

Da "Spacewar!" a "Gears of War", o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica

Bernard Perron, Carl Therrien

«Filmare il gioco». Perché, per dirla – in un primo tempo – senza sfumature, una delle più importanti rimediazioni che caratterizzano l'evoluzione dell'immagine videoludica risiede per l'appunto nelle ambizioni cinematografiche dei creatori di videogiochi. Per riprendere il titolo del nostro articolo, è innegabile che da *Spacewar!* (S. Russell, 1962) a *Gears of War* (Epic Games, 2006) l'immagine videoludica sia divenuta più cinematografica.

Vorremmo dunque effettuare una breve – e inevitabilmente ellittica – ricognizione delle influenze di un registro visivo sull'altro. Ci concentreremo su tre elementi formali: lo statuto delle cinematiche, la qualità mimetica dell'immagine videoludica e la sempre maggiore integrazione della mdp virtuale nell'esperienza del gioco. Non pretendiamo qui di trattare la dimensione visiva del gioco nella sua totalità (ad esempio parleremo poco dell'importanza dell'immagine e dell'interfaccia dello schermo ai fini della giocabilità); ci proponiamo piuttosto di sintetizzare una certa quantità di riflessioni già elaborate – da noi e da altri – che riguardano la relazione al centro del nostro interesse.

Dissolvenza incrociata verso la cinematica

Nonostante il nostro studio si ispiri in gran parte all'estetica filmica, è necessario precisare subito che il videogioco non è cinema, e soprattutto non è cinema interattivo. Per citare il regista Christophe Gans (che tra le altre cose ha realizzato l'adattamento a film di *Silent Hill*, 2005): «È noto che il videogioco come cinema interattivo è un'illusione. Non funziona. È servito solo da slogan per attirare il pubblico: vedrete, i giochi saranno come dei film con cui potrete interagire»¹. In effetti si è capito, forse meno rapidamente di quanto ci si sarebbe potuti augurare, che interagire, per un giocatore, non significa soltanto effettuare scelte puntuali qua e là in modo da scoprire via via l'intreccio di una storia. Il fenomeno del cinema interattivo – che abbiamo studiato approfonditamente altrove, si veda www.ludicine.ca – è scomparso proprio per questo motivo. Lo sviluppo tecnologico che ha permesso l'inserimento di sequenze cinematografiche ha rappresentato semplicemente un'attrazione e una strategia per associare la decima arte al prestigio della settima. A ben guardare, tutti i film-gioco non sono altro che lunghe sequenze video filmate inframmezzate da segmenti di gioco, mentre è evidente che il videogioco funziona al contrario: la giocabilità ha la priorità sull'aspetto puramente spettoriale e non-interattivo.

Nonostante questo, se le immagini filmate – il *live action video* – sono oggi utilizzate di rado e i segmenti in cui non è possibile interagire non sono più essenziali o necessari, come accadeva nella gran



1. *Kung-fu Master*, Irem, 1984

parte dei videogiochi all'epoca del cinema interattivo degli anni Novanta, resta il fatto che le "sequenze animate non interattive" sono comunque un elemento irrinunciabile nei giochi contemporanei. Di più: come notano Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca in *Understanding Video Games*, il loro utilizzo è una delle questioni più controverse per quello che riguarda il mondo finzionale dei videogiochi². Ancora: non è certo un caso se le sequenze non-interattive vengono definite «cinematiche». Come affermano Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca nella loro trattazione, le «*cut-scenes*» associano il videogioco al cinema moderno *cool*³.

Ma, seguendo Rune Klevjer in *In Defense of Cutscenes*, che si oppone dal 2002 a una ludologia radicale, le cinematiche sono comunque in relazione con la giocabilità, dato che permettono di stabilire il quadro narrativo dell'azione. Esse sono anche, come ci dice il dizionario terminologico dell'*Office québécois de la langue française* (www.granddictionnaire.com), inserite allo scopo di stimolare il giocatore. Se si fa riferimento agli inserti di *Pac-Man* (Namco, 1980) per datare l'apparizione delle *cut-scenes*, la breve sequenza che introduce il giocatore al videogioco da sala *bear'em all* (battili tutti) *Kung-fu Master* del 1984 (Irem) si avvicina senz'altro di più all'uso attuale delle cinematiche. Oltre a presentare al giocatore i movimenti che il suo *avatar* può effettuare, la breve sequenza non interattiva che scorre ad anello – prima che venga inserita la moneta – gli fornisce informazioni visive e testuali attraverso una scritta sovrapposta all'azione: «Un maestro di kung-fu, Thomas, e Silvia sono stati attaccati all'improvviso da un gruppo di sconosciuti. (Silvia è stata rapita da questi ultimi). Più tardi, Thomas ha trovato una lettera di X, un abitante del tempio del diavolo» (fig. 1).

La suddetta lettera comunica a Thomas che la sua innamorata, Silvia, è prigioniera nel tempio e che per salvarla dovrà recarsi. È la premessa che introduce al gioco, ovvero cinque livelli di combattimenti laterali contro avversari di diverso calibro. Per "stimolare" il giocatore, una breve sequenza mostra, prima del terzo livello, Silvia che chiama aiuto e Thomas che le dice che arriverà presto. Una volta affrontati tutti i livelli e vinti tutti i combattimenti, gli innamorati si ritrovano per un affettuoso abbraccio "finale": «Un maestro di kung-fu, Thomas, e Silvia sono stati felici per un breve momento, ma i loro giorni di gioia non sono durati a lungo».

