

**N**ei quasi otto anni trascorsi dal primo SegnoGame (che da oggi diventa SegnoPlay), e a cinque dal primo Speciale su videogiochi e cinema pubblicato sul numero 176 di "Sgnocinema", lo studio dei rapporti tra i due mezzi ha potuto guadagnare una piattaforma di rispettabilità accademica sempre maggiore. Tuttavia, un inquadramento metodologico pare (nonostante gli svariati e recenti contributi in materia) perennemente viziato da due eccessi disciplinari. Da un lato, i *game studies* hanno a lungo tergiversato e continuano a dibattersi sulle differenze fra interattività e narrazione. Solitamente, il loro esito è stato la formulazione di complessi luoghi comuni sulla differenza tra spettatorialità e gioco. Dall'altro, una tendenza sviluppatasi dal versante degli studi filmici e sui media è stata quella di andare sempre e comunque verso

la formulazione di nuovi paradigmi e fenomeni di convergenza, transmedialità e *storytelling*.

L'esito, in questo senso, è stato spesso quello di vedere i giochi appiattendosi le specificità delle esperienze ludiche e spettatoriali in un calderone indistinto, utile più che altro all'esercizio della fraseologia o alla speculazione astratta che all'analisi dei singoli casi in esame. Adottando una prospettiva storica e critica, SegnoPlay offre da questo numero un nuovo percorso storico di studio su cinema e videogioco volto a individuare tanto i loro territori in comune, e di sperimentazione e ibridazione, quanto le esistenti (e più spesso *persistenti*) specificità di testi, pubblici e pratiche di consumo. In tal senso, ci si può prefiggere di inquadrare più concretamente cinema e videogiochi in una comune storia dei media, dell'audiovisivo e dei processi culturali.

## PRINCE OF PERSIA: ROSCOPIO E ACCESSO AL PROFILMICO



Fotogrammi utilizzati per le animazioni di Prince of Persia (J. Mechner)

*Prince of Persia* (1989, Jordan Mechner (Apple II/DOS/altre piattaforme)) è stato spesso indicato da critici e pubblico come un antesignano dell'irruzione della grammatica filmica nel videogioco, e annoverato tra i primi esempi di videogiochi "cinematografici". Le motivazioni non sono del tutto gratuite, perché *Prince of Persia* si distingue per l'utilizzo del *rotoscoping*, procedimento di lungo corso nel cinema d'animazione. Tuttavia, più che di un gioco cinematografico, è forse più corretto parlare di *Prince of Persia* come di una tappa importante nella transizione verso un'estetica del realismo nell'animazione del prodotto videoludico. La storia di *Prince of Persia* inizia nel 1984, quando Mechner, studente di Yale, realizza su un computer Apple II il gioco *Karateka*, e lo pubblica su etichetta Broderbund. *Karateka* utilizzava intermezzi testuali e narrativi che arricchivano l'esperienza di gioco, ma si contraddistingueva soprattutto

per le animazioni dei personaggi, più fluide e realistiche della media dell'epoca. Si trattava in un certo senso di una prova tecnica del suo successore, sul quale Mechner lavorava per oltre quattro anni.

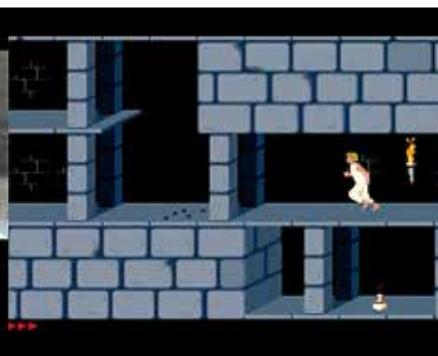
Nel 1989, quando *Prince of Persia* viene pubblicato negli Stati Uniti per Apple II, la reazione del pubblico non è incoraggiante. La vera svolta è nel 1990, quando il successo in Giappone ed Europa - motivato da un incontro con un pubblico più adatto ad apprezzare il gioco - incoraggia la pubblicazione su altre piattaforme. Sulla versione per DOS anche la pulizia grafica migliora rispetto all'ormai obsoleto Apple II. È con questa versione che il gioco di Mechner consacra il proprio eccezionale successo. *Prince of Persia* conduce il giocatore nei sotterranei di un antico palazzo nello stile delle *Mille e una notte*, in una lotta contro il tempo per salvare l'usuale principessa rapita e sopravvivere a trappole, salti, cadute letali e combattimenti

all'arma bianca. Il nuovo gioco si distingue per l'ulteriore affinamento delle animazioni già sperimentate da Mechner con *Karateka*.

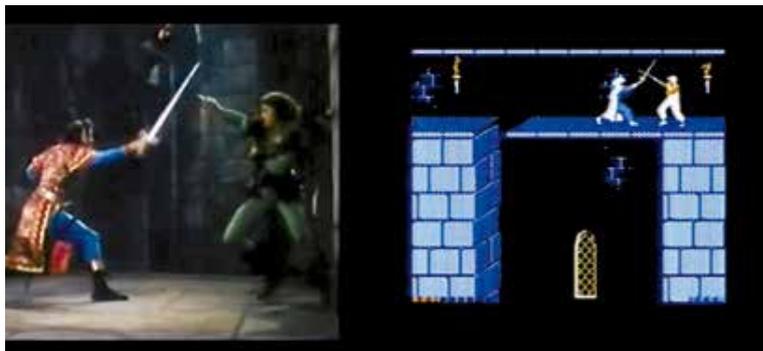
Ma il vero scarto avviene rispetto a un mondo di gioco ad alta e irrealistica velocità come *Super Mario Bros* o altri giochi a piattaforme dell'epoca. Il protagonista di *Prince of Persia* cammina, sposta la testa, si arrampica, guadagna o perde slancio, corre, tenta di fermarsi, cade, raccoglie e usa oggetti, combatte e muore in maniera molto meno artificiale e ben più realistica, rispettando una legge di gravità e una dinamica dei corpi che simulano più da vicino quelle del mondo reale. Per ottenere questo risultato, Mechner adotta il *rotoscoping*, la tecnica di animazione brevettata da Max Fleischer nel 1915 e consistente nell'ottenere dei disegni tracciati sui movimenti di attori filmati con la cinepresa. Il roscopio aveva consentito risultati artistici sofisticati - per esempio, in *Minnie the Moocher* (1932, M. Fleischer), in



