

L'universo dei videogiochi

Luciano Bottoni
Università di Bologna

Abstract

Prendendo atto di quanto siano variegata opinioni e valutazioni sul metamorfico universo dei videogiochi, si cerca di circoscrivere una sua tipologia in rapporto ad un presunto canone romanzesco. A questo viene contrapposto un 'controcanone' visivo che prospetta un *happy end* e si fa carico delle forme contemporanee dell'intermedialità.

Parole chiave

Videogiochi, romanzo, intermedialità.

Contatti

luciano.bottoni@gmail.com

1. Considerazioni su universo, mappe e canone romanzesco, sulle tipologie dei videogiochi

Parlando del genere romanzo – che Calvino assimilava, come il vivere, ad una biblioteca, ad un'enciclopedia, addirittura ad un inventario di oggetti – Ezio Raimondi affermava il suo convincimento che nei processi associativi e dinamici della prosa romanzesca ogni frase o espressione metaforica venisse a creare nessi tensionali accesi da parole, similitudini, metonimie, immagini, antifrasi: espressioni metaforiche capaci, nei confronti del lettore, di teatralizzare il testo, di animarlo e visualizzarlo in una sorta di teatro della mente. Un teatro, questo, attivato attraverso giochi parodici o grottesche metamorfosi poiché si tratta in fondo di una pragmatica del testo, di un senso scenografico dei ruoli e delle sequenze, che – aprendo il suo scenario immaginativo – finisce per trasferirsi nello spazio tangibile del reale.

Raimondi svolgeva sempre la sua attività di docente e di teorico con la consapevolezza che quella del critico resta pur sempre una 'scienza' imperfetta – per la natura della comunicazione verbale da una parte, per l'irriducibile complessità del reale dall'altra – e alla stessa teoresi critica proponeva uno statuto di provvisoria validità, da esperimento conoscitivo, regolato a sua volta su una razionalità ironica e dialogica: quasi un equivalente, si potrebbe anche dire, del dialogo bachtiniano (418-421).

D'altronde il problema si poneva di già nell'alternativa tra un'ermeneutica della vitalità dell'esperienza e della percezione estetica – da uno Jausse agganciata al piacere di *poiesis*, *aisthesis*, *catharsis* – e quella di un'ermeneutica decostruzionistica o revisionistica alla Bloom – ed è forse il caso di ricordare che *A Map of Misreading* vede la luce nel '75.

Cercando di procedere secondo queste indicazioni, si può proseguire recuperando l'assunto di Frye che i luoghi topici sono imposti da codici iconografici epocali, e vale forse la pena di raccogliere anche le considerazioni sparse nelle pagine esplicative/eseplificative di *Il potere delle parole* (1994) per collegarle agli elementi fondamentali dell'immaginario collettivo: quindi, oltre che all'universo romanzesco, al suo substrato 'carnealesco', così come ad ogni scrittura-racconto.

Tornando alla letteratura, e in particolare ai tre aspetti – immaginativo, erotico, estetico – dell'esperienza metaforica, per qualsiasi percorso narrativo o intreccio, la metafora letteraria fondamentale, scrive Frye, risulta essere quella del viaggio, della ricerca, della salita *anabasis* o della discesa, ove il viandante può essere Gesù oppure lo sciamano (111-118).

Di rincalzo a Frye sembrano seguire, con inesorabile sistematicità, i volumi del trittico *Temps et récit* (1983) di Paul Ricoeur: proprio con il primo tomo Ricoeur, analizzando i rapporti del racconto storico e di quello finzionale rispetto al carattere temporale dell'esperienza umana, sottolinea come essa non solo determini la temporalità d'ogni umano agire, ma regoli la dinamica dell'intrigo, il rapporto fra tempo e racconto. In questa logica l'intrigo si preciserebbe come una «sintesi dell'eterogeneo» giacché media (i) fra degli avvenimenti o incidenti individuali e una storia presa come un tutto, (ii) fra degli attanti, degli scopi, dei mezzi, delle interazioni circostanziali, dei risultati inattesi, (iii) fra caratteri temporali veri e propri (101 ss.).