Riprese in un'inquadratura fissa con una grafica 2D dai colori limitati, le tre sequenze di *Kung-fu Master* non hanno molto a che vedere con le sequenze cinematografiche. Non è più così una dozzina di anni più tardi in *Final Fantasy VII* (Square, 1997). Presentando l'universo finzionale – "il Pianeta" – e i vari personaggi in immagini di sintesi molto ricercate, le sequenze del celebre gioco di ruolo conferiscono la patente di nobiltà alle cinematiche. Del resto sono proprio queste immagini, e non quelle dei momenti giocabili, ad essere state usate per vendere il gioco (Howells, 1999: 112). L'azione è frammentata in diversi piani, la mdp virtuale (su questo torneremo) effettua movimenti



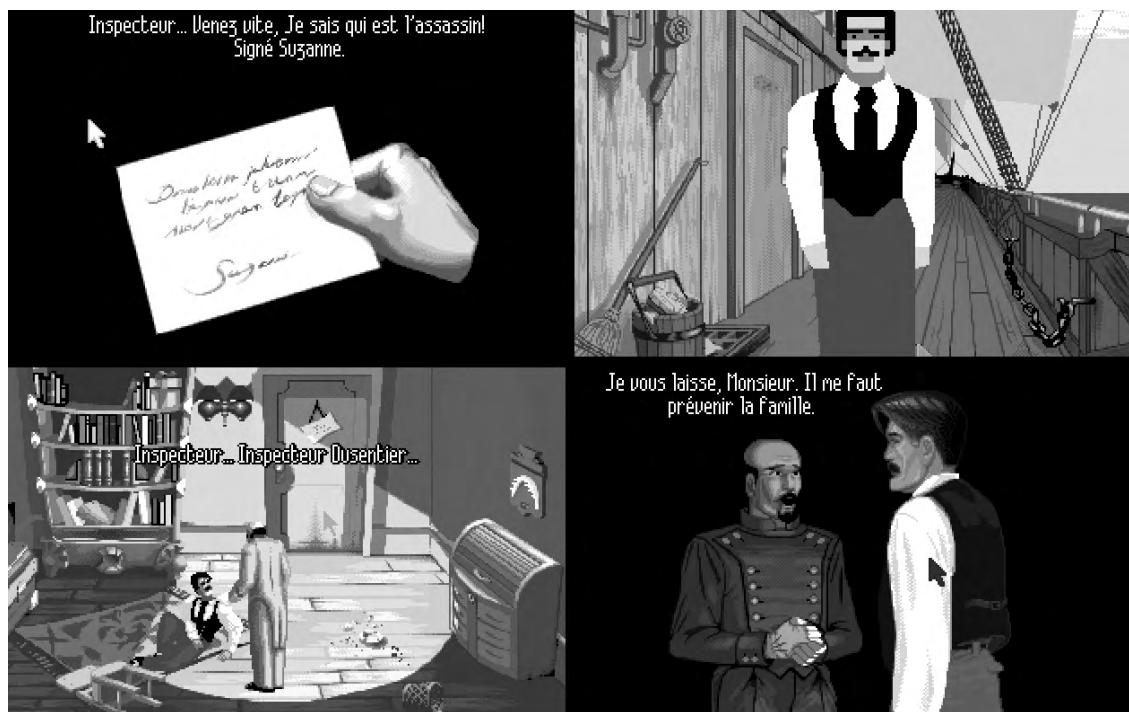
2. Aeris, *Final Fantasy VII*, Square, 1997

molto complessi nello spazio e il valore aggiunto del suono è sfruttato a fondo per sintonizzare al meglio lo spettatore con gli eventi della finzione (come accade nella leggendaria morte di Aeris per mano di Sephiroth, con una musica enfatica ad accompagnare la caduta nell'acqua dell'energia spirituale cristallizzata che abbandona la piccola fioraia). La visualizzazione dettagliata delle sequenze cinematiche di *Final Fantasy VII* e di molti altri videogiochi che mescolano generi diversi – cosa che vale loro l'etichetta di “esperienze cinematografiche” – è possibile, com’è noto, dato che esse sono pre-elaborate, ovvero registrate su cd-rom⁴ e presentate al giocatore in modo lineare. Al contrario, durante le sequenze di gioco, la risoluzione degli ambienti 3D e dei personaggi è evidentemente inferiore dato che la visualizzazione dev’essere elaborata in tempo reale in modo da rispondere alle azioni del giocatore (fig. 2).

La disparità appena descritta è stata sensibile per molto tempo. Come sottolineano Geoff King e Tany Krzywinska nella loro introduzione a *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*: «In generale, c’è stato fino a oggi uno scarto, chiaramente visibile, tra le grafiche di qualità più alta che troviamo nelle scene cinematiche e le immagini di minore qualità che caratterizzano i segmenti più interattivi di giocabilità. Questo scarto si è progressivamente ridotto grazie all’introduzione di processori grafici più performanti, come in *Halo* (Bungie/Microsoft, 2002), in cui la differenza tra la qualità delle immagini delle cinematiche e dei segmenti giocabili è trascurabile»⁵.

