile unico che fonde musica elettronica, rock, e suoni ambientali per creare un'atmosfera inquietante e psicologica.

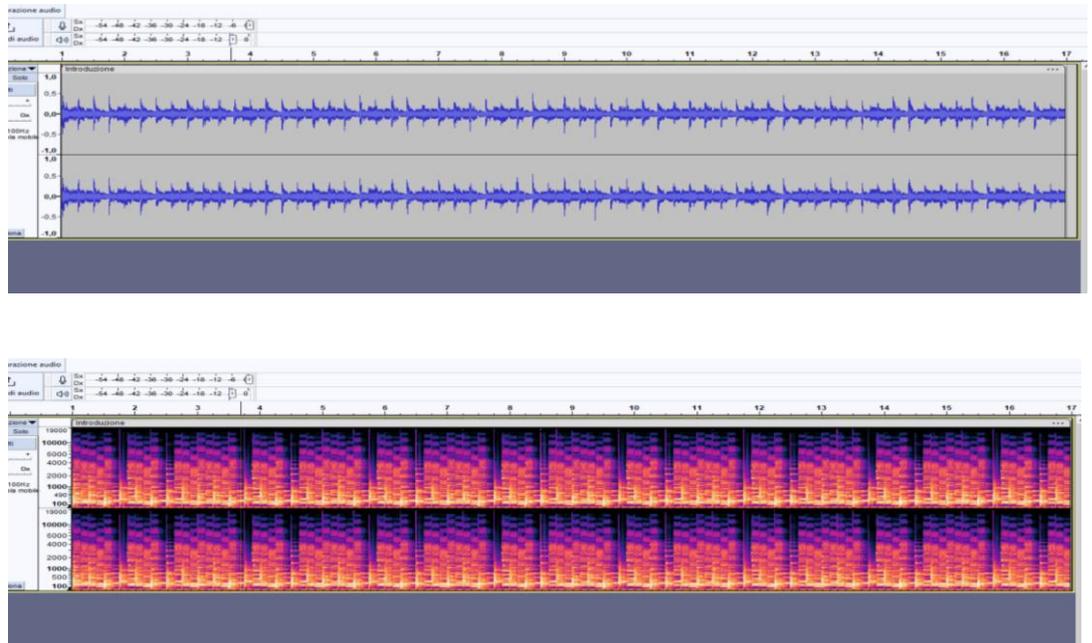
¹⁴ Le musiche di The Last of Us sono state composte da Gustavo Santaolalla, noto per il suo approccio minimalista e l'uso di strumenti tradizionali.

¹⁵ Le musiche di Undertale sono state realizzate da Toby Fox, autore stesso del gioco.



[Fig. 5 – Schermata principale di Beebox]

[Fig. 6 – Schermata di Beebox]



[Fig. 7 – Forma d’onda della traccia “Introduzione”, visualizzato in Audacity]

[Fig. 8 – Spettrogramma della traccia “Introduzione”, visualizzato in Audacity]

2.1 Il Ruolo del Suono nella Percezione del Gioco

L’esperienza con Il Ritmo del Mu.Stru.Mu. ha evidenziato un aspetto fondamentale del sound design: la capacità di fornire un feedback immediato¹⁶ e significativo alle azioni del giocatore. Suoni specifici associati a eventi particolari, come la raccolta di un oggetto o l’avvicinarsi di un pericolo, permettono al giocatore di comprendere rapidamente le conseguenze delle proprie scelte e modificare il suo corso d’azione.

¹⁶ Nel linguaggio tecnico e scientifico, processo per cui il risultato dall’azione di un sistema (apparecchio, dispositivo, o meccanismo) si riflette sul sistema stesso per correggerne o modificarne il comportamento.

Questo tipo di feedback sonoro, spesso accompagnato da effetti visivi, non solo rende il gioco più intuitivo ma rafforza anche il senso di controllo e l'immersione del giocatore.

Il sound design gioca un ruolo essenziale nella costruzione dell'atmosfera e nella narrazione implicita - esempio evidente il diverso comportamento dei tester privi di musica iniziale rispetto a quelli che hanno ascoltato il jingle: due approcci comportamentali nettamente distinti, che hanno prodotto risultati altrettanto diversi.