Jordan Mechner



Riprese di Jordan Mechner e animazione di Prince of Persia (DOS, 1990).



Le avventure di Robin Hood [1938] e Prince of Persia (test demo, 1989)



Cab Calloway in Minnie the Moocher [1932] e il suo emulo animato

cui Betty Boop incontra un fantasma animato grazie alla proiezione dei movimenti di Cab Calloway.

### Un'estetica dall'impronta realista

Per *Prince of Persia*, Mechner procede in due modi: *in primis*, filma il fratello in azione mentre corre, salta e si arrampica. In questo senso, emula in maniera diretta Max Fleischer, che aveva sperimentato per la prima volta il *rotoscoping* sul fratello minore Dave (ispirandosi a lui per *Koko the clown* del 1933). In seconda battuta, Mechner traccia su pellicola le scene del duello de *La leggenda di Robin Hood* (Curtiz/Keileigh, 1938). Trasposti nei *frames* di animazione, i movimenti così tracciati dal filmato conferiscono a *Prince of Persia* un inedito realismo. Gli sforzi di Mechner sono premiati da un risultato di altissimo valore estetico e ludico. Aggirandosi nei budelli del palazzo del califfo, il giocatore è portato a immedesimarsi in maniera profondamente fisica con il principe, piuttosto che proiettarsi su un *avatar* che agisce in un mondo dalla gravità palesemente artificiale.

Se il valore giocabile di *Prince of Persia* ha superato le infide sabbie mobili del tempo (ben più dei sopravvalutati *reboot* come *The Sands of Time* - Ubisoft 2003), il suo lascito storico consiste nell'inedita sperimentazione sul possibile impatto del pro-filmico nei prodotti videoludici dell'epoca.

Mechner produce un'estetica dall'impronta realista, che non emerge nello spazio privo di gravità della sintesi dei pixel, ma emula il reale un po' come il cinema vede il reale. Successori spirituali come *Flashback* (Delphine, 1993) e *Another World* (Delphine, 1991) ne hanno poi trasposto per primi il metodo in altri universi narrativi. Tuttavia, forzare *Prince of Persia* in un binario che porta il videogioco a farsi cinema, come è stato spesso fatto dalla critica o da teorici alla ricerca di formulari accattivanti, è un modo di forzare l'analisi. Mechner, è vero, ha realizzato una carriera parallela nel cinema come scrittore e regista. E la critica dell'epoca ha letto *Prince of Persia* come un gioco cinematografico.

Tuttavia, *Prince of Persia* restava un gioco, un prodotto interattivo pensato per un pubblico di giocatori. Questo pubblico consumava un audiovisivo e un testo interattivo che, per quanto originale, non ha scardinato interamente le aspettative di chi utilizzava i *controller*, né ha consegnato coloro improvvisamente a una dimensione di spettatorialità. Come l'universo narrativo orientalista del gioco non si sviluppa certo esclusivamente al cinema, così gli intermezzi e le animazioni non colmano minimamente le differenze tra la fruizione dei videogiochi e del cinema dell'epoca - d'animazione o meno. Non si vuole, così, negare l'indubbia innovazione o componente visi-

va e narrativa del gioco; né il suo impatto su pubblici e aspettative future. Tuttavia, parlare di un esempio principe di incorporazione della grammatica filmica nel gioco è, a ben vedere, una conclusione dettata soprattutto da un persistente *desideratum* critico: un inconscio processo di filiazione della rispettabilità estetica del videogioco dal medium del film.

Sofferinarsi speculativamente sui confini più o meno netti o labili tra narrazione e interazione, l'operazione più comune nei *game studies*, o proporre un ingresso dei giochi nel novero delle grammatiche filmiche, operazione legata al partito cinefilo dei nuovi *game scholar*, porterebbero a tralasciare il fatto storico forse più interessante: il modo stesso in cui un Mechner cinefilo emula Fleischer animatore. Così facendo, Mechner predispone la lettura del suo testo da parte di un pubblico che vi riconoscerà l'anello mancante verso nell'evoluzione artistico-filmica dei giochi. È forse meno plateale, ma più fruttuoso, riconoscere in *Prince of Persia* un testo innovativo per la graduale appropriazione di una traccia del reale da parte del videogioco - una prassi che è oggi uno standard dell'industria. *Prince of Persia* adotta una tecnica mimetica sviluppata nel campo dell'animazione, ma con esiti contestuali e specifici diversi dal cinema e interni al medium di arrivo - con buona pace del suo stesso *designer*.



Sovrapposizione tra Biancaneve e attrice utilizzata per il rotoscopo



Karateka [J. Mechner/Broderbund 1984]