Che sia *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001), *Final Fantasy X* (Square 2001) o *Devil May Cry* (Capcom, 2001), la riduzione o addirittura la scomparsa di tale scarto ha permesso in effetti di omogeneizzare la fattura visiva (e sonora) del videogioco. Di conseguenza le cinematiche, dotate di un montaggio migliore e spesso più spettacolari, possono inserirsi in modo più armonico, accompagnando come in precedenza l’andamento del racconto e/o offrendo al giocatore informazioni essenziali.

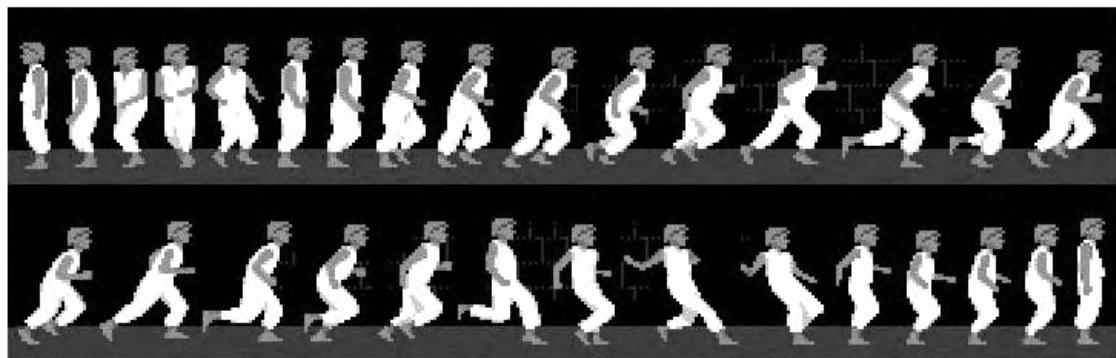
Ma, per quanto “invisibili” possano essere, le cinematiche mancheranno sempre di giocabilità. Per questo si è tentato di trovare delle strategie che evitino i momenti del tutto non-interattivi. Come abbiamo notato altrove (Perron e Therrien, 2007), due meccanismi di gioco in particolare sono degni di attenzione. Uno di essi è stato introdotto dai creatori della serie *Half-Life* (Valve, 1998-2008). Che si tratti di una sequenza di esplorazione, di sparco o di una cinematica, il giocatore dirige continuamente il punto di vista in prima persona del suo *avatar*. Può guardare dove desidera e può muoversi a suo piacimento nell’ambiente in cui si svolge un evento narrativo, costituito spesso da scene in cui i personaggi rivolgono la parola a Gordon Freeman, personaggio-giocatore di poche parole quant’altri mai. Così, anche se gli eventi principali della storia sono stati innescati e rimangono immodificabili, la libertà di movi-



3. *Croisière pour un cadavre*, Delphine Software International, 1991

mento si traduce in un controllo costante sulla composizione delle immagini del gioco. Allo stesso modo, *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) permette al giocatore di scegliere tra diversi punti di vista, come ad esempio nelle sequenze in cui Altair riceve ordini da Al Mualim, il capo della confraternita degli assassini; inoltre, in queste sequenze il giocatore può spostare il suo *avatar* nei limiti di uno spazio circoscritto. *Fahrenheit/Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005) utilizza, dal canto suo, lo schermo diviso in maniera originale: mentre a destra scorre una cinematica (un poliziotto spazientito davanti alla porta di un appartamento), il giocatore mantiene il pieno controllo del gioco e del suo *avatar* nello schermo di sinistra (in cui vediamo Lucas Kane nascondere prove incriminanti prima di aprire al poliziotto). Il secondo meccanismo, più comune, richiede al giocatore di effettuare una serie di combinazioni. Perché la sequenza vada avanti egli deve premere, in un certo ordine e al momento giusto, vari pulsanti che appaiono sullo schermo. Chiaramente ispirata alla giocabilità del “film d’animazione interattivo” *Dragon’s Lair* (Advanced Microcomputer Systems/Cinematronics) che fece furore nelle sale gioco nel 1983, questa “azione contestuale” (*Quick Time Event*) è stata reintrodotta alla fine degli anni Novanta da *Shenmue* (Sega-AM2, 1999) e ripresa nella seconda metà degli anni Duemila da giochi come *Heavenly Sword* (Ninja Theory, 2007), *God of War* (SCE Studio Santa Monica, 2005), *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) e *Fahrenheit/Indigo Prophecy* – che la associa direttamente al gioco elettronico *Simon* (Milton Bradley, 1978), riprendendo sullo schermo i quattro segmenti blu, rosso, giallo e verde. Qui, nella misura in cui il giocatore è responsabile solo dello scorrere continuo delle immagini (che s’interrompe se costui sbaglia la combinazione), l’azione può essere presentata utilizzando qualsivoglia tecnica cinematografica, dal montaggio analitico all’estetica del videoclip.