Non dovrebbe quindi sorprendere che, fungendo l'intrigo da «straordinario laboratorio del probabile», il *plot*, la trama, finisca per costituire una strategia cognitiva in cui si saldano letteratura (il laboratorio del *récit*) e vita; ma ciò avviene – si rileva – solo alla fine di una sequenza quando il senso retrospettivo dà agli eventi precedenti una congruità, una direzione definitiva e un senso. D'altronde la comprensione volentieri passa attraverso «la resistenza della temporalità narrativa rispetto alla semplice cronologia»: così la causalità rischia coincidere con il nascere della crono-grafia (II: 83 ss.).

Ma poiché il discorso, a nostro avviso, deve chiamare in causa anche e soprattutto l'inchiesta, ossia il genere romanzesco, i riferimenti obbligati tornano ad essere le considerazioni teoriche di Raimondi sulla «dialogicità» bachtiniana. Il Michail Bachtin di *Dostoevskij. Poetica e stilistica* è pubblicato da Einaudi nel 1968, le pagine di *Estetica e romanzo* seguiranno quasi dieci anni dopo.

Secondo Raimondi la parola del romanzo, quando si fa dialogica, divenendo portatrice – attraverso le voci dei personaggi – di valori e di cultura, si libera dalla lingua unificante e omologante d'un sistema centralizzato. Ne riflette allora le forze centrifughe ed i contrasti, tanto da risultare intimamente mossa e orientata verso un lettore/ascoltatore in virtù d'un atto intenzionale di attiva comprensione. E la pluridiscorsività che ne risulta ha l'effetto di moltiplicare i punti di vista, vale a dire le «visioni» del mondo dei singoli personaggi, rifrangendone gli «ideologemi» in personali orizzonti semantici/oggettuali/assiologici, spesso in dialogo o conflitto tra loro.

Quindi la pluridiscorsività come peculiarità del genere romanzesco: grazie ad essa il narratore – da Rabelais a Dostoevskij – relativizza, con la mobilità dei suoi statuti comunicativi, la propria coscienza d'interprete dell'universo espressivo, pur rimanendo il centro intenzionale dell'esperienza narrativa, giacché – nella misura in cui oggettivizza l'enunciazione altrui – il narratore pone una sorta di limite alla propria 'onniscienza' liberando invece la ricchezza disordinata degli individui, le voci di un luogo e di un'epoca (Raimondi 418 ss.).

Il tempo/spazio, il cronotopo del romanzo che si popola di voci e di una dialogizzazione interna all'enunciato, non solo impone un'ermeneutica della forma-romanzo immersa nella pluralità del tempo, ma affida la tradizione dei generi letterari alle anarchiche metamorfosi del coraggio, dell'impazienza: così come alla responsabilità del narratore di fronteggiare o di prendere atto del caos. Al Raimondi – lettore onnivoro in cerca di una sensata mediazione tra il revisionismo e il post-strutturalismo franco/americano – dobbiamo infine l'inventario di "La foresta delle voci" (1994) ove si estrinseca l'esigenza empirica d'avvalersi d'una teoria generale della letteratura che aiuti a tradurre l'atto cognitivo

e percettivo del leggere in astrazione (pseudo)scientifica: con il non trascurabile corollario che, quando leggiamo un libro, è come «se leggessimo tutto il tempo che è trascorso dal giorno in cui è stato scritto fino a noi».

Sua una prima mappatura di circa venti anni di letteratura romanzesca, a funzione di ragguaglio congetturale mirato alla connessione tra i fatti; un ragguaglio disposto, nel segno della contingenza, a recuperare un orizzonte storico segmentato, ove anche la critica è tenuta ad adeguarsi e a tendere ad una costruzione flessibilmente inventiva. Il presupposto di fondo è che il romanzo, pur nell'universo mediatico, pur con un pubblico stratificato a livelli eterogenei, sia ormai il genere più diffuso e rappresentativo d'una letteratura destinata al consumo, allo spettacolo, all'intrattenimento. Né manca l'auspicio che – in virtù della propria vocazione insieme enciclopedica e combinatoria – il romanzo possa sovvertire la sua tradizionale istanza realistica amministrandola con spregiudicatezza in moduli, registri, impaginazioni, liberamente ironiche, fantasticamente sovvertitrici o capricciosamente beffarde. D'altronde gli stessi scrittori hanno proposto, di volta in volta, «meccanismi ad orologeria», una strategia musicale se non «poetico-matematica» o addirittura da «luna-park» (Nabokov); altre «istruzioni per l'uso» chiamano in causa il gioco degli scacchi, il «rigore cartesiano» per il «puzzle» narrativo, la citazione casuale o irridente ma volta a suggerire un senso (Perec).

