

Tra cinema e videogiochi

di
PATRIZIO PAOLINELLI



003383

L'incontro tra cinema e videogiochi è stato segnato da un clamoroso fallimento. Correva l'anno 1982 e con "E.T. l'extra-terrestre" Steven Spielberg sbancava i botteghini. Nello stesso anno i videogiochi costituivano la moda del momento. Sulla scorta dello straordinario successo del film di Spielberg,

Atari, una sussidiaria di Warner, pensò bene di fare quattrini in fretta producendo ancora più in fretta un videogioco ispirato alle avventure del piccolo extraterrestre da vendere sotto Natale. La qualità del prodotto era molto scarsa e fu un fiasco. Lo stesso dicasì per tanti altri videogiochi. La sovrabbondanza di prodotti scadenti mandò in crisi l'intera industria e l'evento fu ricordato come il videogame market crash. Questa vicenda offre lo spunto a Riccardo Fassone per una riflessione complessiva sul rapporto tra i due media in un libro intitolato "Cinema e videogiochi" (Carocci).

Per chi non è un addetto ai lavori il libro di Fassone schiude un vero e proprio mondo. Non solo. Contribuisce a istituzionalizzare gli studi sui videogiochi affrancandoli da altri ambiti di ricerca. Il punto di partenza è dato da un ripensamento integrale della breve e concitata storia del videogioco. Per Fassone infatti il market crash di trentacinque anni fa può e deve essere reinterpretato "all'interno di un processo di riallineamento dell'ecologia mediale negli anni Ottanta e Novanta". In altre parole, il crollo del 1982-83 induce a ritener che in quegli anni si stessero assestando e perfezionando una serie di strategie intermediali destinate a perdurare nonostante le varie crisi che nel corso del tempo hanno investito il mercato dell'intrattenimento. E in effetti così è stato arrivando oggi a una sintassi audiovisiva comune tra cinema e videogioco. La seconda area di indagine di Fassone si concentra sul linguaggio. Per meglio dire, sulle forme dello spettacolo in grado di migrare da un medium all'altro. Da un lato infatti il videogioco utilizza una serie di dispositivi estetici del cinema, mentre dall'altro contribuisce a rimodellare la narrazione cinematografica. Su questo punto è bene soffermarsi perché, paradossalmente, il fatidico 1982 è anche l'anno in cui nelle sale cinematografiche di tutto il mondo esce "Tron", prodotto dalla Disney e diretto da Steven Lisberger. Il film farà scuola perché intercettò una fascia di pubblico trasversale attratta sia dai videogiochi sia dal cinema popolare e perché canonizzò le modalità di videogioco nel cinema.



"Tron" narra di un programmatore risucchiato in un computer governato da un programma tirannico. Il computer è presentato sia come uno strumento di lavoro manipolato da professionisti in giacca e cravatta o addirittura in camice bianco sia come uno strumento per giovani hacker allevati a videogiochi la cui cultura del lavoro è invece all'insegna dell'informalità, della creatività e della flessibilità annunciando così l'ideologia produttiva della Silicon Valley. Non basta. Il film offre allo spettatore un'innovativa sequenza di circa quindici minuti realizzata interamente in computer grafica. Diverse riviste dell'epoca dedicate ai videogiochi tributarono a "Tron" parecchie lodi mentre del film vennero prodotti diversi adattamenti videoludici destinati alle sale giochi e alle console casalinghe. Dopo "Tron" il film-videogame diventa la realtà commerciale che tutti oggi conosciamo.

La terza area di esplorazione del libro di Fassone si sofferma sulla produzione di significato. Produzione che non riguarda tanto le possibilità del cinema e dei videogiochi di raccontare la medesima storia quanto di individuare dove si intersecano e dove si separano le retoriche dei due media. Allo scopo Fassone propone "una teoria ecosistemica che tenga in considerazione aspetti estetici, di genere, produttivi e relativi al design nell'indagare il rapporto tra cinema e videogioco". Tale teoria prende le mosse da due assunti principali. Il primo, cinema e videogiochi sono allo stesso tempo oggetti sociali e tecnologici, pertanto chi se ne occupa non può trascurare i rapporti che, ad esempio, collegano i videogiochi con l'informatica, i giochi analogici, e per l'appunto il cinema. Il secondo, il panorama dei media costituisce "un complesso ecosistema abitato da organismi impegnati in dinamiche di competizione, avvicendamento, affiancamento". Tali assunti hanno permesso diverse e persino opposte interpretazioni sul ruolo dei media. Per dirla con tutta franchezza l'interpretazione abbracciata da Fassone ci pare la più conformista