Interattive o meno, le cinematiche sono uno degli elementi principali che legano la decima arte alla settima. Nelle parole di Mark J.P. Wolf, «forse è a causa del desiderio di misurarsi con gli standard



4. *Prince of Persia*, Brøderbund Software, 1989

del realismo visivo codificati da cinema e televisione che il videogioco si è evoluto nel modo in cui lo ha fatto»⁶. In ogni caso, non si deve credere che la corsa verso l'iconicità perfetta e trasparente sia avvenuta in un sol colpo. Per essere giocabile, l'immagine videoludica non poteva divenire immediatamente cinematografica. La qualità relativa delle rese statiche e dinamiche e i diversi metodi di produzione d'immagini sono testimoni, per l'appunto, di un'evoluzione instabile verso quell'ideale.

L'immagine videoludica in movimento⁷

Con il videogioco, la rappresentazione si trova, in qualche modo, a ripartire quasi da zero. Il gioco *Spacewar!* (1962) così come i primi videogiochi da sala *Computer Space* (Nolan Bushnell, 1971) e *PONG* (Bushnell, 1972) offrono rappresentazioni decisamente astratte di universi che, tuttavia, si tenta in qualche modo di inscrivere in un contesto realistico (la fantascienza in un caso, la simulazione di una partita di ping pong nell'altro). Nei primi decenni, il fascino del divertimento videoludico risiede altrove rispetto alle qualità figurative. Fino alla metà degli anni Ottanta sono due le tecniche di costruzione delle immagini usate: la visualizzazione di *bitmap* per scansione e la visualizzazione vettoriale. Nel primo caso, il fascio di elettroni del tubo catodico scansiona la totalità dello schermo in modo da restituire la disposizione dei pixel la cui dimensione e il cui potenziale cromatico variano da un sistema all'altro. Questa tecnica trova un grosso limite nella capacità di memoria e di elaborazione del dispositivo tecnico di supporto. Un sistema molto usato per la rappresentazione consiste nel creare alcuni bitmap di dimensione minore, da replicare se necessario, allo scopo di ottenere delle rappresentazioni risparmiando memoria. Esempio lampante di tali limitazioni è il primo adattamento di *Raiders of the Lost Ark* (Atari, 1982) su Atari 2600. Nel caso della produzione vettoriale di immagini, il fascio disegna direttamente alcune linee senza scansionare l'insieme dello schermo, il che permette una resa molto più precisa e una manipolazione fluida delle forme, ma allo stesso tempo confina l'universo rappresentato nel territorio dell'astrazione e del monocromatismo; da *Battlezone* (Atari, 1980) a *Star Wars* (Atari, 1983), i veicoli e i pochi elementi di scenografia sono rappresentati con la tecnica del «filo di ferro». Anche se questa tecnica ha visto nascere i primi universi videoludici tridimensionali, il carattere scheletrico e fantasmatico di questi ultimi è stato presto soppiantato dalla tecnica concorrente.

Di sistema in sistema e grazie all'afflusso incessante di nuove *consoles*, giochi da sala e personal computer, la visualizzazione *bitmap* si arricchisce di nuovi colori, la risoluzione degli schermi aumenta, la memoria si amplia così come la potenza di elaborazione. L'evoluzione tecnologica permetterà ai creatori di realizzare illusioni visive molteplici sempre più perfezionate, fomentando anche, in breve tempo, l'ossessione cinematografica dei creatori. Il gioco di avventura grafica si rivelerà luogo

privilegiato di quest'osessione; il fascino in parte contemplativo del genere si baserà presto su luoghi e personaggi sempre più dettagliati grazie alla gestione di *bitmap* elaborati. L'uso crescente del primo piano all'interno di questo genere è testimone di tali ambizioni; un'integrazione che, del resto, non porta necessariamente all'adozione del modello di spazio frammentario sviluppato dal cinema, risultando utile più che altro nelle discussioni tra l'*avatar* e gli altri personaggi. Esistono tuttavia diversi tentativi esplicativi di ricreare i diversi aspetti della rappresentazione cinematografica. *King of Chicago* (Cinemaware) adotta dal 1987 una struttura di raccordo tra piani ravvicinati e primi piani più fedele al modello filmico.

I limiti di questi tentativi più diretti d'imitazione non tardano a farsi sentire: la replica di diversi *bitmap* attraverso l'utilizzazione sistematica di alcuni tipi di piani porta a un'omogeneità sgradevole; l'animazione dei primi piani ravvicinati, spesso limitati al primissimo piano delle labbra dei personaggi, riduce l'insieme a una certa fissità. Delphine Software (il cui logo, tra parentesi, è per l'appunto il cinematografo) svilupperà, per portare a termine *Croisière pour un cadavre* (1991), un programma chiamato *Cinématique*, il cui grande successo sarà dovuto, più che all'inserimento dei piani ravvicinati, a un'innovazione particolare: Delphine si propone di liberare l'*avatar* del giocatore dalla costrizione dei movimenti sull'asse laterale (che condizionava di molto gli spostamenti fin dai primordi del fenomeno videoludico) per farlo muovere sull'asse della profondità. In altri termini, *Cinématique* rompe con una certa omogeneità caratteristica degli universi videoludici inserendo la varietà dei punti di vista tipicamente cinematografica nel cuore stesso della giocabilità⁸ (fig. 3).