Sempre seguendo Raimondi, una mappa che prospetti il presente/futuro del romanzo polifonico nell'immediata periferia dell'Europa letteraria può già annoverare l'anglo-indiano Rushdie – ispirato da *Il Maestro e Margherita* – accanto all'israeliano Grossman, mentre l'area latino-americana gode il rigoglio di Gabriel Garcia Màrquez e di Carlos Fuentes che, in variante messicana, avverte il suo legame con la grande tradizione barocca di deflagrazioni verbali, di avventure oniriche e di mitiche epifanie; in area nordamericana Thomas Pynchon sfoggia invece un funambulismo plurilinguistico affollato di stralunate marionette, di *pastiches* parodici, di travestimenti, complotti enigmatici e spettrali metafore, su di un ritmo da teleromanzo insensato.

Se poi si volesse riflettere sul come e sul quanto la romanzesca dialogicità polifonica investa il genere collaterale del teatro, basterebbe affacciarsi appena oltre confine, ove il 'cabaret' dell'esistenza è inscenato dallo svizzero Thomas Bernhard – con *Forza dell'abitudine* e *L'ospite d'onore* – mentre il diurno delirio onirico dell'esistenza prevale in una Bachmann, memore di Shakespeare e di Goya (Raimondi 446-459).

Certo per il lettore e per il critico, ormai inseriti in un'economia planetaria che obbliga la letteratura contemporanea e tutti i suoi fruitori ad un regime di dialogicità interculturale e 'interstorica', i problemi interpretativi si complicano: già a iniziare dalla traduzione di un testo polifonico che nella lingua ospitante può lasciare soltanto il simulacro, se non l'ombra, della scrittura originaria.

Si auspica per il futuro, piuttosto d'una improbabile cultura-esperanto, un'etica della traduzione che non cancelli o stravolga lo spartito linguistico dei testi polifonici – ma questo in fondo vale anche per i *best seller* ovvero 'le saghe africane' di Wilbur Smith.

Abbiamo visto come il Raimondi di "Una scienza imperfetta", mettendo in gioco la sua lunga esperienza di lettore e discorrendo dello statuto della critica e dell'ermeneutica, riconoscesse la loro contingenza e finitudine di prassi umana. Una contingenza che sulla fine degli anni Settanta veniva ammessa anche dalla voce autorevole di Harold Bloom; attraverso le pagine di *The Anxiety of Influence* (1973), il pur contestato teorico americano prospettava un'evoluzione letteraria che procederebbe a stretto confronto con paradigmatici valori vitali, configurando così l'idea singolare di un'intertestualità garantita per rottura/deformazione.

Sappiamo che la prospettiva teorica di Bloom si è poi orientata verso esiti abbastanza imprevedibili: girata la boa di *A Map of Misreading*, lo shakespeariano sostenitore del *Canone occidentale* (1996), dando sfogo alla sua competenza ebraico-cabalistica, ha suggerito nei nove capitoli di *La saggezza dei libri* (2004) un precario equilibrio tra la straordinaria intelligenza di Amleto, che conduce il protagonista a perire a causa della verità, e l'intuitivo buonsenso di William James «di lasciar perdere ciò che non può essere dominato» (378-381).

Rispetto al suo antagonista Frye – il cui sistema artistico è aperto alla *Bibbia* come alla 'pop art' – l'ultima opera di Bloom *Il genio* (2004) si ispira al cabalistico Albero della Vita – che rappresenterebbe le leggi dell'universo – per catalogare i produttori di testi destinati alla immortalità sotto le insegne delle dieci categorie (Sefirot), strumentali al volere divino.

Per il Bloom 'profetico' la prima *sefira* o «Corona» è inaugurata dalla divinità secolare di Shakespeare; la seconda «Saggezza» dallo Jahwista, accompagnato da Platone, Maometto, Goethe, Freud, ecc.; la terza «Intelligenza» annovera Nietzsche accanto a Kafka, Proust e Ibsen, Wilde e Pirandello; la decima colloca, a seguito di un Balzac, Dickens e Dostoevskij, Yeats e Celan.

Questo ambizioso e quasi sacrale estratto dei capolavori della letteratura occidentale richiama l'idea d'un monumento funerario, eretto da un Super-ego critico in memoria d'una scrittura defunta, esperibile dai futuri lettori o scrittori soltanto come ecumenica comunione – talora nutrimento cannibalesco. Certo è che senza la genialità il linguaggio letterario invecchia rapidamente e in epoche infauste anche la parodia soffoca (913-922).