Questo involontario esperimento conferma quindi tutte le teorie sul sound design e sulla percezione, sottolineando l'importanza di un design sonoro ben curato nell'esperienza di gioco. Il sound design non è soltanto questione di accompagnamento musicale; si tratta di creare un ecosistema sonoro che interagisce in modo sinergico con le meccaniche di gioco e le emozioni del giocatore.

*** sono stati formulati modelli come lo SCI (Ernie Mäyrä 2007) basato su tre aspetti essenziali per l'immersione del giocatore: Sensory immersion, Challenge based immersion e Imaginative immersion (successivamente sono nati altri modelli e parametri, ma in questo caso è sufficiente citare questo).

2.2 Il Suono come Estensione dello Spazio di Gioco

Nel contesto de Il Ritmo del Mu.Stru.Mu., il suono ha assunto un ruolo fondamentale non solo per accompagnare le azioni del giocatore. In mondi di gioco più ampi e con sistemi più complessi il suono si sviluppa in modalità più ricche e sofisticate, diventando un elemento narrativo e un mezzo espressivo fondamentale. La spazializzazione sonora, insieme all'uso di "cue" audio direzionali, ha permesso di creare una relazione profonda tra il giocatore e l'ambiente virtuale.

La percezione della distanza, della profondità e della direzione dei suoni è diventata un elemento chiave per orientare il giocatore, suggerendo l'esistenza di luoghi e

percorsi al di fuori dello schermo visibile. In un mondo tridimensionale, il suono non è più un elemento di accompagnamento, ma si trasforma in una guida invisibile importantissima, che stimola la curiosità e l'esplorazione, ampliando la portata dell'interazione e differenziando gli ambienti.

Ad esempio, l'utilizzo di diversi livelli di riverbero per le tracce musicali, in relazione alle zone di gioco, contribuisce a differenziare gli ambienti in modo organico. Ogni spazio ha una sua impronta sonora unica: ambienti chiusi, come corridoi stretti o stanze sotterranee, presentano un suono più "dry" e diretto, con minore riverbero, mentre gli spazi aperti, come piazze o aree naturali, si caratterizzano per un effetto più "wet", con code di riverbero più ampie e diffuse. Queste variazioni influenzano la percezione spaziale e contribuiscono a rendere ogni luogo riconoscibile anche solo attraverso l'ascolto.

Altro elemento significativo è la posizione del suono, cioè l'impiego di suoni che provengono da elementi non visibili sullo schermo, suggerendo la presenza di oggetti o pericoli imminenti. L'effetto di "fade-in" progressivo di determinati suoni e la loro presenza effettiva in uno spazio fisico intorno al quale ci si può spostare svolge una duplice funzione: orientare le azioni del giocatore e costruire una mappa mentale dello spazio circostante.

2.3 Il Sound Design

Il *sound design* rappresenta l'arte e la pratica di creare tracce sonore destinate a soddisfare molteplici esigenze artistiche e comunicative. Sotto l'ampia espressione di sound design, infatti, è possibile inserire tutto ciò che uno spettatore percepisce attraverso l'udito, che si tratti di musica, voci umane, rumori ambientali o persino silenzi significativi. Ogni elemento sonoro contribuisce a costruire un'atmosfera unica e a veicolare emozioni specifiche, arricchendo così l'esperienza complessiva.

La prima volta che il termine “sound designer” è stato formalmente utilizzato nei titoli di coda di un film risale al lavoro pionieristico di Walter Murch nel celebre film *Apocalypse Now* (1979)¹⁷. Questo evento segna una pietra miliare nel riconoscimento della disciplina del sound design come professione distinta e fondamentale nell’ambito del cinema contemporaneo. L’opera di Murch ha aperto la strada a future generazioni di professionisti del suono, sottolineando l’importanza cruciale della progettazione sonora nel narrare storie visive in modo coinvolgente ed efficace.

