



# QUANDO IL GIOCO SI FA...

COME SI PROFILA, DAVVERO, IL TANTO SPESSO DISCUSO RAPPORTO TRA CINEMA E VIDEOGIOCHI?  
RIPERCORRIAMO LA QUESTIONE, INTERROGANDO A RIGUARDO DUE STUDIOSI DELLA MATERIA

SLUCKY RED

14 FILM TV

## LA VECCHIA ARTE DEI VIDEOGIOCHI di ALBERTO PEZZOTTA

**S**peso chi scrive di videogiochi ne sa poco di cinema, e chi scrive di cinema ne sa poco o nulla di videogiochi. Io non faccio eccezione, al massimo ho giocato a *Tetris* e *Glider*, ma su YouTube posso farmi un'idea di che cos'è *Grand Theft Auto*. E comunque ho tanto da leggere.

Una decina d'anni fa il dibattito verteva sul fatto se i videogiochi fossero o meno un'arte. Roger Ebert, celebre critico del "Chicago Sun-Times", tra i primi del settore a essere diventato una star del web, aveva sentenziato che no, i videogiochi non possono essere arte (*Video Games Can Never Be Art*), per una serie di motivi così prevedibili che non vale neanche la pena di riassumerli. Lo stesso era già capitato con il fumetto, no? Ne era nato un altrettanto prevedibile polverone (e presumibili minacce di morte). Poco tempo prima Matteo Bittanti, artista, docente universitario e pioniere degli studi del settore, in *Schermi interattivi* (Meltemi, 2008) sentenziava con entusiasmo che i videogame introducevano nuove estetiche, metabolizzavano e riconfiguravano il cinema nell'era transmediale, erano lottava arte; e implicitamente sbeffeggiava tutti i dinosauri che non se ne erano accorti. Una bibliografia imponente e la promozione dei videogiochi a materia accademica hanno dimostrato che, arte o no (chi se ne importa), i videogiochi sono qualcosa su cui riflettere. Se poi gli strumenti usati per farlo siano adeguati, e quali siano la cultura e la società retrostanti, è un altro paio di maniche. Nel recente *Game Over* (Mimesis, pp. 504, € 32) Bittanti, in quella che mi pare quanto meno una correzione di tiro, scrive che «l'immaginario del videogame è dominato da due ideologie complementari e parimenti tossiche: il criptofascismo e il neoliberalismo». E uno dei punti più

deboli di *Vivere mille vite* di Lorenzo Fantoni (effequ, pp. 288, € 15) è la difesa dell'esperienza «catartica» (sic) di sparare alla gente (e alle donne) in un videogioco. E questo in un libro che si fregia dell'uso dello schwa per evitare il "maschile sovraesteso". Complimenti.

Ma per quanto vexata, la *quaestio* che più mi interessa è un'altra: il rapporto tra cinema e videogioco. Che mi sembra sempre mal posta. A cominciare dai critici che, di fronte a un blockbuster, dicono che sembra un videogame. Ora, non ci piove che certi film si ispirino ai videogame (come *Hardcore!* di Ilya Naishuller, tutto in soggettiva "spara spara"), ma si condannano da soli alla marginalità e all'insipienza estetica. Mentre il montaggio post *continuity* e frastornante alla *Avengers*, vedremo, è l'esatto contrario dei videogiochi.

Ma se i film che citano i videogiochi in genere falliscono, quando un videogioco cita un film è sempre un punto a suo favore. E giù elogi al tale videogame dalle atmosfere lynchane, o a quell'altro che evoca la New York di Scorsese, magari usando attori e voci famose. Il che, se dimostra qualcosa, è solo la perdurante priorità dell'immaginario cinematografico e la sudditanza dei videogiochi. Ma andiamo avanti. Se c'è una cosa che mi fa sorridere, nelle perorazioni estetiche di alcuni adepti, è l'enfasi attribuita a forme e modi di visione che, a chi studia il cinema, fanno molta meno impressione. Dopo anni di videogiochi dall'esterno, in "terza persona", Fantoni celebra la scoperta della "esperienza in soggettiva" nei videogiochi come uno shock culturale, un'epifania. La soggettiva, ragazzi, che è stata inventata alla fine del XIX secolo! Alla buon'ora! È curioso che uno dei primi film in soggettiva, *How It Feels to Be Run Over* (1900) di Cecil M. Hepworth, simuli l'esperienza di ►