Una sommessa e micidiale ferita ad ogni pretesa di definire canoni letterari è stata ultimamente inferta dallo storico della lingua Giuseppe Antonelli con il suo *Comunque anche Leopardi diceva parolacce* (2014); preso atto dell'eterogenea capacità dei *media* di generare senso e dell'effetto di transfizzionalità degli *impossible storyworlds*, si sottolinea che l'e-taliano della scrittura *online* potrebbe significare un cambiamento non solo nell'oralità, ma una grande occasione per superare l'«ingessamento» della scrittura tradizionale: un esercizio di sintesi, con un'inedita vitalità affidata a giochi di parole, efficacia comunicativa, invenzioni creative.

Ma di mappe, canone e contro-canone romanzeschi si è detto abbastanza. Ci sembra ora opportuno considerare il carattere creativo dei videogiochi valutando al contempo come e quale tipologia di *games* si sia delineata: una tipologia che, anche grazie all'intelligenza 'connettiva' del web, può articolarsi tanto nell'ordine categoriale del *simulativo* – ove si rispettano le regole di 'verisimiglianza' del mondo reale – quanto in quello contrapposto dell'*arcade* – ove non vigono altre regole se non quelle di divertirsi creando estemporaneamente il gioco.

Risale al 2005 la complessa metodologia elaborata da Marie-Laure Ryan in *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality* per sanare la differenza tra narrativa o racconto e i caratteri narrativi dei testi digitali più interessati in *paidia* o libero gioco che in *ludus* – strutturalmente mirato alla vittoria; si passa così dal racconto segreto – o *embedded* – alla storia emergente e al 'dramma' interattivo che al fruitore si rivela, diversificato o incastonato al meglio, nella zona temperata.

Dal 2002, per iniziativa di M. Bittanti e G. Canova, è stata attivata la collana *Ludologica* ove, in base ad un tema chiave o ad una logica di serie, si esaminano i videogiochi di maggior successo o la produzione e gli intenti del *game designer*: ad esempio il volume del 2011, si pone il quesito di come i videogiochi creino un'esperienza corporea. Il dibattito teorico si è progressivamente ampliato non solo in simbiosi con le discussioni sociologi-

che, semiotiche, pedagogiche, ma anche con circostanze 'politiche' come la pronuncia della Corte suprema degli Stati Uniti (2011) che dichiarava il videogioco un medium protetto dal primo emendamento sulla libertà d'espressione.

Tra i generi di videogiochi più frequentati possono annoverarsi grosso modo: videogiochi d'avventura (*textual, graphical, action adventure*, ecc.); videogiochi d'azione: Picchia duro (*Beat 'em up*), Sparatutto (*Shoot 'em up*), a procedura segreta (*stealth*), di Divinità (*God game*), ecc.; videogiochi musicali di ballo, di canto, di ritmo; videogiochi a quiz o a rompicapo (*exergaming* o d'esercizio); li affiancano videogiochi di ruolo – comprensivi di quelli d'azione – a partecipanti plurimi, in prigione sotterranea, condividendo la stessa allucinazione o lo stesso eros – da *videogayme*; videogiochi di simulazione di volo o di guida (aerei, elicotteri, carri armati, robot, navi, sottomarini, ecc.); videogiochi sportivi di calcio, automobilismo, ippica, hockey, vela, ecc.; videogiochi di strategia gestionale, tattica, in tempo reale, singola o a turni, ecc.; videogiochi di educazione o d'apprendimento o di esercizi. Dello stesso Bittanti è apparso il volume *Intermedialità* (2008) cui ha fatto seguito, nel 2011, *Il risveglio dei sensi* di Donata Meneghelli.

Nel frattempo un professore di Psichiatria ed Epidemiologia dell'Università di Yale, Rani Desai, dopo aver sottoposto 4028 adolescenti ad un questionario incentrato sulla fruizione di videogiochi, aveva evidenziato che gli eventuali effetti negativi risultano più sporadici di quanto si ritenga: solo il 5% del campione avrebbe sviluppato una qualche sorta di dipendenza mentre il 95% avrebbe ricevuto solo benefici dalla suddetta fruizione

2. Diretrici per il futuro: la parola iconico/metaforica (che vede) e l'occhio digitale (che racconta)? Abbozzo d'un controcanone visivo

In epoca postmoderna, di *global literature* o di paraletteratura sempre più condivisa o fagocitata da televisione, cinema, media pubblicitari, blog e videogiochi, ci sembra realistico fare i conti con il 'controcanone' ed inseguire una provvisoria mappatura dei generi paraletterari che, a modo loro, disseminano o promuovono un effettivo sconvolgimento nell'esercizio del pensiero e nella stessa esperienza d'un mondo reale/virtuale.