e non a caso è preponderante nel mondo accademico. Tant'è che a un certo punto del suo ragionamento Fassone arriva a sostenere che studiare il rapporto tra cinema e videogiochi significa avere a che fare con una galassia "la cui frammentarietà rende complessa, e forse inutile, l'adozione di strumenti tassonomici e ontologici". Sulla possibile inutilità della tassonomia nutriamo qualche dubbio. Ad esempio ci risulta difficile immaginare il business plan di una start-up - che magari intenda gettarsi nella produzione di videogiochi - senza un'analisi dei vari segmenti di mercato. Sulla possibile inutilità dell'ontologia invece i dubbi si moltiplicano. Per farla breve, sembra di sentire l'eco del concetto di fine della storia: la comprensione dell'essere sarebbe inutile perché siamo arrivati alla conclusione della storia, la quale guarda caso coincide con l'attuale modo di produrre e consumare, vendere e acquistare, in una parola con un mondo governato dal mercato.

Purtroppo di ostacoli come quelli appena segnalati ce ne sono diversi nella teoria ecosistemica conte-

nuta in "Cinema e videogiochi". Riflettendo sui rapporti assai instabili tra media - di cui proprio quello tra cinema e videogiochi può essere considerato l'epitome - Fassone sostiene che occorre operare delle distinzioni all'interno di un sistema fin troppo intricato di relazioni evidenziando la propria chiave di lettura: "Così, ad esempio, uno studio di carattere sociologico che si voglia interessare di cinema e videogiochi può occuparsi della convergenza dei percorsi di consumo culturale - chi guarda determinati film apprezza alcuni videogiochi più di altri? - e costruire reti e legami con il consumo di altri media, dai fumetti alla televisione".

Tutto qui? Sarebbe questo un approccio sociologico? Francamente sembra più un orientamento del marketing, dunque antisociologia più che sociologia. Fassone pare dunque sposare la teoria degli effetti sociali minimi o addirittura nulli dei media. I quali non sarebbero affatto onnipotenti nell'influenzare il pubblico, ma al contrario sarebbe il pubblico a influenzare i media.