## VIDEOGAMETECA DEL CINEFILO

a cura di MARCO BENOÎT CARBONE E RICCARDO FASSONE

**E.T. [1982]**

L'emblema dell'adattamento frettoloso dal film in voga all'epoca (altre volte ispirazione non ufficiale, come in *Donkey Kong*, o vicino al plagio). Il disastro commerciale di *E.T.* è divenuto un simbolo della grande crisi dell'industria nel 1983 e ha persino ispirato una leggenda, che voleva milioni di copie del gioco invendute sepolte nel deserto del New Mexico. **M.B.C.**

**IT CAME FROM THE DESERT [1989]**

Omaggio ai film coi mostri dagli occhi di insetto come *Assalto alla Terra*, *It Came from the Desert* è un'avventura action inquietante, e la più bizzarra delle proposte Cinemaware. Ispirata ai linguaggi e agli immaginari del cinema, è un esempio della loro ricezione nella variegata galassia di *adventure game* dell'epoca (da *Monkey Island* a *Indiana Jones* della LucasFilm Games). **M.B.C.**

**DRAGON'S LAIR [1983]**

È il gioco che apre la seconda stagione di *Stranger Things*, a dimostrazione di quanto *Dragon's Lair* sia diventato una sineddoche degli anni 80. Realizzato da Don Bluth e pensato come punto di incontro tra videogioco e animazione, è uno degli esempi più noti di impiego della tecnologia del laserdisc che, a fronte di un'estetica sbalorditiva per l'epoca, permetteva un'interazione piuttosto limitata. **R.F.**

**ANOTHER WORLD [1991]**

In questo *cinematic platformer* che inframmette le fasi di azione con sequenze narrative, Éric Chahi sperimenta con la tecnica del *rotoscoping* per conferire realismo alle animazioni dei personaggi. Con il suo immaginario cyberpunk, l'estetica minimale e gli elementi autoriali che hanno reso noto il cosiddetto *french touch* nel videogioco, il cult del designer francese è anche un *longseller* di successo. **M.B.C.**


**CONKER'S BAD FUR DAY [2001]**

*Conker* doveva essere il tipico animaletto grazioso dei *platform game*, ma ha finito per prestare volto e voce a uno dei giochi più ironicamente scabrosi della storia. L'umorismo scatologico, il *nonsense*, la sessualità e la violenza lo rendono un'esperienza ancora esilarante, anche grazie alla sue parodie dissacranti di film come *Matrix*, *Alien*, *Dracula* e *Salvate il soldato Ryan*. **M.B.C.**

Sopra, alcune scene di *Stranger Things*. A pagina 14, un'immagine promozionale di *Hardcore!*

FILMTV 15

## VIDEOGAMETECA DEL CINEFILO

**HEAVY RAIN [2010]**

Un po' thriller (para)psicologico, un po' videogioco d'avventura, *Heavy Rain* è l'esempio più riuscito della poetica di David Cage, game designer *auteur* ossessionato dalla creazione dell'ibrido ludico-cinematografico perfetto. Come spesso accade per prodotti di questo genere, è invecchiato male, ma resta un esperimento interessante. **R.F.**

**RED DEAD REDEMPTION [2010]**

L'approccio al western di Rockstar - gli stessi sviluppatori di *Grand Theft Auto* - è più revisionista che classico, più Peckinpah che Ford. Ambientato per metà in Messico, durante la Rivoluzione, *Red Dead Redemption* invita a contemplare i paesaggi del West piuttosto che a sgominare i nemici. Un *open world* che tutti gli appassionati di western hanno sognato di esplorare. **R.F.**