Da noi, in Italia, la prima presa d'atto d'una letteratura globale, capace di infrangere e derubricare impietosamente le pretese di 'letterarietà' tradizionale dei vari canoni, la interpretava nel 2005 la lettura esemplificativa condotta da Stefano Calabrese in *nmv. letteratura. global* su cinque autori di romanzi postmoderni, analizzando il rimodellarsi di intrecci sul conflitto tempo/spazio ed evidenziandone i singoli stili in termini di realismo magico – dallo Stephen King di *Shining* (1977) al Salman Rushdie di *Midnight's Children* (1980), attraverso *Underworld* (1997) di DeLillo, *Jurassic Park* (1990) di Crichton, collocato nel non-luogo di uno zoo preistorico, e *La casa de los espíritus* (1982) della Allende.

Una volta sfondata la porta di una nuova comprensione, la strada è divenuta più facile ed i risultati sono apparsi evidenti in un periodo relativamente breve, quando una diversa logica di classificazione dei generi letterari, sottogeneri e forme ibride ha investito la classificazione tradizionale includendovi paraletteratura e riferimenti intermediali: vediamone una riprova.

Per incominciare con un genere ancora collocabile tra letteratura e paraletteratura, come il giallo, si può verificare come la classificazione offerta dalla *Routledge Encyclopedia* di teoria narrativa (2005) si integri con quella più specifica elaborata nel 2010 dal Calabrese di *La comunicazione narrativa* (193-197): si può così distinguere una *detective fiction* classica in cui il crimine/delitto da risolvere pone a modo di puzzle i topics interrogativi – chi? perché? quando/dove? come? – secondo il modulo lanciato negli anni Quaranta da

Agatha Christie e poi riadattato da Simenon, Gadda, Dürrenmatt; la sua variante vede l'investigatore mastino, che lotta contro le forze criminali radicate nella società: è il modulo esemplato da *Il lungo addio* (1953) di Raymond Chandler – disponibile a farsi carico anche dei temi di sesso e violenza e quindi portato a dissolversi nella *spy story* o nel *thriller*. C'è poi il giallo procedurale ove al singolo investigatore subentra l'équipe e l'attenzione si sposta sulle procedure d'indagine, dalle autopsie ai più raffinati e tecnologici controlli informatici: la trasposizione televisiva seriale va dalla riapertura dei *Cold Case* ai cosmopolitici N.O.C.S. Team delle metropoli americane. Abbiamo poi il giallo femminista ove in scena compare una donna che, con garbo o charme, focalizza la sua attività di investigatrice privata sui temi amicizia/gentilezza – ma ormai non mancano varianti sadico/masochiste. La *detective fiction* metafisica presenta invece il testo stesso come enigma da risolvere, manipolando con l'intreccio le relazioni causali e temporali in modo che l'assenza d'un insieme coerente rifiuti/rinunci ad una chiusura narrativa o a possibili soluzioni: il lettore è così chiamato ad intervenire quale co-creatore o demiurgo del testo. Infine annoveriamo un giallo propenso a sconfinare nell'*horror*, che punta sulla sensazione di paura suscitata da mondi e poteri sconosciuti e ha trovato il suo moderno maestro in Stephen King, trionfando così nel cinema e aggregando – con *American Psycho* di Easton Ellis (1991) – il 'secondo minimalismo' americano.