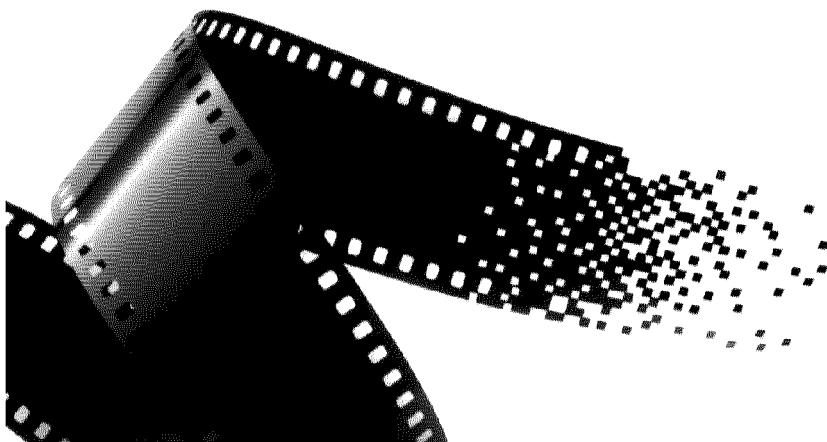
Il ribaltamento della realtà operato



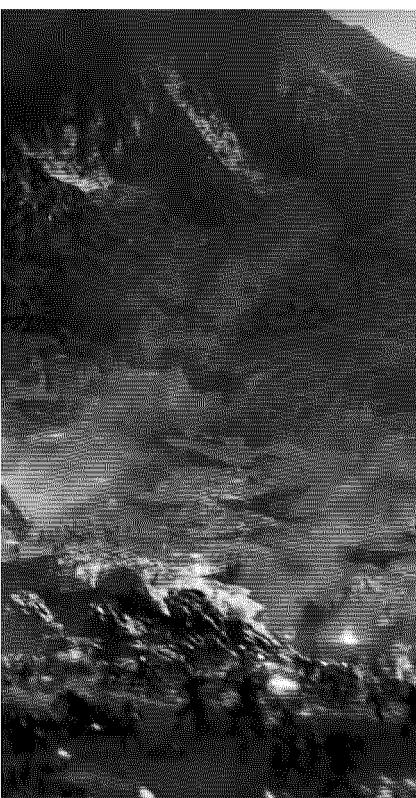
003383

dalla teoria degli effetti sociali minimi dei media costituisce un'ipotesi tutta politica - politica intesa come cinghia di trasmissione del mercato, sia ben chiaro - di cui gran parte della sociologia accademica è diventata portatrice diventando così produttrice di falsa coscienza anziché di cittadini consapevoli e dotati di spirito critico. A riprova basti leggere i più diffusi manuali di sociologia della comunicazione che circolano oggi nelle università. Sulla stessa scia Fassone sostiene che i media sono "oggetti sociali, che vengono utilizzati, riadattati e riscritti ogni giorno dai loro utenti". Ancora una volta: tutto qui? Si esaurisce entro questi confini la socialità dell'oggetto mediale? La vita sociale reale narra una storia ben più complessa. Una storia che ad esempio non mette su un piano di uguaglianza gli azionisti della Nintendo con gli utenti dei suoi videogiochi. Semmai sono gli azionisti della Nintendo che si appropriano del sociale e non viceversa. Ad esempio sfruttando il lavoro gratuito che le comunità di utenti compiono offrendo all'azienda suggerimenti, consigli, proposte, modifiche dei prodotti e

Cinema e videogiochi

Riccardo Fassone

Carocci editore Bussole



persino idee per nuovi prodotti. Incapsulare un oggetto sociale quale qualsiasi media alla compartecipazione tra produttori e utenti è una riduzione della realtà finalizzata ad occultare l'abisale assimmetria tra chi produce oggetti mediatici e chi ne fruisce, tra chi detiene il potere economico e chi no. Insieme alla teoria degli effetti minimi dei media il secondo pilastro che regge l'impianto del libro di Fassone è un'altra forma di riduzionismo: il concetto di determinismo tecnologico. Concetto di cui McLuhan fu uno dei principali esponenti e secondo il quale è lo sviluppo tecnologico a dirigere le trasformazioni sociali.

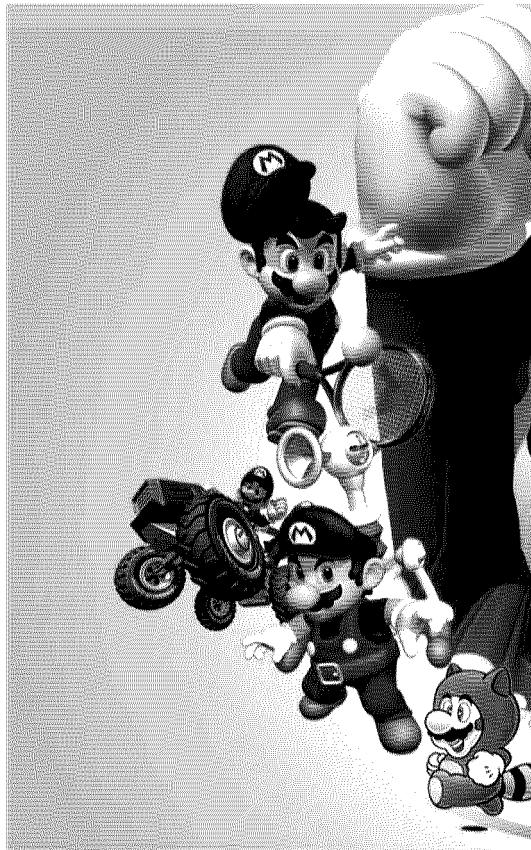
Applicato alla comunicazione tale approccio esaurisce i media nella loro grammatica: "Il medium è il messaggio" costituisce la matrice di questa scuola di pensiero. In ossequio a tale scuola per tutto il libro Fassone osserva il rapporto tra cinema e videogiochi come un oggetto isolato, autosufficiente, senza cause né effetti (se non quelli interni al sistema di relazioni che si vengono a instaurare tra i due media); una sorta di monade che fluttua nel vuoto. In altre parole, il rapporto tra cinema e videogiochi non è osservato come un oggetto sociale. Ci auguriamo che nel suo prossimo libro Fassone si soffermi anche su questo aspetto.

