

Conservare e studiare L'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna.

Andrea Dresseno

Nella percezione comune il videogioco è spesso considerato prodotto dalla vocazione strettamente commerciale e intrattenitiva. Negli ultimi anni, tuttavia, a partire da una progressiva maturazione del linguaggio videoludico, è sorta da più parti l'esigenza di riconoscere il portato culturale del medium¹. Non ultima l'industria di settore è attualmente impegnata nella ricerca di una legittimazione teorica e accademica dei propri prodotti. In un momento in cui si va sempre più consolidando la consapevolezza del ruolo fondamentale degli archivi come strumento di salvaguardia, l'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna nasce dall'applicazione della nozione di archivio – e più in generale della nozione di conservazione – al patrimonio storico videoludico. L'obiettivo è dar vita a un polo di studio e fruizione, un luogo che permetta a studenti, appassionati e curiosi di accedere gratuitamente a opere che, in diversa misura, hanno segnato l'evoluzione del mezzo. Punto di partenza, più che di arrivo, di un percorso che intende mettere in luce la rilevanza teorica di un medium, il videogioco, che ambisce allo status di prodotto culturale autonomo. Il progetto si colloca all'interno di un panorama che ha visto fiorire, in particolare nell'ultimo decennio, i cosiddetti *game studies*, ambito della ricerca che analizza il videogioco secondo prospettive interdisciplinari.

L'Archivio Videoludico ha aperto le porte al pubblico nel marzo 2009. All'interno della biblioteca Renzo Renzi della Cineteca di Bologna, accanto a libri e film, trova spazio un fondo di videogiochi in costante crescita. All'apertura l'archivio contava circa 820 titoli e più di venti piattaforme hardware dagli anni Settanta ai giorni nostri. A due mesi dall'inaugurazione degli spazi, tuttavia, il software aveva già raggiunto 1200 unità. Un patrimonio, quindi, destinato a crescere, grazie anche all'apporto dei *publishers*, ovvero dei produttori di videogiochi, e alle donazioni degli appassionati. La vera sfida dell'Archivio Videoludico passa attraverso il recupero del passato, perché di molti titoli e piattaforme degli anni Settanta e Ottanta sembra ormai persa ogni traccia. La missione dell'Archivio è di partire alla ricerca e alla riscoperta di quei pezzi, nel tentativo di rimanere aggiornato tra presente e futuro.

Per quanto riguarda l'organizzazione concreta dell'Archivio come luogo di fruizione, il modello gestionale di riferimento è quello di una classica biblioteca. Il primo nucleo del fondo è collocato in un'ampia parete contigua ai testi di cinema, un modo per affermare la dignità e l'importanza culturale che il videogioco ormai riveste all'interno del panorama mediatico tradizionale. Apposite postazioni, collocate all'interno di salette di consultazione, consentono all'utente di fruire dei titoli. Le piattaforme prodotte dopo il 1994 – dalla prima Playstation in poi – sono perennemente collegate



Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna

alle postazioni audio-video. Le piattaforme storiche, precedenti al 1994, vengono allestite su prenotazione e prevalentemente per motivi di studio.

Se in Italia si tratta del primo archivio di videogiochi creato, nel resto del mondo e in Europa esistono già esperienze simili. In Giappone, per esempio, dove nel 1998 Hosoi Koichi – docente di Scienze Politiche presso il College di Kyoto e direttore dell'*Art Research Center* – ha dato vita a un progetto di archiviazione e catalogazione di software e hardware videoludico (*GAP, Game Archive Project*)². Progetti analoghi sono sorti negli Stati Uniti – è il caso del *National Center for the History of Electronic Games* di Rochester³ – e recentemente anche in Europa, nel Regno Unito, presso la

Nottingham Trent University⁴, dove a fine 2008 è stata annunciata la costituzione del *National Videogame Archive*. A Rochester, si legge nel sito ufficiale, obiettivo del progetto è quello di raccogliere, studiare e interpretare i giochi elettronici e il materiale a loro collegato, ma anche di analizzare come questi oggetti stiano modificando le prassi ludiche, di apprendimento e di relazione tra soggetti. Si tratta di un discorso, quindi, che abbraccia non solo i videogiochi, ma i giochi elettronici in generale. Si evince chiaramente come ogni realtà, al di là della missione primaria legata alla conservazione, sviluppi percorsi e obiettivi spesso differenti, caratteristica fondamentale per lo studio di un ambito tanto ricco di prospettive. Emerge così anche l'importanza di una sinergia tra diverse istituzioni operanti all'interno dello stesso settore: dall'unione di differenti competenze e finalità può nascere un percorso culturale più ricco ed esteso, fermo restando che un singolo ente non può certo conservare tutto il patrimonio⁵. Da qui la necessità di veder nascere un numero sempre maggiore di centri analoghi – non solo in Italia ma anche nel resto d'Europa e nel mondo – che lavorando a stretto contatto permettano un'ottimizzazione del lavoro finalizzata a una migliore copertura storica della produzione di cui si tenta di conservare la memoria.