**ALIEN: ISOLATION [2014]**

*Alien: Isolation* è il vero seguito dell'*Alien* di Scott. Un videogioco sullo straniamento e sulla solitudine in un'astronave alla deriva. Come Sigourney Weaver, anche la protagonista di *Isolation* è costantemente braccata e - fatto strano per un videogioco - quasi sempre disarmata. Tra i picchi della produzione videoludica degli anni 10. **R.F.**

**CUPHEAD [2017]**

Un omaggio all'animazione del tubo di gomma degli anni 30, la fatica del team dei fratelli Moldenhauer è un tripudio rétro di animazione impreziosito dalla soundtrack *big band jazz* di Kristofer Maddigan. È anche un *run'n gun old style*, ostico e punitivo, adatto a giocatori incalliti e a chi ama le sfide impegnative. **M.B.C.**

**COMBAT AT THE MOVIES [2020]**

L'artista Pippin Barr realizza questo strano esperimento, a metà tra opera concettuale e burla cinefila. Dieci micro remake del videogioco del 1977 *Combat*, pensati come adattamenti di capolavori della storia del cinema. Da *Au hasard Balhazar* a *Taxi Driver*, da *L'avventura* a *Beau travail*. Disponibile gratis su pippinbarr.com. **R.F.**

esserè travolti da un'automobile, non di uccidere. Vorrà dire qualcosa? Certo, obietterebbe il Bittanti nel 2008, rispetto a quella cinematografica la soggettiva nei videogiochi comporta anche essere attori, registi e spettatori. Sarà. Sempre entro limiti, però.

Se poi parliamo di montaggio e di costruzione dell'immagine, mi pare che i videogame siano quanto di più passatista ci possa essere. Nellepoca in cui le regole del montaggio tradizionale vengono straziate dai blockbuster, nei videogame si usa, a quanto vedo, il solito vecchio montaggio "invisibile" del cinema classico. Niente scavalcamenti di campo e raccordi "sbagliati", grazie. E non è un caso che Will Brooker, in un saggio ormai vecchiotto (*Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the "Cinematic"*, 2009), online, si esalti per i piani-sequenza dei videogame in terza persona, che accosta niente meno che a Tarkovskij e a Sokurov. Quanto al modo di costruire l'immagine, che si tratti di videogiochi in prima o in terza persona, è sempre debitore di quella prospettiva rinascimentale, di quella visione centrata e a misura d'uomo, che costituisce tuttora il paradigma di gran parte dei prodotti visivi, e contro cui si battono registi davvero innovatori come Cuarón e González Inárritu. O sbaglio?

Poi va detto che siamo solo agli inizi, e che la realtà virtuale (che giustamente interessa i registi cinematografici molto più dei videogiochi) può scompaginare tutto: il cinema come i videogame. Chi è cresciuto con il cinema giustamente è sospettoso nei confronti di ogni forma di interattività: il bello del cinema era proprio cadere in uno stato semi onirico e sentirsi raccontare una storia. Perché fare tutta questa fatica per giocare, ripartire da zero cento volte, fare scelte (anche nei *god game* e negli *environmental narrative game*)? Scelte che sono comunque limitate. E se, giocando a *GTA*, volessi che un personaggio diventasse un testimone di Geova o cambiasse sesso? Ma il problema non è l'interattività, è il gioco. Togliete armi e obiettivi, togliete il gioco ai videogiochi, rendeteli più immersivi, e questi diventeranno molto più interessanti. Ah, mi dite che è già così? Che esistono già? Be', datemi un'altra vita per farne l'esperienza, anzi mille! **TV**



IL VIDEOGIOCO IN ITALIA  
STORIE,  
RAPPRESENTAZIONI,  
CONTESTI  
A CURA DI MARCO  
BENIÒ CARBONE  
E RICCARDO FASSONE  
MIMESIS, PP. 140, € 25