Provate a immaginare uno schermo tondo, piccolo, come un oblò di una lavatrice in miniatura. ? luminoso, ma gli unici colori che si vedono sono quello dello sfondo, un verde che a tratti sfuma nel grigio, e il bianco netto dei punti e delle linee che appaiono qui e là. Non è un televisore, neppure una lavatrice è ovvio. Infatti è un oscilloscopio, un aggeggio per tecnici elettronici. Oggi è raro, perché strumenti basati su computer portatili, lo hanno sostituito con più flessibilità e colori. Eppure fu proprio un oscilloscopio, usato come schermo, nel 1958, l'incubatrice del primo videogioco destinato agli umani: un puntino bianco (la palla) che correva da una parte all'altra dello schermo e veniva puntualmente intercettato e respinto da una linea bianca (la racchetta) affinché rimbalzasse sul lato opposto. Fu un fisico statunitense a realizzarlo, uno del gruppo che aveva lavorato allo sviluppo della bomba atomica. Tennis for Two debuttò come dimostrazione giocosa di cosa potevano fare le moderne tecnologie, nel caso specifico rappresentare il rimbalzo di una palla secondo le leggi della fisica, e il pubblico da incuriosire furono i visitatori del Brookhaven National Laboratory di Upton.

Tracciare una storia puntuale dei videogiochi, dall'artigianato elitario degli scienziati fino alle ultime e più avvincenti simulazioni di ogni genere, è l'impresa in cui si è cimentato Marco Accordi Rickards, (*Storia del videogioco*, Carocci editore) docente all'Università romana di Tor Vergata ma anche dirigente del Vigamus, ovvero un

Multimediale:

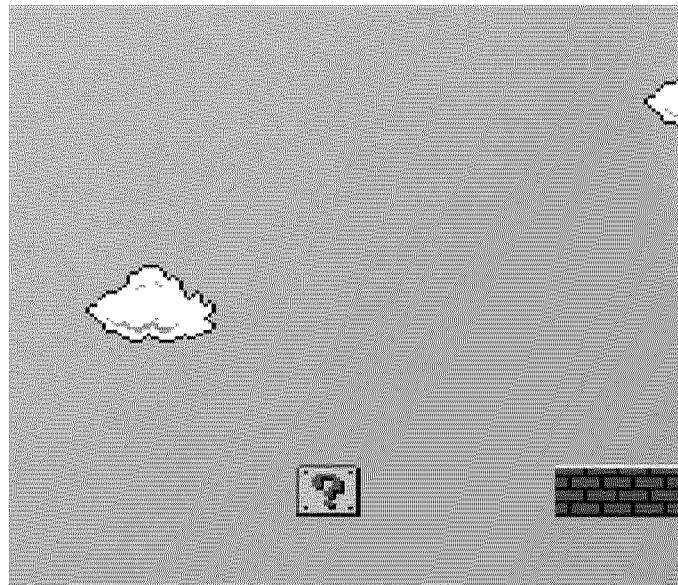
Museo romano dedicato proprio a questi passatempi. La sua trattazione, accurata e ricca di notazioni "storiache" per molti sconosciute, spazia quindi in un lungo orizzonte temporale. Si incontrano le pietre miliari dell'universo, prevalentemente maschile, dei frequentatori di sale-giochi e, poi, dei console-dipendenti. In una carrellata che definisce tempi della tecnica, mode e tendenze, ecco quindi apparire Breakout (il "muro"), il celebre Space Invaders, l'imprevedibile Pac Man e i vari spaziali d'epoca – allora, fine Anni Settanta, le guerre stellari sembravano un incubo realizzabile - fino alle avventure di Super Mario, l'idraulico italiano che salva la ragazza dal gorilla. Le logiche dei giochi si fanno più intelligenti, almeno sotto il profilo della programmazione. Le sfide si allungano attraverso numerosi livelli, una sorta di capitoli della storia che si raggiungono solo superando prove sempre più complicate. Per "vincere", cioè concludere una partita, anche i più abili devono impegnare parecchio tempo. Naturalmente l'anali dell'esperto non si limita ai giochi da sala: la cronologia racconta con dovizia anche i giochi di ruolo tradizionali rivisitati dall'elettronica, dall'originario Dungeon (trasposizione di Dungeon & Dragons) a simulazioni di ogni tipo; sembra una stagione florida ma durerà poco: la grafica migliore grazie alla velocità dei microprocessori dà il