Occorre mettere a confronto differenti esperienze e approcci, quindi: l'Archivio Videoludico nasce all'interno della Cineteca di Bologna, ma ha tra i suoi partner principali il Dipartimento di Discipline della Comunicazione, il Dipartimento di Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna e AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana), l'associazione di categoria dei maggiori produttori di software italiani. Gli stessi *publishers*, senza eccezioni, hanno aderito al progetto⁶, fornendo copia e garantendo l'invio costante dei loro titoli e dell'hardware all'archivio. Esso è un luogo di conservazione e fruizione, quindi, ma anche luogo di promozione culturale, di creazione di eventi e rassegne cinematografiche: si spiega così il supporto degli ambiti universitari, ma anche di associazioni come Ludica⁷, che si sono rese disponibili a sostenere l'archivio in tal senso. Accanto al contributo di soggetti accreditati, nella realtà di un progetto come l'Archivio Videoludico è stato immediatamente evidente l'apporto prezioso di un partner atipico, certamente non istituzionale ma nondimeno importante: gli appassionati. Il mondo dei videogiochi deve molto a loro. In mancanza di spazi istituzionali dove coltivare una cultura e una conservazione del mezzo, parte del sapere storico è in mano proprio a coloro che sin dalle origini hanno dedicato il loro tempo e la loro passione al videogioco. I giocatori sono una risorsa preziosa: spesso sono proprio loro a conservare veri e propri cimeli storici. L'Archivio Videoludico ha dichiarato subito la propria apertura alla loro collaborazione: donazioni, ma anche consulenze, la possibilità di proporre percorsi di approfondimento o lanciare spunti di riflessione per gli eventi pianificati di mese in mese.

La scelta di collocare l'Archivio all'interno di una cineteca non è casuale. È un aspetto, questo, che apre questioni teoriche non indifferenti, a partire dalla stessa identità di archivio, luogo che si differenzia dal museo per la sua natura non espositiva. Inoltre, addentrandosi nella questione, ci si chiede quali siano le specificità dell'Archivio Videoludico rispetto, per esempio, alle altre realtà sorte in altre parti del mondo, come esso trovi un contesto favorevole all'interno di una cineteca e in che modo questa collocazione – fisica e progettuale – incida sulla sua vocazione conservativa e promozionale.

Il videogioco intrattiene una relazione privilegiata con il cinema, questo è indubbio. Una relazione molto complessa, che va ben oltre i tipici adattamenti tra film e gioco e viceversa. L'obiettivo è quello di approfondire questo legame: far sì che l'Archivio Videoludico dialoghi costantemente con altri ambiti e linguaggi, il cinema, la letteratura, il fumetto⁸, per esempio; che esalti quel percorso intermediale che nell'ultimo decennio è andato via via sviluppandosi. È proprio questo l'elemento di originalità dell'Archivio Videoludico: non solo luogo di conservazione, studio e fruizione del medium, ma anche luogo in cui il videogioco vive in relazione costante con le altre arti e discipline.

L'intenzione è quella di sottolineare i traguardi raggiunti dal linguaggio videoludico, le sue potenzialità creative, i suoi debiti e crediti nei confronti degli altri media. Il videogioco non rappresenta sol-

tanto un settore dell'*entertainment* che mobilita grandi capitali, è anche un prodotto della pop cultura che anima, come abbiamo visto, il dibattito intellettuale e accademico.

C'è un'altra riflessione che merita di essere sviluppata: abbiamo finora parlato di archivio, patrimonio, fondo. Tutti concetti "tradizionali", soprattutto nell'ambito delle cineteche e delle biblioteche, ma che raramente si sono applicati al videogioco. Ci troviamo qui di fronte a un Archivio Videoludico, un luogo che raccoglie e rende disponibile un patrimonio storico. Secondo Giuseppe Plessi per archivio si intende «il complesso delle carte, prodotte e acquisite, secondo uno spontaneo nesso originario di competenza e di contenuto, da un'amministrazione individuale o collettiva nell'esercizio dell'attività esplicata per il raggiungimento delle proprie finalità pratiche o per l'espletamento delle proprie funzioni»⁹. Eugenio Casanova, invece, definisce l'archivio come «raccolta ordinata degli atti di un ente o individuo, costituitasi durante lo svolgimento della sua attività e conservata per il conseguimento degli scopi politici, giuridici e culturali di quell'ente o individuo»¹⁰.

