

---

## VideogioQ ascolta: Hirokazu Tanaka

**Author :** Dott. Monge

**Date :** 20 aprile 2014

Ce lo meritiamo o non ce lo meritiamo lo specialone? Ma sì, dai. Seguiteci armati di Youtube e della Wikipedia inglese nel nostro primo viaggio alla scoperta dei compositori che hanno fatto la storia della musica nei videogiochi, perché partiamo da Sua Santità Hirokazu "HIP" Tanaka.

Appassionato di circuiteria e Black Uhuru, Tanaka entra in Nintendo quando questa inizia timidamente i primi esperimenti videoludici, sia sul versante da sala che con i Game & Watch, alla fine dei magnifici Settanta. Non poteva esserci recluta migliore, dal momento che **lungo tutta la sua carriera Tanaka lotterà strenuamente per allargare in maniera organica i confini del sonoro nei videogiochi**, in una militanza ventennale dove il lato compositivo e quello hardware sono la stessa cosa. La prima sortita decisiva è quella di *Donkey Kong*, e dopo niente sarà più lo stesso.

In quegli anni Ottanta che consacrano Nintendo come superpotenza videoludica, lo spettinato nipponico non sbaglia mai un colpo. Se c'è bisogno di gioconi per promuovere il Famicom Disk System, allora Tanaka si mette al lavoro, passando da esperimenti reggae-dub (*Wrecking Crew*, *Balloon Fight*) a colonne sonore dall'impianto più convenzionale (*Kid Icarus*). Ma è con le sinfonie aliene di **Metroid** che si tocca il punto più alto della prima fase di Tanaka, il punto dove la musica si lega indissolubilmente al pianeta sconosciuto del videogioco. Altro fiore all'occhiello è la collaborazione con Keiichi Suzuki (sue le musiche del film *Zatoichi*) per comporre la colonna sonora di *Mother*: qui i due saccheggiano con successo lo spirito dei Beatles più eclettici per completare un bizzarro gioco di ruolo dove i Peanuts e il primo Spielberg convivono in armonia.

All'inizio dei Novanta Hirokazu è già considerato un maestro dai suoi: lavora in prima persona a progettare il sonoro (e che sonoro) del Game Boy, e se parlo della musica di **Tetris** ho già detto tutto. Su Famicom lavora a due progetti minori, tanto interessanti quanto sconosciuti: *Knight Move* e *Hello Kitty World*, seguito spirituale in tutti i sensi di *Balloon Fight*. L'interesse per i campionamenti e la scena DJ fa sì che per **Mother 2** il redivivo Keiichi Suzuki si trovi affiancato da un Tanaka più ingegnere del suono che compositore, ma stavolta il saccheggio della musica popolare anglosassone (Beatles, The Who, la sigla dei Monty Python...) si sposta dalla melodia al suono vero e proprio. Sono serviti più di vent'anni perché Nintendo, ostaggio di paranoie legali, si decidesse a redistribuire la versione americana, *Earthbound*, in Occidente come download per Wii U.

Se nel simpatico *Snoopy Concert* il lavoro da fare è più che altro quello di traghettare lo smooth jazz di quella buonanima di Vince Guaraldi dal cartone animato dei Peanuts al chip sonoro del Super Nintendo, per il suo ultimo lavoro dentro Nintendo, Tanaka sceglie di andarsene in bellezza. La **Game Boy Camera** è sua figlia sotto tutti i versanti: ideazione, programmazione, sonoro... un meraviglioso giocattolo costruito quasi in omaggio a papà Gunpei Yokoi.

Oggi, l'ultracinquantenne HIP può dedicarsi ai suoi hobby, ma come fotografo e DJ non sarà mai più di un'ombra del compositore che è stato, e chiedergli altrimenti sarebbe da villani. In *Super Smash Bros. Brawl* alcuni dei suoi pezzi migliori sono stati remixati e riarrangiati da lui stesso e dalla successiva generazione di compositori. Se lo meritava di essere così bistrattato nei credits del gioco? No. Ce lo meritiamo Hirokazu Tanaka oggi? Senz'altro sì. È ormai prassi fondare religioni su uomini assai peggiori.

**Tommaso Mongelli**  
[www.fandonia.net](http://www.fandonia.net)