colpo di grazia ai giochi ispirati al sistema carta-penna-dadi. Le animazioni rincorrono sempre più da vicino la realtà e i giochi basati sul testo finiscono per ridursi ad un raffinato passatempo per iniziati. Sbarcato sui pc e sulle console domestiche, sono gli Anni Ottanta, il videogioco non viene più additato come perdita di tempo ma se ne esaltano anche gli aspetti educativi, le capacità di affinare l'attenzione, il risveglio di capacità logiche, geometriche, matematiche. Ma se non si è davanti al computer o davanti al televisore, come si può giocare? Anticipando i criteri di mobilità che seguiranno poi il pianeta della comunicazione, i produttori

di
MICHELE CHECCHI

interattivo

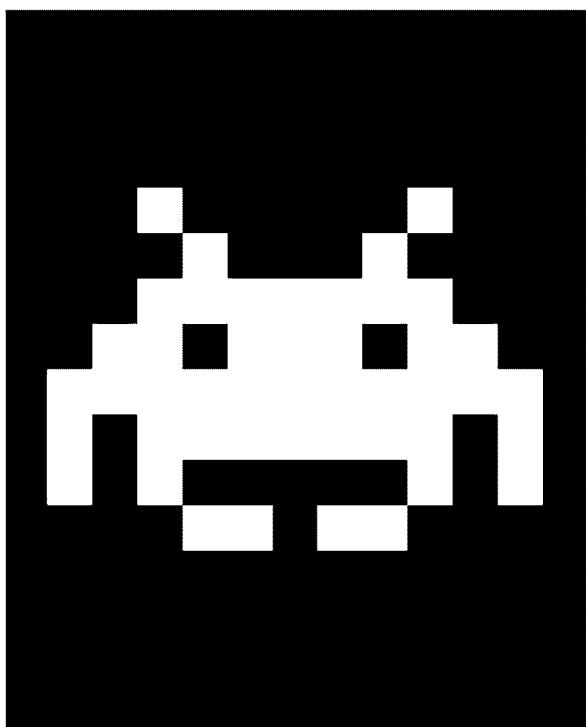


Storia del videogioco

Dagli anni Cinquanta a oggi

Marco Accordi Richards

Carocci editore Quality Paperbacks



inventano le console tasca- bili: quelle monogiochi (si pensi agli Scacchi o al Reversi, per esempio) spariranno in fretta ma quelle in grado di accettare "cartu - cce" con il software di vari giochi resisteranno benis- simo evolvendosi nella forma, nelle dimensioni e nelle prestazioni sempre più brillanti, Game Boy ne è la testimonianza più nota. In casa, il gioco "da attac- care" alla tv è sempre più Play Station (diventato poi una parola unica) ma negli anni non mancheranno con- correnti agguerriti e oggi l'interattività tra giocatore e

macchina ha già digerito il 3D, in attesa, forse, di una evoluta realtà virtuale che superi i confini dello schermo televisivo. Ma il videogioco è arte, tecnolo- gia o cosa? L'Autore non ha dubbi: "è un'opera multi- mediale interattiva, cioè un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interatti- va...".

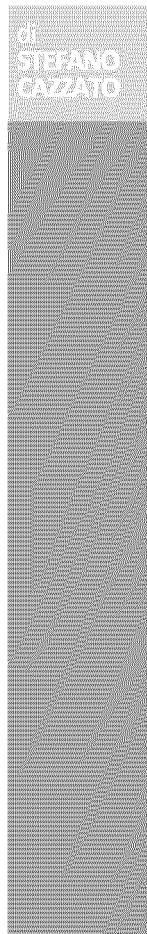
Storia interessante, ma certo non sarebbe stato ridondante un dvd con le scene dei vari giochi citati: in fondo si tratta di un tema... necessariamente multime- diale.