Le definizioni sono concordi nell'attribuire all'archivio un'origine pratica, legata allo svolgimento di un determinato lavoro e di una specifica funzione. Plessi, addentrandosi nella descrizione, differenzia l'archivio dalle biblioteche e dalle collezioni, create secondo la "scelta" e il "capriccio" di chi le fa¹¹. Tuttavia per archivio si intende anche, più in generale, il luogo adibito alla conservazione dei documenti, siano essi cartacei, fotografici, filmici. Sulla base delle definizioni fino a ora esposte, è possibile collocare l'Archivio in una posizione ibrida. È un luogo che conserva il passato, il presente e il futuro del videogioco. Per quanto riguarda la sua costruzione ci si è affidati alla disponibilità di materiale da parte dei *publishers*, alla selezione dei responsabili in base a logiche di salienza storica dei titoli e infine alle collezioni donate dai privati. Dal momento che una definizione precisa è sfuggente, vogliamo affidarci a un termine meno specifico, in un certo senso meno opinabile, com'è quello di patrimonio.

Ci basta aprire un dizionario: con patrimonio si intende un «complesso organico di elementi spirituali, culturali, sociali o anche materiali che una persona, una collettività, un ambiente hanno accumulato nel tempo»¹². Stando alle parole di de Kuyper, la nozione di patrimonio ha subito notevoli evoluzioni nel corso dell'ultimo secolo, diventando largamente riconosciuta e vissuta. «Il patrimonio non è più ciò che è stato ritenuto tale una volta per tutte», afferma de Kuyper¹³. Sebbene comunemente non ci si riferisca ai videogiochi come a un patrimonio da preservare, l'Archivio Videoludico riconosce loro un valore culturale, formativo e storico.

1. Da una prospettiva strettamente archivistica, non si discute la rilevanza ontologicamente intesa dei prodotti dell'ingegno – in questo caso il videogioco – ma l'importanza culturale che viene loro attribuita dal contesto storico che li osserva. È quindi un valore dato dall'esterno, ovvero la «significanza documentaria è data dall'osservatore che li qualifica come tali» (Luigi Londei, *Elementi di archivistica*, Jouvence, Roma 2003, p. 16).

2. È possibile consultare una presentazione del progetto in lingua inglese all'indirizzo <http://www.ritsumei.ac.jp/kic/~hosoi/project/GAP/index-e.html>, 20 dicembre 2005.

3. <http://www.ncheg.org/>, giugno 2009.

4. <http://www.nationalvideogamearchive.org/>, giugno 2009.

5. In ambito archivistico, per esempio, la questione della selezione è complessa e può contare su una considerevole trattazione teorica. Risponde infatti a una domanda storica: cosa conviene conservare? Secondo Jacques Ledoux, della Cinémathèque Royale de Belgique, qualsiasi cosa, perché tutto può tornare utile (Eric de Kuyper, *La memoria degli archivi*, collana Cinegrafie, 12, Transeuropa, Ancona 1999, p. 9). Carucci definisce lo scarto elemento qualificante, dato che si scelgono documenti ritenuti essenziali e si eliminano carte ritenute inutili (Paola Carucci, *Le fonti archivistiche: ordinamento e conservazione*, La Nuova Italia Scientifica, Roma 1983, cap. 5, *passim*).

6. Hanno aderito al progetto: Activision, Adventure Productions, Atari, Blizzard Entertainment, Cidiverte, Digital Bros, Disney Interactive Studios, EMCX Entertainment, Koch Media, Electronic Arts, Leader, Microsoft, Nintendo, Sony

- Computer Entertainment, Take Two Interactive, 2K Games, THQ, Ubisoft, Warner Bros. Interactive Entertainment.
- 7. <http://www.ludica.eu/>, 23 gennaio 2009.
 - 8. La biblioteca Renzo Renzi ospita, accanto ai libri e alle riviste di cinema e ai film, anche un nutrito fondo di fumetti italiani e stranieri. Obiettivo dell'Archivio Videoludico è mettere in luce ancor più il legame ormai di lunga data che unisce videogioco e fumetto.
 - 9. Giuseppe Plessi, *Compendio di archivistica*, Clueb, Bologna 1990, p. 35.
 - 10. Eugenio Casanova, *Archivistica*, Bottega d'Erasmo, Torino 1979, p. 19.
 - 11. Per approfondire la questione si veda Giuseppe Plessi, *Compendio di archivistica*, cit, pp. 39-40.
 - 12. Garzanti Linguistica, <http://www.garzantilinguistica.it/>, 10 giugno 2009.
 - 13. Eric de Kuyper, *La memoria degli archivi*, cit., p. 8.