

VIDEOGAMES PERCHÉ

Piani di scambio tra gioco e cinema

a cura di Marco Benoît Carbone



L.A. Noire (videogame, 2011)

Ad astra per aspera

A lungo un oggetto alieno e largamente ignorato nell'agenda di critici, giornalisti e accademici - quando non apertamente screditato - il videogioco pare graziato in tempi recenti da una straordinaria attenzione, mentre la sua percezione come forma culturale ed estetica ha subito un ribaltamento in termini assolutamente positivi. Se una volta la maggior parte dei giornalisti e degli opinionisti non avrebbe esitato a pensare, come Roger Ebert, che i giochi non avrebbero mai potuto essere arte, oggi le firme di rispettabili testate gli dedicano estese e lusinghiere attenzioni. L'accademia, per decenni impreparata, accoglie il medium come una distesa di terra vergine da colonizzare, recintare e puntellare, tramite i game studies o adattando paradigmi esistenti. I critici di altri settori, infine, riconoscono al videogioco quel che sanno o possono dire, spesso sotto la forma di un apprezzabile silenzio, in cui vecchie etichette apertamente o vagamente disprezia-

tive sembrerebbero relativamente dismesse o taciute (si pensi, in ambito cinematografico, all'espressione "film-videogioco", riferita a prodotti biechi e seriali e a film "ludici" e "senza pretese").

In una simile temperie, i giochi non sono più gli oggetti fisiologicamente nocivi, antisociali ed esteticamente insignificanti del passato, a cui ci avevano abituato i proclami apocalittici e le ricerche di capri espiatori (per la strage di Columbine o l'occasionale abuso o suicidio) di politici, associazioni di genitori e psicologi alla ricerca di malattie della modernità. Al contrario, i giornalisti, i critici e vari ricercatori sembrano sempre più concordi con il marketing nel vedere nei videogiochi degli oggetti che possono fare bene alla salute, stimolare la crescita cognitiva e intellettuale, essere opere d'arte. Si consideri il caso estremo della ricercatrice americana Jane McGonigal, per la quale le logiche comunicative, ludiche e sistemiche dei videogiochi andrebbero impiegate su

scala globale per combattere carestie, iniquità e malattie. I giochi, per lei, "salveranno il mondo" (La realtà in gioco, Apogeo, Milano 2004).

L'adesione di molti giovani ricercatori a queste tesi è stata immediata, per via di un'ansia di legittimazione del proprio oggetto di studio che li ha fatti abboccare all'amo di tesi e dati altamente fantasiosi (come le migliaia di giocatori che avrebbero reinventato lo "sport perduto" delle antiche olimpiadi, reinventate grazie alla preziosa - e prezzolata - istanza di gamification e marketing della multinazionale McDonald's), o ha impedito loro di riconoscere i macroscopici limiti intellettuali di un prodotto catalogabile come del banale self-help in salsa digitale (e una spruzzata di 2.0).

Il cinema per il videogioco

Il nuovo clima di entusiasmo che circonda il videogioco andrebbe salutato con favore nella misura in cui esso può promuov-



L.A. Noire (2011)



The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)

vere l'accettazione e la comprensione di una serie di pratiche a lungo sottovalutate nella loro rilevanza sociale e culturale. Esso, tuttavia, tende anche a coincidere con forme di eccessiva e mal posta indulgenza che hanno poco da spartire con un effettivo avanzamento delle prospettive critiche, limitandosi a invertire di segno i pregiudizi negativi dei detrattori di un tempo. Cosa c'entra questo con il rapporto fra giochi e cinema? Moltissimo, perché se queste tendenze sono il contraltare di una lunga fase di understatement e denegrazione del videogioco, un tramite robusto per la sua attuale nobilitazione è senz'altro il modello estetico del cinema.

Si consideri la recente ammissione al Tribeca Film Festival di un gioco come *L.A. Noire*, salutata come un'ammissione del videogioco nel pantheon delle arti, ma che in realtà ha per quest'ultimo tutte le caratteristiche di un mutilante rituale di passaggio. La macchina di marketing e il pubblico del Tribeca hanno identificato il videogioco con i suoi inserti narrativi e la sua immagine patinata, e dunque come una forma espressiva finalmente "alta" solo in quanto leggibile attraverso un certo linguaggio e una certa retorica del cinema. Il preteso conferimento di uno statuto artistico si è così ribaltato in una forma d'implicita riproposizione d'inferiorità, tranciando di netto le specificità interattive, ludiche ed estetiche del videogioco. La stampa mainstream e un'ampia fetta di quella specializzata, in Italia e all'estero, hanno abboccato a questa mitologia, producendosi in sperperate lodi di un gioco "finalmente artistico" in quanto "è come un film" (ci si permette d'indicare il contributo di chi scrive, contenuto in Roy Menarini, *Le nuove forme della cultura cinematografica*, Mimesis, Milano 2012).

In un simile contesto, il rapporto con il cinema appare decisivo in termini storici e critici, tanto per individuare precise strategie di legittimazione che hanno antecedenti nella storia del cinema stesso (nell'iniziale, problematico confronto con il teatro e la letteratura), quanto per studiare modelli di senso e mitologie più ampi, in un sistema di produzione sempre più orizzontale e radicalmente interconnesso.

