

Sonorità videoludiche - La Chiptune

La rivoluzione parte dal basso: in molti casi questa frase rappresenta solamente un modo di dire, ma nel 1985 non devono averla pensata così sviluppatori del calibro di **Rob Hubbard** e **Martin Galway** o programmatori in erba come il tedesco **Chris Hülsbeck**. All'epoca questi tre uomini erano persone qualunque, ora invece sono compositori universalmente celebrati come i padrini della musica **chiptune**.

Ma cos'è la chiptune? Banalmente si potrebbe dire che è «**un genere di musica creato usando i chip sonori di computer e console degli anni '80/primi anni '90**», ma in realtà è qualcosa di più: la chiptune è sì un genere musicale che affonda le sue radici nel retrocomputing, ma è anche **un movimento artistico che prende a pieni mani dalla filosofia fai-da-te tipica del punk**.

Difatti, nella storia del genere, non è una novità leggere di gente che ha creato o che crea tutt'ora dei software musicali da zero: è l'esempio del succitato Chris Hülsbeck, che nel 1986 pubblicò su una rivista tedesca **Soundmonitor**, programma che aveva creato nel tempo libero. Oppure di **Karsten Obarski**, che nel 1987 creò il software **Ultimate Soundtracker** per **Commodore Amiga**, dando il via all'introduzione delle **cracktro** (ovvero le intro di giochi e programmi crackati) e successivamente alla cosiddetta demoscene, un vero e proprio genere artistico in tutto e per tutto che usava l'Amiga per creare opere degne del MOMA di New York.

Nonostante veri compositori del calibro di **Koji Kondo**, **Nobuo Uematsu** e **Yuzo Koshiro**, autori rispettivamente delle musiche di **Super Mario**, **Final Fantasy** e **Streets of Rage**, che vennero assunti da case come Nintendo e Sega per creare opere leggendarie, oggi portate sui palchi da tutto il mondo con progetti rock-opera come **Video Game Music** dell'americano **Tommy Tallarico** o da esibizioni orchestrali, la chiptune continua a restare un fenomeno soprattutto underground, anche se negli ultimi anni è stata spesso omaggiata da artisti del mainstream musicale come il canadese **Deadmau5** (che proviene della demoscene!), **50 Cent** o **Kesha**. La diffusione di internet è stata fondamentale per il genere, dando il via alla creazione di siti e forum come **8bitcollective** o **micromusic.net** e case discografiche che danno spazio agli artisti della scena, come la **Bleepstreet Records**, o che si occupano di celebrare le grandi colonne sonore videoludiche del passato: è il caso della **Data Discs Records** di Londra, che si occupa della stampa in vinile di musiche tratte da **Streets of Rage**, **Shenmue**, **Super Hang-On**, **Outrun** e molti altri.

Ai giorni nostri, la creazione e l'esplosione degli indie game ha suggellato un matrimonio pressoché perfetto con la musica chiptune: non è più una novità trovare una colonna sonora realizzata con un **Game Boy** in giochi come **VVVVVV** e **Super Hexagon** di **Terry Cavanagh**, con due meravigliose OST realizzate rispettivamente dallo svedese **Magnus "SoulEye" Pålsson** e dalla nordirlandese **Chipzel**, oppure su hit come **Shovel Knight**, dove domina la splendida colonna sonora realizzata dall'americano **Jake Kaufman**, già autore delle musiche della serie **Shantae** e di un'altra hit indie come **Crypt of the Necrodancer**. Per non parlare dell'ottimo lavoro di band come **Amanaguchi**, autori delle musiche del celebratissimo beat 'em up a scorrimento orizzontale basato sulla serie a fumetti di **Scott Pilgrim**.

E l'Italia? Nel nostro paese la scena è molto giovane, ma ben attiva, in primis nell'area milanese dove troviamo due nomi grossi come **Arottenbit** e **Kenobit**, autori di infuocate esibizioni live a base di **Game Boy** e creatori di eventi come le serate di **Milano Chiptune Underground**, serate dall'attitudine punk che piano piano vanno diffondendosi in tutto il resto dello stivale. Ma occhio ad

altri artisti come **Or4**, **Pablito El Drito** o **Luke McQueen**, quest'ultimo mago della sintesi FM del **Mega Drive**, e autore delle musiche di **Xydonia**, *shoot 'em up* a scorrimento orizzontale 100% made in Italy realizzato da **Breaking Bytes**.

La chiptune avrà magari poca storia dalla sua, essendo un genere musicale molto giovane: d'altronde, sono passati più di trent'anni dagli esperimenti sonori su **Commodore 64** dei vari **Galway**, **Hubbard** e dei **fratelli Follin**, ma le attende un futuro radioso grazie alla scena indie, alle *netlabel* presenti su internet e ai servizi di streaming musicale come **Bandcamp** e in generale a chi va a concerti dei musicisti della scena, che sia un locale underground oppure una fiera del fumetto come **Lucca Comics** (nell'edizione di quest'anno si è proprio esibito Kenobit nello stage di Red Bull!). Per quanto sia un genere musicale che affonda le radici nella nostalgia dei bei tempi andati a base di pane e **NES**, la chiptune è molto di più: è ricerca, è sperimentazione, è voglia di spaccare il mondo.