Il programma di Delphine perfeziona anche un'altra illusione che si vuole essenziale alla conquista dell'ideale cinematografico: si tratta, com'è ovvio, del movimento.

La raffigurazione del movimento sfida il modo di rappresentazione *bitmap* sul terreno delle dimensioni. Data la loro complessità, le azioni dei personaggi non sono semplici da riprodurre. Nelle prime generazioni di videogiochi l'animazione degli *sprites* (*bitmap* dedicati agli elementi dinamici dell'universo ludico, in particolare l'*avatar* del giocatore) doveva accontentarsi di qualche immagine per ogni movimento. Nel 1984, Jordan Mechner si fa notare nell'ambiente con la creazione di *Karateka*, che testimonia il suo talento di osservatore e sorprende per la verosimiglianza delle figure animate. Ma in questo settore è *Prince of Persia* (Brøderbund Software, 1989) ad acquisire una notorietà indelebile. Mechner elabora degli studi preparatori veri e propri: prima di tutto filma un modello che esegue i movimenti che egli prevede di riprodurre, poi isola le fasi di tali movimenti per disegnarle una a una. Restituite con un realismo e una fluidità fino ad allora sconosciuti, le azioni del principe (*avatar* del giocatore) si dispiegano in una gamma ricchissima: camminare, correre, saltare, arrampicarsi, accoccolarsi e ovviamente combattere (fig. 4).

La povertà figurativa dei personaggi animati di *Prince of Persia* e *Croisière pour un cadavre* rivela ancora i limiti tecnici dei dispositivi di supporto. La rimedazione definitiva è comunque all'orizzonte: presto le risorse materiali porteranno il videogioco a entrare in una fase di digitalizzazione aggressiva. Nel 1992, un gioco fa sensazione nelle sale: i combattenti di *Mortal Kombat* (Midway) si mostrano e si muovono con un realismo quasi cinematografico. E c'è un motivo: ogni combattente del torneo è di fatto un attore in carne ed ossa⁹; prima corpo in azione filmato, poi sequenza digitalizzata, infine immagini strappate all'insieme per ricomporre le varie fasi dei movimenti richiesti dal gioco. L'integrazione di sequenze filmate vere e proprie all'interno dei generi ludici canonici va avanti parallelamente agli sforzi del *Motion Picture Coding Experts Group* (MPEG). Se, nel 1989, quest'ultimo elabora un primo standard di compressione audiovisiva (MPEG-1) che permette di riprodurre l'illusione cinematografica su cd-rom con una qualità costante, il versante ludico delle stesse ricerche sfocia però in una moltitudine di tecniche di compressione non tutte dotate della stessa qualità di resa. In ogni caso tutte condividono l'infatuazione per il *Full Motion Video*. Marchio affermato, il FMV corrisponde all'integrazione delle sequenze in movimento continuo a partire da più tipi di immagini (immagini filmate, immagini di sintesi prodotte a partire da un modello 3D o anche disegni creati in 2D). La se-



5. *Grand Theft Auto III*, Rockstar Games, 2001; *MotoGP2*, Climax, 2003

rie di avventura grafica *Tex Murphy* di Access Software riesce ad avere il monopolio di questo sviluppo della produzione d'immagini videoludica. Dal materiale fotografico digitalizzato di *Mean Street* (1989) alle sequenze a schermo pieno di *Tex Murphy: Overseer* (1998), passando per le finestre ridotte di *Martian Memorandum* (1991) e per gli inserti di *Under a Killing Moon* (1994) e *The Pandora Directive* (1996), le sequenze in *live action* invadono sempre più la rappresentazione, rendendo concrete, così, le aspirazioni cinematografiche dei creatori.

Al termine di una fase intensa di rimediazione dell'immagine cinematografica, l'interesse per il film-gioco è scomparso rapidamente. Come dicevamo all'inizio, a un controllo limitato esercitato tra due sequenze video il giocatore preferisce un controllo più diretto. Nonostante questo, con la transizione generalizzata verso i motori 3D in tempo reale avvenuta a metà degli anni Novanta, la volontà di riprodurre un'illusione ricca quanto quella proposta dal cinema non viene messa da parte, al contrario. Come nota Steven Poole: «Per quale motivo i poligoni sono divenuti il mattone virtuale universale dei videogiochi? Perché i videogiochi [...], come l'arte occidentale a partire dal Rinascimento fino allo choc della fotografia, erano determinati a perfezionare il loro potere di raffigurazione illusoria»¹⁰.