Nei primi videogiochi, le capacità sonore erano limitate a semplici toni generati da chip. Spesso, i programmatori si occupavano sia della scrittura del codice del gioco che della creazione degli effetti sonori. Con l’avvento di hardware più avanzato, come il chip sonoro AY-3-8910, la qualità e la complessità dell’audio nei videogiochi aumentarono significativamente. L’introduzione di console come il *Super Nintendo*¹⁸ e il *Sega Genesis*¹⁹ portò a un notevole miglioramento della qualità audio, richiedendo competenze specifiche per la creazione di effetti sonori e musiche. In questo contesto storico, il ruolo del sound designer iniziò a essere riconosciuto come una professione distinta all’interno dei team di sviluppo, anche nella produzione di videogames.

Con l’aumento delle aspettative dei giocatori e l’evoluzione delle tecnologie, tale ruolo si è ulteriormente specializzato. La collaborazione tra sound designer, compositori e

¹⁷ Walter Murch stesso a coniare il termine “*sound designer*” per definire descrivere il suo approccio alla costruzione del paesaggio sonoro del film, come raccontato nel volume “The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film” di Michael Ondaatje.

¹⁸ Il Super Nintendo Entertainment System (SNES), comunemente abbreviato in Super NES o Super Nintendo, è una console per videogiochi a 16 bit sviluppata dalla giapponese Nintendo e commercializzata nel 1990 in Giappone e Corea del Sud, nel 1991 in America del Nord, nel 1992 in Europa e Oceania e nel 1993 in America del Sud.

¹⁹ La Genesis Sega, nota come Mega Drive al di fuori del Nord America, è una console per videogiochi casalinghi di quarta generazione a 16 bit sviluppata e venduta da Sega. Commercializzata nel 1988 in Giappone come Mega Drive e nel 1989 e in Nord America come Genesis, nel 1990, è stato distribuito come Mega Drive da Virgin Mastertronic in Europa, Ozisoft in Australasia e Tecty in Brasile.

ingegneri del suono è divenuta essenziale per creare esperienze immersive di alta qualità.

2.4 Il Ruolo della Musica nella Narrazione Ludica

Oltre al sound design, la musica gioca un ruolo cruciale nell'esperienza di gioco. La colonna sonora non è solo un accompagnamento musicale, ma una vera estensione della narrazione, che genera aspettativa nel giocatore ampliando le emozioni che prova. La composizione musicale intitolata "Introduzione" è stata concepita utilizzando esclusivamente tre note; l'intento non era creare un'opera sensazionale, piuttosto un riempitivo che stimolasse curiosità, rivelandosi una scelta vincente. Questo dimostra che non è necessariamente la complessità di un brano a determinarne l'efficacia, ma piuttosto il suo impiego e come si inserisce nell'intera esperienza di gioco. È fondamentale considerare che un brano semplice, ma ben contestualizzato, può suscitare emozioni e coinvolgimento pari, se non superiori, a quelli di una composizione più elaborata.

La chiave risiede nel rapporto tra il contenuto musicale e le dinamiche del gioco stesso; infatti, la musica deve accompagnare e amplificare le azioni del giocatore piuttosto che sovrastarle o sovrastimarle. La musica deve evolversi in sintonia con gli eventi di gioco; ad esempio, un crescendo potrebbe coincidere con un momento di tensione o una vittoria imminente. In conclusione, la musica non è solo un accompagnamento accessorio ma rappresenta una componente essenziale nella narrazione interattiva. Essa non solo amplifica le emozioni vissute dal giocatore ma contribuisce anche a definire l'identità stessa del gioco. Pertanto, è cruciale investire tempo e risorse nella creazione di colonne sonore che siano memorabili ed evocative.

Nel progettare la traccia "Introduzione", è stato essenziale tenere in considerazione non solo l'aspetto estetico del suono, ma anche il tipo di esperienza che avrebbe suscitato nell'utente. In questo contesto, è possibile reinterpretare l'apertura del gioco

attraverso il modello di Pine e Gilmore, che classificano le esperienze lungo due assi principali: il grado di partecipazione (da passiva ad attiva) e il livello di connessione (da assorbimento a immersione). La combinazione di questi assi genera quattro “regni dell’esperienza”: *entertainment*, *educational*, *esthetic* e *escapist*.