Per ritornare ad una classificazione liberamente articolata sulla falsariga di Calabrese in *La comunicazione Narrativa* (190-193) passiamo al romanzo rosa, genere paraletterario quasi per definizione in quanto rivolto essenzialmente ad un pubblico femminile, che supplisce divertimento/evasione imbastendo una sequenza narrativa imperniata su una storia d'amore a lieto fine e garantisce un matrimonio vantaggioso o una notevole posizione sociale – la sua versione italiana si identifica con la lunga produzione di Liala, estesa dagli anni Trenta agli anni Ottanta e accompagnata da una pletera di periodici femminili. La tradizionale morfologia del massificato romanzo rosa gioca sulla combinatoria d'un intreccio scandito da incontro/ostacoli ritardanti/gestione affettiva/unione a *happy end*; conta su consuetudini erotiche, ambientazione, ethos pubblico/privato adeguati all'epoca e alle mode dei generi mediali e utilizza l'iterazione dell'imbastitura narrativa – schemi diegetici – in funzione d'una serialità rassicurante: tende cioè a procedere in ordine cronologico con qualche eventuale *flashback*. Registra una forte presenza di *cliché* e modelli comportamentali privi di spessore psicologico o omogeneizzanti e un linguaggio banale e subordinato ad effetti patetici o di elementare allusività.

Una svolta notevole si registra intorno agli anni Novanta, con l'affermarsi di un femminismo aggressivo ed eroticamente trasgressivo che impone o introduce nel romanzo rosa componenti *shocking*: esemplare il caso di *Tre metri sopra il cielo* (1998) di Moccia – esperto di cinema e televisione – da cui il regista Luca Lucini trae un omonimo film promosso, con implacabile battage pubblicitario, a feticistico spettacolo *cult* di adolescenti e non (190-197).

Volendo avvicinarci al fantastico si può ricordare che, già a metà degli anni Novanta, uno studioso della fiaba, il Richter di *La luce azzurra*, segnalava come, rispetto all'unità narrativa della *story*, singole sequenze narrative venissero estrapolate dal loro contesto per essere ri-proposte in altre situazioni secondo una combinatoria sorprendente e inusuale (9 ss).

Questa forma di ibridazione era proceduta a grandi tappe attraverso il colludere del fiabesco con il fantastico come nella trilogia di J.R.R. Tolkien *Il Signore degli Anelli* (1954-1955) che è poi evoluta, da una parte, nella serie d'animazione *Shrek* (2001) e, dall'altra, sui piccoli/grandi schermi televisivi/cinematografici; la fertile matrice narrativa innescata

dal sudafricano John Reuel (1982-1973) ha riaccessò le dinamiche del mito e del racconto fantascientifico-favoloso, ma con ironiche e sorprendenti inversioni o artifici: ad esempio quello collaudatissimo del manoscritto ritrovato da cui esce il *Cacciatore di draghi*. Chiaro ma enigmatico come una fiaba atemporale, *Il Signore degli Anelli* recupera il fascino dell'avventura, del viaggio in luoghi terribilmente remoti/vicini, tra segreti inconfessabili e un'allegria episodica e imprevedibile; gli alberi camminano in uno spazio sconfinato ove s'aggirano draghi spietati, argentee e adamantine città si ergono ai margini di necropoli tenebrose ove dimorano esseri immondi, gli eserciti luminosi confliggono con le orde delle tenebre: il tutto con una meticolosa, quasi illusionistica, verosimiglianza di dettagli che richiama la possibilità d'un simbolico conflitto del bene contro il male, perpetuantesi oltre la storia.

I miti antichi si rinnovano così in questa fantastica rappresentazione della condizione umana che mobilita l'amabilità degli *hobbit* a celiare sull'orlo della catastrofe, pronti poi, nella loro sconfinata Contea, ai sacrifici e alle resistenze – la battaglia del Pelennor – più ardimentosi.

Quasi contemporaneamente, sul mercato dei media, con le saghe di Tolkien è entrata in concorrenza la serie romanzesca – ben sette volumi – dedicata a *Harry Potter* dalla Rowling, con i suoi successivi e prevedibili, adattamenti cinematografici/televisivi da cui sono derivati svariati prodotti pubblicitari – nonché videogiochi.