I motori grafici contemporanei, che permettono di visualizzare in tempo reale un numero sempre più incalcolabile di poligoni, aspirano ormai a simulare la cattura argentica/digitale della realtà – un progetto mai perfettamente realizzato dall'immagine di sintesi pre-elaborata¹¹. Non si tratta più soltanto di abolire lo scarto tra le cinematiche e le sequenze interattive, ma di massimizzare la malleabilità della rappresentazione visiva. Dopo i giochi in 3D “a filo di ferro” a visualizzazione vettoriale (*Battlezone*, Atari, 1980), le tecniche di produzione di immagini tridimensionali hanno avuto un progresso impressionante. Il primo universo rappresentato grazie a poligoni “solidi” (*I, Robot*, Atari, 1983) permette già al giocatore di modificare la posizione della mdp virtuale con l'aiuto di un comando specifico. Com'è evidente, questi primi tentativi soffrono ancora di una certa astrazione. I motori 3D si sono evoluti rapidamente. Alle forme angolari dei primi esperimenti si sostituisce via via la finezza geometrica degli oggetti imitati; sono necessari circa 200.000 poligoni per modellizzare le curve naturali dei veicoli di *Gran Turismo 5* (Polyphony Digital, 2009). Alle superfici monocrome dei simulatori di volo come *F/A-18 Interceptor* (Intellisoft, 1988), i programmati hanno aggiunto immagini bidimensionali – composizioni – sempre più ricche di dettagli. Le ombre, in gran parte “dipinte” dopo l'avvento delle “shadow maps” (*Quake*, Id Software, 1995), sono simulate in maniera dinamica da alcuni motori 3D (*The Chronicles of Riddick. Escape from Butcher Bay*, Starbreeze, 2004), e molte tecniche cercano di imitare i fenomeni legati alla percezione della luce. La saturazione mimetica di un

universo virtuale è ovviamente funzione della sua ampiezza; i mondi giganteschi e aperti resi popolari dal terzo episodio della serie *Grand Theft Auto* devono ancora oggi ridurre la complessità geometrica, e la ripetizione delle composizioni che coprono superfici molto grandi (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda, 2006) ricorda una limitazione simile tipica dei giochi in 2D. Ci vorranno più generazioni di dispositivi per rappresentare entità complesse come la figura umana in modo convincente. Qualche anno appena separa i due capitoli della serie *Half-Life* (1998 e 2004); il paragone tra i due dimostra l'evoluzione rapida del 3D in tempo reale. La figura umana rappresenta l'ultimo bastione da espugnare per l'immagine di sintesi, ancor più per i motori 3D in tempo reale; molti commentatori prevedono per queste tecniche un lungo soggiorno nella “valle dell'estremità”.

Filmare l'universo videoludico

Le molteplici finalità che hanno influenzato l'evoluzione della creazione di immagini videoludiche non si limitano, com'è ovvio, alla riproduzione di un'immagine filmica in movimento. La rimedializzazione dell'estetica cinematografica è particolarmente evidente nell'integrazione di una mdp nel processo di mediazione.

Nonostante questo, con l'eccezione delle sequenze *live-action*, la cinepresa non è necessaria per “catturare” immagini create completamente in 3D. Per riprendere le parole di Edward Branigan che, in *What is a Camera?* (1984), distingue otto modi di definire la cinepresa nel discorso usato per parlare di cinema, non c'è nessun apparecchio – come il cinematografo – all'origine dell'esposizione sensoriale¹². D'altra parte, allo stesso modo dei creatori dei videogiochi che non vi hanno fatto immediatamente riferimento, i giocatori non avevano bisogno di immaginare esplicitamente una cinepresa per comprendere l'universo del gioco. Dapprima confinati al limiti del televisore (*PONG*, 1972; *Space Invaders*, 1978), gli universi videoludici hanno conosciuto una rapida espansione, e un gran numero di giochi hanno adottato i diversi tipi di scorrimento fluido – laterale, verticale e anche in profondità¹³. Più che una cinepresa in movimento, era l'azione stessa a scorrere sullo schermo/sulla finestra dei giochi a scorrimento alla *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985).

È con l'introduzione della scala dei piani nei giochi di avventura grafica e con lo spostamento dei personaggi sull'asse della profondità (entrata/uscita verso la “mdp”) che, come abbiamo notato sopra, la presenza della cinepresa nei videogiochi inizia davvero a farsi sentire. Ma si tratta di una cinepresa virtuale: è un'etichetta che permette di produrre senso¹⁴. In quest'ottica, e la riflessione di Branigan si rivela qui più che pertinente, essa è lo strumento che ci permette di elaborare delle ipotesi di lettura, in particolare riguardo allo spazio e alla localizzazione di personaggi e oggetti.

Una supposizione del genere non dovrebbe essere messa in relazione con una cinepresa che si muove o si è mossa in uno spazio reale; essa dev'essere pensata come anch'essa interna alla finzione, come il risultato di ipotesi e previsioni effettuate dallo spettatore riguardo ai legami soggiacenti e alla struttura. Ciò che potremmo chiamare la “cinepresa classica” è semplicemente un invito a mettere alla prova un insieme di ipotesi. Lo spettatore vede ciò che sa già, anticipa e desidera sotto la generica etichetta di “cinepresa”¹⁵.

Per Branigan, «la parola “cinepresa” è arrivata a rappresentare una maniera di vedere con cui giustifichiamo una procedura (preesistente) del nostro modo di guardare»¹⁶. Di nuovo, i videogiochi che vengono associati ai film sono quelli che ne “rimediano” l'estetica e fanno assegnamento sulle esperienze spettatoriali precedenti dei giocatori. Seguendo il modello del cinema dell'orrore, il genere del *survival horror*, ad esempio, si è largamente appoggiato alla “cinepresa classica”, al montaggio analitico dello spazio e sull'abile utilizzazione delle riprese angolate – in *plongée* o in *contre-plongée* – per ridurre il campo visivo del giocatore e creare così effetti di sorpresa. Una strategia del genere è stata messa alla prova fin dal 1992 in *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), in cui i mostri poligonalni potevano entrare in campo in qualsiasi momento. I primi *Resident Evil* (Capcom, 1996 e 1998) hanno poi raffinato quest'approccio all'orrore videoludico.