Il videogioco per il cinema

Fin qui la prospettiva del gioco, ma cosa c'è in questo discorso che punti veramente al cinema, e che arrivi al cinema? Di

nuovo, moltissimo. Si è ormai in grado di affermare, senza timore di smentita, che non è più possibile concepire i rapporti tra film e gioco alla stregua di una serie di contatti dal carattere accidentale. Né è più pensabile ignorare la quantità, la varietà, e la rilevanza di quanto il videogioco ha riversato nelle immagini in movimento. Vi è una storia pluridecennale di scambi, ruberie e prestiti - assolutamente reciproci - tra gli immaginari, le tecnologie e i linguaggi delle due forme espressive. Anche così, tuttavia, affinità e avvicendamenti tra i due mezzi non dovrebbero far dimenticare le loro divergenze e le loro specificità in termini estetici, pragmatici e sociali. Pubblici, pratiche, linguaggi, funzioni e risultati del videogioco e del cinema condividono sì uno spazio comune sempre più ampio, dialogano e si richiamano, ma mantengono al tempo stesso forte specificità e distanza a più livelli.

L'obiettivo dei contributi di questo Speciale è per l'appunto quello d'interrogarsi sul gioco e d'interrogarlo, non solo attraverso il cinema, ma anche per il cinema, ora individuando profonde connessioni, ora riconoscendo sistematiche divergenze. Il saggio di Enrico Terrone problematizza tanto l'assunto di base di questo Speciale - perché mai dovremmo parlare di videogiochi su una rivista di cinema? - quanto le contrapposte tesi di un'affinità assoluta, o di un incontro meramente accidentale, tra film e gioco, interrogando il secondo sui suoi possibili obiettivi estetici a partire dalle sue specificità ontologiche, anche alla luce dei paralleli tentativi del cinema di esplorarle. Parallelamente, Federico Giordano prende in esame le genealogie comuni delle due forme espressive, mostrando come sia possibile concepirle all'interno di un'unica storia, sfaccettata e complessa, delle meraviglie della visione (dalle lanterne magiche alle immagini in 3D), pur nel rispetto delle specificità in cui si estrinsecano i loro effetti di sollecitazione visiva, emotiva e cinestetica.

Gli effetti d'immersione, compartecipazione e immedesimazione sono l'oggetto del saggio di Mauro Antonini, che riconosce nel videogioco la capacità - condivisa con il gioco di ruolo, e diversa da quella di cinema, teatro e lettura - di offrire a chi fruisce il testo un'identificazione totale e completamente attiva con una figura immaginaria. Da una prospettiva distinta ma complementare, Andrea Fontana dimostra come la

comune ontologia dell'immagine di tratto o sintesi, sottesa al videogioco e al cinema d'animazione, si estrinsechi per entrambi i due mezzi nella ricerca - prima parallela, poi sempre più all'insegna della commistione - di universi immaginari, in cui soddisfare l'esperienza dell'impossibile, o esplorare i possibili incontri tra mondo riprodotto e mondo "creato". Volgendosi verso i nessi tra gli universi tematici ed estetici delle due forme espressive, Riccardo Fassone affronta infine il tema della costruzione di un vocabolario dei generi nel videogioco, individuando alla loro base processi diversi a seconda dei pubblici, delle epoche e delle finalità storiche, e riconoscendo nel caso specifico del videogioco horror un esempio della loro relazione spesso ambigua con il cinema.

Dai singoli interventi, nonché dal loro insieme, emerge un quadro affascinante dei rapporti fra gioco e cinema, da cui partire alla ricerca di prospettive critiche in un momento significativo per lo studio dei videogiochi in Italia, che coincide con l'importante lancio della rivista GAME - Games as Art, Media, Entertainment - The Italian Journal of Game Studies (www.gamejournal.it), prima del suo genere in Italia. Questo Speciale di "Segnocinema" non rappresenta una novità assoluta per la rivista, che ne ha già ospitato uno in tempi meno sospetti ("L'occhio, il dito: Estetica del Videogame" a cura di Gianni Canova, "Segnocinema" n. 92, 1998) e si è offerta come luogo di riflessione sistematica su questi temi attraverso la rubrica SegnoGame (qui idealmente alla sua quindicesima incarnazione). Esso è tuttavia per alcuni aspetti un precedente, e dunque un contributo importante, volto alla costruzione di un percorso e di un progetto critico sul videogioco.

Non ci sembra di esagerare sostenendo che la critica, italiana e non, appare ancora drammaticamente limitata nei mezzi e negli scopi. In una forma compiuta e matura, essa sinceramente non esiste, o al massimo si polverizza in un pulviscolo di osservatori isolati, che lasciano sul proscenio da un lato chi il videogioco continua a liquidarlo o ignorarlo, e dall'altro chi non ha altri mezzi che per esaltarlo acriticamente, rimaucando piani, testi e mitologie di uffici marketing e agenzie stampa. Al di là delle forme che la critica saprà darci, non sarà senza un suo ruolo che il videogioco potrà dirsi pienamente forma d'arte, d'espressione e di cultura.