Seguendo l'ormai consueta falsariga di *La comunicazione narrativa*, un secondo raggruppamento finzionale è quello glorioso d'una fantascienza legata agli ottocenteschi Verne di *Ventimila leghe sotto i mari*, al Wells di *La guerra dei mondi*, al novecentesco R.U.R. di Karel Capek cui è subentrata una *science fiction* caratterizzata dai mondi immaginari – passati o futuri – di alieni o androidi, di robot, *cyborg* o mutanti. Una fantascienza che dalle riviste e dai fumetti popolari si è estesa prima al cinema poi a televisione e videogame, sviluppandosi in varianti tecnologiche più o meno attrezzate, con le epopee spaziali dei viaggi interstellari e delle guerre tra imperi galattici. Una fantascienza la cui versatilità ha coinvolto anche lo spazio interiore della mente umana e i desideri più reconditi dell'uomo, ibridando tematiche horror con recuperi del gotico per scaricare poi il tutto nei giochi di ruolo, nella sua vocazione all'intermedialità, nel suo completo distacco dalla realtà: ludici mondi finzionali che fungono da inesauribile risorsa di uno *storytelling* ormai industrializzato. E l'industria hollywoodiana non perde colpi, né sono da meno i divi-produttori alla Brad Pitt che, prendendo spunto dal romanzo di Max Brooks del 2006, sette anni dopo decide di investire – e il successo non mancherà di premiarlo – sugli zombie, i morti viventi di *World War Z*; il dark catastrofico della Paramount punterà invece su *Star Trek Into Darkness* di Snyder e la Warner Bros fronteggerà la concorrenza con *Pacific Rim* di Del Toro (Calabrese, *La comunicazione narrativa* 184-190).

Sempre e comunque intermedialità o, soprattutto in casi di successo, plurimedialità come è avvenuto per la serie del commissario Montalbano che, uscito dalla prolifica penna di Camilleri, dopo alcune stagioni televisive è trasmigrato in versioni radiofoniche, in impaginature a fumetti, nella parodia televisiva di *Convencion*, per finire – da effettivo personaggio *cult* – traslato nella pubblicità dei percorsi turistici proposti dai tour operator in provincia di Ragusa.

In questa prospettiva si è anche calcolato quanto la logica del riadattamento possa fruttare: il film d'animazione *Il re leone* ha reso circa 310 milioni di dollari, ma ne ha fatturato 700 in oggettistica, libri illustrati, abiti per l'infanzia.

Questa economia della plurimedialità ha sempre accompagnato gli exploit di prodotti vincenti: così dal romanzo cyberpunk *Il cacciatore di androidi* di Ph. K. Dick, nel 1982, Rid-

ley Scott ha tratto il film *Blade Runner* che a sua volta ha generato, nel '97, un omonimo videogioco; il romanzo *Jurassic Park* di M. Crichton, portato nelle sale cinematografiche da Spielberg nel 1993, non solo ha avuto due sequele in *Il mondo perduto* e *Jurassic Park III*, ma ha guidato l'allestimento di due parchi tematici americani.

Ma anche il semplice abbozzo d'un controcanone intermediale non può trascurare i possibili sconvolgimenti che l'esperienza d'un inedito universo reale/virtuale è in grado di indurre quando siamo raggiunti quotidianamente dagli echi di una violenza 'planetaria': diventa infatti sempre più difficile discriminare, soprattutto per i nativi digitali, se ciò che vediamo è un fatto o una proiezione virtuale. Mentre da una parte la scienza neuro-narratologica ci informa che il narrare consente sia la classificazione d'eventi/situazioni del quotidiano sia la loro valutazione sulla base d'una conformità a schemi di racconto pregressi (Herman 119-142), dall'altra il rischio immediato sembrerebbe essere quello d'una anestizzazione della coscienza, se non addirittura d'una conversione alla violenza stessa. Dopo i video choc delle decapitazioni in diretta, iniziate nell'estate 2014, la continua esposizione mediatica d'un orrore spacciato in pillole ha finito per creare o risvegliare adepti per Isis, il sedicente stato islamico che, occupando intere regioni di Iraq e Siria, ha individuato nell'Occidente il nemico da combattere e annientare – ma la logica della violenza la fiutava ancora nel '92 il solito McLuhan, cui più recentemente ha fatto eco Dal Lago in *Carnefici e spettatori* (20). La domanda è: dovremo entrare nelle psicopatologie di reduci sconfitti? dovremmo accettare forse una censura informativa o una malinconia da disfacimento o una definitiva perdita di fiducia nell'umanità? Anche a proposito della strage dei redattori di *Charlie Hebdo* come non ricordare il vecchio Kant quando – contro ogni fanatismo delittuoso – ammoniva che la premessa d'ogni virtù sta nel rispetto: il rispetto profondo per ogni essere umano che nessuna vera satira cancella, se solo s'indigna per vendicare gli oltraggi inflitti all'umanità?