003383

La conoscenza del che e del perché

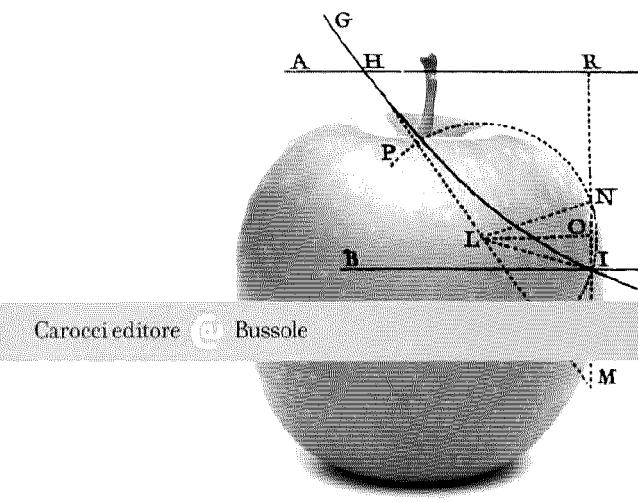
Galileo Galilei sosteneva che leggiamo la Bibbia per sapere come si va in cielo, ma consultiamo la scienza per sapere come va il cielo. E la scienza, per Galileo, era fatta di "se - nsate esperienze" e di "necessarie dimostra - zioni", cioè di osserva - zioni empiriche e di spie - gazioni matematiche. Compito della matema - tica è infatti quello di spie - gare se stessa (spiegazione matematica nella matematica) e l'universo circostante (spiegazione matematica nelle scienze empiriche), e di spiegarlo con metodi che non si limitino a chiarire il "che" ma il "perché" delle cose, dei fatti e dei fenomeni.

"Entrambi i tipi di cono - scenza, quella del che e quella del perché uno stato di cose sia tale, sono alla base delle nostre imprese cono - scitive, scientifiche e non. Vi è, tuttavia, una grande differenza fra i due tipi di conoscenza. La cono - scenza del che è puramente descrittiva, mentre quella del perché è esplicativa, mette cioè in luce le ragioni per cui il fatto che si conosce è tale. Una caratterizza - zione che possa catturare il secondo tipo di cono - scenza, la conoscenza del perché, è associata con la nozione di spiegazione e rappresenta un desideratum particolarmente importante in scienza e filosofia della scienza." Da questa semplice ma fondamentale distin - zione prende le mosse il fisico e filosofo Daniele Molinini per intrapren-



Che cos'è una spiegazione matematica

Daniele Molinini



Carocci editore Bussole

dere un viaggio teorico, storico ed epistemologico nella matematica (Che cos'è una spiegazione matematica, Carocci, pp.119, euro 12.00), mostrando non solo che ci sono buone e cattive spiegazioni, ma altresì che ogni spiegazione è figlia del suo tempo e che spiegazioni di diverso tipo sono, in certa misura, compatibili nel campo della scienza. Parafra - sando ancora Galileo si potrebbe dire che se Ari - stotele vivesse oggi non

sarebbe aristotelico, dovendo probabilmente confrontarsi con modelli che integrano e superano la sua teoria del sillogis - smo che pure rappre - senta la prima spie - gazione matematica. Il libro di Molinini, scritto in modo agile e didattico, con molti esempi e rimandi interni, si rivela un utile strumento per studenti, insegnanti e, più in generale, per il pub - blico dei non esperti. Anche chi è tradizional - mente diffidente nei con -



fronti del sapere matematico (e sappiamo quanto lo siano gli alunni delle scuole medie e superiori) avrà modo, leggendo queste pagine, di riconsiderare questa diffidenza basata molte volte su preconcetti generati da un cattivo

insegnamento. E avrà modo di ricredersi anche chi ritiene che quello matematico sia un universo rigido e stereotipato, tutto chiuso su se stesso, privo, come spesso si dice, di agganci con la vita e con la realtà.

Al contrario, le interazioni e gli scambi della matematica con altri ambiti disciplinari sono più ampi di quanto si creda, e non solo prevedibilmente con la fisica e con le scienze dure ma anche con le scienze dell'uomo e della società.