6. *Super Mario64*, Nintendo, 1996; 7. *Prince of Persia: The Sands of Time*, Ubisoft, 2003

Con i motori 3D in tempo reale, la costruzione delle immagini degli universi videoludici si arricchisce di un'infinità di punti di vista e di una libertà totale di movimento. La mdp virtuale è «liberata dall'imprigionamento storico provvisorio all'interno del corpo fisico di una cinepresa cinematografica puntata verso la realtà»¹⁷. Ma a dispetto dell'emancipazione da una materialità restrittiva, la mdp virtuale integra spesso effetti visivi associati proprio alla materialità della cinepresa: riflessi di luce sulla lente come in *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001) o *Silent Hill* (Konami, 1996), scorrimento di acqua sull'obiettivo come nei giochi di gara quali *Moto GP 2* (Climax, 2003) (fig. 5), dissolvenze provocate da un movimento rapido, e così via.

Al cinema molti di questi effetti sono ancora considerati ufficialmente da evitare. Perciò, l'inserimento di mimèmi – o unità di imitazione – legati alla cattura della realtà da parte della mdp cinematografica (e il perfezionamento di tali mimèmi, come di ogni altra illusione) può sorprendere. In più, i giochi in terza persona simulano in generale la materialità della mdp, che del resto non può muoversi liberamente nello spazio. Invece che introdurre movimenti di macchina esenti da vibrazioni (l'equivalente della *steadicam* al cinema), *Gears of War* riproduce, sul modello di *Full Metal Jacket* (1987) di Stanley Kubrick, il *travelling* di una mdp a spalla in modo da immergere in modo più empatico il giocatore nel cuore dell'azione. Paradossalmente, sembra essere il cinema a trarre il maggior guadagno dall'evoluzione delle immagini di sintesi. Come sottolinea Shilo T. McClean in *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*: «Per i teorici del cinema e i registi, la mdp virtuale è una delle caratteristiche più importanti degli effetti visivi digitali»¹⁸. Grazie alla sua onnipotenza e libertà la mdp virtuale rende possibili angolazioni di ripresa fino a quel momento impensabili o irrealizzabili. In *Panic Room* (Fincher, 2002) un carrello in avanti porta lo spettatore a passare attraverso la serratura di una maniglia o a infilarsi nel manico di un bollitore. Se, in un certo modo, movimenti del genere perfezionano l'ideale della cancellazione della mdp cui mira l'industria hollywoodiana, è proprio al momento di quella negazione che la materialità (assente) del dispositivo rischia di farsi sentire con più forza dallo spettatore.

Al contrario della “mdp soggettiva” dei giochi in prima persona, che tenta per definizione di passare per un punto di vista naturale, i giochi in terza persona propongono una cinepresa virtuale che si afferma in quanto dispositivo. Così non deve meravigliare una certa tendenza in seno al fenomeno videoludico: «Controllare la mdp virtuale diventa importante quanto controllare le azioni dell'eroe»¹⁹. Per Manovich, l'inserimento dei comandi dedicati alla mdp virtuale è «un vero evento storico»²⁰. Fin dal 1983, ne abbiamo parlato più sopra, *I, Robot* permette al giocatore di scegliere fra tre livelli di vi-

cinanza rispetto all'azione. Al culmine della fase di transizione delle *consoles* verso la tecnologia 3D a metà degli anni Novanta, Nintendo aggiunge dei pulsanti dedicati al controllo della mdp sulla leva di comando del Nintendo 64; è un Lakitu convertitosi alla causa del celebre idraulico che insegna al giocatore, in *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), come usare i quattro bottoni "C" gialli per avvicinarsi all'*avatar* o effettuare piccole panoramiche (fig. 6).

Attualmente la maggior parte dei giochi in terza persona "aggancia" la mdp all'*avatar*, lasciando al giocatore il piacere di orientare il punto di vista in modo dinamico grazie a un *joystick* analogico. I controlli della serie *Grand Theft Auto*, dopo il terzo episodio, permettono di cambiare a proprio piacimento il punto di vista sull'azione, rendendo possibile anche, in particolare, il montaggio in diretta di un inseguimento di auto. In *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003), il giocatore può accedere al punto di vista soggettivo del suo *avatar*, così come a un punto di vista "paesaggio" che osserva dall'alto la scena e da dove può effettuare uno zoom avanti o indietro (fig. 7). Inoltre, cosa ancora più importante, può regolare la quantità di inserti – che inframmezzano le sequenze di combattimento in modo da isolare i momenti più spettacolari – che verranno generati nel corso del gioco.