Inizialmente concepita come un accompagnamento sonoro minimale, la traccia “Introduzione” era pensata per colmare un vuoto percettivo, offrendo un sottofondo capace di assorbire l’attenzione in modo passivo. Tuttavia, con l’evolversi della produzione, la traccia ha assunto una funzione più distintiva: da semplice elemento di sfondo si è trasformata in jingle tematico, riconoscibile, stimolante e potenzialmente in grado di attivare la memoria musicale. Questa trasformazione ha spostato l’esperienza verso una forma *aesthetic*, il suono agisce da veicolo per la transizione verso un’esperienza ludica e mentale.

Questo è particolarmente evidente se si considera il modello SCI di Ermi e Mäyrä, che individua tre forme di immersione nel contesto videoludico: la Sensorial Immersion, che si riferisce alla qualità audiovisiva e alla capacità di stimolare i sensi; la Challenge-based Immersion, che attiva l’attenzione e l’impegno del giocatore; e la Imaginative Immersion, legata all’immedesimazione e alla narrazione. Nella fase introduttiva del gioco, è soprattutto la sensorialità del suono, il ritmo, i timbri e l’atmosfera musicale, a costituire il primo accesso all’immersione: già in questa fase si pongono le basi per un coinvolgimento più profondo: il giocatore si sente progressivamente trasportato in un altro mondo.

3 Conclusioni

Il sound design e la musica sono elementi essenziali per creare un’esperienza di gioco immersiva e coinvolgente. L’armonizzazione di questi aspetti con la narrativa e le meccaniche di gioco non solo arricchisce il contesto, ma plasma anche la percezione del giocatore di fronte alla storia e alle sfide che affronta.

Un design sonoro ben studiato ci invita a esplorare gli spazi virtuali con curiosità e cautela, mentre una colonna sonora evocativa ci accompagna emotivamente, facendo sì che ogni azione, ogni tappa e ogni vittoria si sentano vive e significative. Ogni suono e nota sono strumenti strategici per mantenere l'attenzione e la motivazione del giocatore, contribuendo a costruire un mondo di gioco che si vive non solo attraverso gli occhi, ma anche attraverso le orecchie e, in ultima analisi, il cuore.

Bibliografia

BARBAGLI, L. (2024) *Guitar and Video Games: Tracce di progressive rock nel post-emo*. Milano: OndaRock Edizioni.

CAMILLERI, L. (2014) *Il peso del suono. Forme d'uso del sonoro ai fini comunicativi*, Mist: Filattiera (MS);

CHION, M. (1990) *L'audio-vision. Son et image au cinema*, Parigi; Editions Nathan; trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino: Lindau, 2017.

MANNES, E. (2011) *The Power of Music: Pioneering Discoveries in the New Science of Song*. New York: Walker & Company.

MCALPINE, K. (2018) *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*. Oxford: Oxford University Press.

ONDAATJE, M. (2002) *The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, New York: Alfred A. Knopf; trad. it. *L'arte del montaggio. Conversazioni con Walter Murch*, Milano: Baldini Castoldi Dalai, 2004.

SACKS, O. (2007) *Musicophilia: Tales of Music and the Brain*. New York: Alfred A. Knopf.

VONA, G. (2018) *Nuove tendenze del sound design nel cinema contemporaneo*; tesi di laurea triennale, Università degli Studi di Milano.

Articoli Online:

HACL MUSIC THEORY (2021). Rhythm Rule for Better Melodies. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=WTj-b6oD-Ks&t=239s>

MONTANDON, G. (1936). *Strumenti musicali*. In Enciclopedia Italiana

[https://www.treccani.it/enciclopedia/strumenti-musicali_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/strumenti-musicali_(Enciclopedia-Italiana)/)

SORRENTI, M. (2024) “The Role of Sound and Music in Creating the Atmosphere

of Games”, <https://www.linkedin.com/pulse/role-sound-music-creating-atmosphere-games-mike-a-sorrenti-pidyc/>

VALENTINI, P. (2006) Il suono nel cinema, Drammaturgia,

<https://drammaturgia.fupress.net/saggi/saggio.php?id=2931>