

Il feticismo di EA per gli ascensori si è palesato soprattutto a cavallo tra gli anni 2006 e 2009, **quando con Mass Effect ci ha “regalato” musica fastidiosa**, mentre nell’ascesa annoiati compagni di squadra si scambiavano sagaci battute; o anche con **Dead Space**, dove il lift diventa claustrofobica occasione per elargire al giocatore strepitii, borbottii, cigolii, stridii e lamentii (concerto dello spavento); ancora con **Mirror’s Edge**, laddove, su pareti di metallo asettico, scorrono strisce di video-informazione controllata, sonorità silente del regime di Glass City. **Anche in Max Payne (dei geniali Remedy) c’era un ascensore**, nel livello della lavanderia se non ricordo male: svuotare il caricatore dell’arma sul nero altoparlante portava a zittire la musica e il nostro eroe a ringraziarci per l’ottima decisione presa, perché “beato silenzio”. Eppure, in senso generale, **è difficile immaginare il nostro passatempo preferito senza una colonna sonora che ne veicoli i drammi e le gioie**, il duello con la nemesi di turno, l’innamoramento, il cambio di quinte o il lento dispiegarsi dei titoli d’apertura, accompagnati perlopiù da cangianti loghi e stupefacenti cinematiche.

È tuttavia durante l’avventura che tutto avviene in maniera compiuta: l’ascesa di Nerevar in quel di Vvardenfell, pianoforte sulla post-apocalisse, canti gregoriani in un monastero abbandonato, un caldo zuffolare su rene ardenti di sabbia dorata, musica triste per un bambino che - dolorosamente - cresce, caldo jazz per un investigatore goffo, melodia celestiale per uno strategico a turni; e ancora, sonorità orientali per meglio caratterizzare un drago composito di azzurra materia liquida, glaciale sinfonia dallo spazio ai margini della galassia, divertissement russo in un’avventura che fa del treno il principale mezzo di locomozione, oppure un motivetto amico che ci comunica il benaccetto level-up.



QUANTO SAREBBE BELLO AVERE A DISPOSIZIONE UNA MELODIA NATURALE NELLA VITA VERA?

Per contro, al netto dei già citati ascensori, **è difficile pensare, e spesso tornare, a una real life che perlopiù è solo rumore**: indistinte chiacchiere, auto che sfrecciano nell'ingorgo del traffico, chiassosi lavori in corso punteggiati da odiosi martelli pneumatici, l'abbaiare furioso dei cani, gli strilli dei pupi, aguzzi lamenti di sirene "incazzate", campane che suonano a festa e - soprattutto - il fastidioso lamentare dei palmari di ultima generazione che fa da sottofondo a interminabili viaggi in metropolitana, accompagnati appena dall'organetto di un clochard.

Come fa, in effetti, la cruda realtà a "sopravvivere" senza una OST che dia risalto ai momenti salienti, come avviene nei videogiochi? Perché quando una ragazza ci lascia non c'è Clint Mansell a sottolineare il tragico evento (se c'è riuscito con la distruzione della Terra!)? **Quanto sarebbe bello avere a disposizione una melodia naturale**, che non

scaturisca da auricolari posti a “distanza zero” dalla materia grigia, e che accompagni e asseconi il nostro umore, tanto da instillarci la voglia di canticchiare? E al risveglio - prima di iniziare una nuova, identica giornata lavorativa - **ci vorrebbe il taumaturgico tema di Monkey Island**, per l’avventura più grande di tutte: il giuoco della vita.