La mdp virtuale di *Prince of Persia: The Sands of Time*, e in particolare quella di *God of War* (SCE Studio Santa Monica, 2005), non si limita a nuoversi liberamente e senza scopo nell'universo finzionale. Prima che il giocatore penetri in un nuovo spazio, la mdp traccia in qualche modo il cammino che costui dovrà percorrere. Il raccordo dei movimenti e delle differenti angolazioni di ripresa, come in *ICO* (Team Ico, 2001), dà delle indicazioni al giocatore in modo che egli possa risolvere il rompicapo di cui ogni ambiente è costituito. Più che essere un effetto visivo, la mdp virtuale funziona così da supporto alla giocabilità.

Dal videoludico al cinematografico, e viceversa

L'immagine videoludica – in gradi diversi a seconda dei generi – è senza il minimo dubbio divenuta più cinematografica. Ma oggi – i tempi sono cambiati – invece di vedere i diversi prestiti come semplici ambizioni di fare del videogioco una sorta di cinema interattivo, e di vedere l'evoluzione del videogioco come una progressione innata verso l'immagine filmica, è necessario piuttosto sottolineare le relazioni molteplici che uniscono i due dispositivi. Possiamo fare riferimento a un'acuta affermazione dei «*Cahiers du cinéma*» che abbiamo già citato²¹ per sottolineare i legami suddetti: «Fin dalle origini il cinema ha guardato altrove, dalla parte del circo, del *vaudeville* e del *burlesque*. I videogiochi sono lì, e l'impurità continua e richiede una ridefinizione alla base del grande cinema popolare. Alcuni vedono nei videogiochi un pericolo per il cinema, una minaccia regressiva. Ai «*Cahiers*» preferiamo vedervi una possibilità, una vera opportunità»²².

Anche il videogioco è un'arte impura. Anch'esso guarda altrove e tende a ridefinirsi. Come è ormai possibile definire un cinema transludico²³, così dobbiamo identificare un videogioco transcinematografico, ovvero percorso dall'estetica del film.

1. Christophe Gans, *Ce n'est pas du cinéma!*, in «*Cahiers du cinéma*», hors-série (*Spécial jeux vidéo*), settembre 2002, p. 30.

2. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, New York 2008, p. 176.

3. *Ivi*, p. 177.

4. Un supporto alla capacità di memoria che supera largamente i pochi megabyte dei videogiochi da sala e delle cartucce delle *consoles* dell'epoca.

5. Geoff King, Tanya Krzywinska, *Introduction*, in Geoff King, Tanya Krzywinska (a cura di), *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*, Wallflower Press, London 2002, p. 12.

6. Mark J.P. Wolf, *Inverting Space. Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games*, in «*Film Quarterly*», 51, 3, fall 1997, p. 12.
7. Il tema di fondo di questa parte è largamente ispirato a un capitolo di Carl Therrien apparso in *The Video Game Explosion: Carl Therrien, Graphics in Video Games*, in Mark J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Play Station and Beyond*, Greenwood Press, Westport (CT) 2007, pp. 239-250.
8. A rigore, precisiamo che l'evoluzione sull'asse di profondità sarà elaborata relativamente presto nella storia videoludica, in particolare con *Night Driver* (Atari, 1976, gioco da sala), *Gyruss* (Konami, 1983) e *Space Harrier* (Sega, 1985). Nonostante ciò, giochi come questi si limitano a trasporre l'asse laterale in profondità, e, con esso, l'omogeneità corrispondente. *Croisière pour un cadavre* integra queste due prospettive in modo da guadagnarsi una certa qualità cinematografica.
9. Dimensione esacerbata dal gioco, come per sottolineare la corporeità degli attori reali. Paradossalmente, gli effetti di sangue e le viscere danno all'insieme un aspetto irreale, quasi folle.
10. Steven Poole, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Publishing, New York 2000, p. 125.
11. Pensiamo in particolare a *Final Fantasy. The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara, 2001) e a *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007).
12. È la prima definizione di "cinepresa" data da Branigan. Cfr. Edward Branigan, *What is a Camera*, in Patricia Mellencamp, Philip Rosen (a cura di), *Cinema, Histoires, Cinema Practises*, Univ. Publications of America, Frederick (MD) 1984, pp. 87-107.
13. Cfr. infra, nota 3.
14. L'ottava definizione di Branigan.
15. Edward Branigan, *What is a Camera*, cit., p. 98.
16. *Ibidem*.
17. Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2001, p. 80.
18. Shilo T. McClean, *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2007, p. 46.
19. Lev Manovich, *The Language of New Media*, cit., p. 84.
20. *Ibidem*.
21. Si veda Bernard Perron, *Pleins jeux sur le cinéma contemporain*, in Jean-Pierre Esquenazi (a cura di), *Cinéma contemporain: état des lieux*, L'Harmattan, Collection Champs Visuels, Paris 2004, pp. 293-308.
22. Charles Tesson, *Le Plaisir de l'écran*, in «*Cahiers du cinéma*» (Cinéma et jeux vidéo: les nouvelles correspondances), 565, février 2002, p. 17.
23. È il titolo della tesi del nostro collega Martin Picard, *Per un'estetica del cinema transludico: figure dell'animazione del videogioco nel cinema di effetti visivi contemporaneo alla svolta del XXI secolo* (di prossima discussione all'Università di Montréal). Per Picard, il *cinema transludico* è una forma ibrida di cinema che contiene in sé le strutture estetiche del videogioco e dell'animazione.