Se non altro queste considerazioni sull'attualità finiscono per agganciarsi al tema dell'informazione/intrattenimento. Nella sua dettagliata disamina di *La comunicazione narrativa* Calabrese tratta anche della interattività come ibridazione tipica della tv nei generi *docu-fiction*, che fonde *documentary* e «dramma» (il caso di *La cattura di Provenzano*, 2007), *docu-soap*, ossia i tentativi di captare il quotidiano tramite espedienti narrativi (il caso di *In crociera*, 2000), *info-tainment*, ove la commistione – seriale o episodica – avviene tra informazione e intrattenimento (224-229).

Tramite l'evoluzione della tecnologia digitale a questi generi d'antica tradizione s'è poi aggregata una diversa e specifica forma d'interattività: quella dei videogames che rappresentano la frontiera più avanzata di comunicazione narrativa in quanto i testi videoludici sono in grado di raggiungere uno statuto totalmente transmediale coinvolgendo l'attività e il dinamismo inventivo del partecipante sino a delegargli la scelta dell'*avatar*, ossia del personaggio virtuale con il quale entrare nel gioco.

In virtù d'un paradosso ludico/mediatico la letteratura finisce così per esperire la quotidianità nella misura in cui le azioni quotidiane possono tramutarsi in 'letteratura' o simulando il mondo reale o abbandonandosi al gioco *arcade* di per sé. Due ci sembrano i punti nodali in questa sfera mediatica. Il primo resta la rete televisiva, posta al centro d'un sistema intermediale, con la possibilità concessa agli utenti di scaricare sui loro *tabloid* prodotti – di produzione propria o di terzi – sempre nuovi e a condizioni trattabili: tenderebbe quindi a neutralizzarsi quella diversità ontologica che caratterizzava lo spettacolo filmico con lo spazio comune della rituale sala buia mentre la già televisione, subito dopo gli esordii, finiva dislocata in uno spazio privato e de-ritualizzabile. L'altro punto nodale è segnato dall'avvento del *blogging* e dalla crescita di comunità-blog che hanno fat-

to da incubatrici all'attuale universo informatico dei social network ove, con logica economica e – a volte – d'intelligenza collettiva, chi è ricco di connessioni 'diventa più ricco' – o almeno dovrebbe diventarlo.

Industria miliardaria e grande scuola di marketing per il futuro, i videogiochi negli ultimi decenni hanno plagiato l'immaginario d'alcune generazioni, a iniziare dal glorioso *Space Invaders* sino al *Donkey Kong* (1982), primo successo americano della Nintendo che introduceva nelle sale giochi un panciuto e baffuto idraulico di nome Mario e poneva il giocatore all'interno d'un percorso a ostacoli ove l'enfasi insisteva sul movimento; evolvendolo in *Super Mario Bros 3*, la Nintendo ne ha fatto il gioco più venduto di tutti i tempi incassando nel 1990 ben 500 milioni di dollari. Ma si tratta ormai di preistoria.

3. *Forme dell'intermedialità contemporanea: l'universo dei videogiochi*

Lysimachus Now, pretty one, how long have you been at this trade?

Marina What trade, sir?

Lys. Why, I cannot name 't but I shall offend.

Mar. I cannot be offended with my trade. Please you to name it.

Lys. How long have you been of this profession?

Mar. E'er since I can remember.

Lys. Did you go to't so young? Were you a gamester at five or at seven?

Mar. Earlier too, sir, if now I be one.

Lys. Why, the house you dwell in proclaims you to be a creature of sale.

Mar. Do you know this house to be a place of such resort, and will come to it?

(William Shakespeare, *Pericles*, 1608, vv. 71-78)

Prima di intavolare un ultimo discorso sui videogame, vorremmo spendere qualche considerazione riepilogativa intorno al vecchio argomento dei *topoi*. Già nel '95 lo studio morfologico della fiaba di Richter ne sottolineava – si è detto – un processo di depauperamento/trasformazione che estrapolava determinate sequenze narrative per proporle in nuove o sorprendenti combinatorie. D'altra parte, nell'attuale sistema dei mezzi di comunicazione di massa ove i media operano su presupposizioni reciproche, adattandosi ad essere 'linkati', l'adattamento non cancellerebbe l'efficacia degli originari nuclei narrativi di partenza, riconoscibili come «memi» (entità d'informazione capaci di moltiplicarsi passando da una mente all'altra) anche se ricontestualizzati sullo scenario globale della transmedialità. Così, da memi in carne ed ossa, gli attori Stallone e Schwarzenegger hanno dato vita – come ha osservato Hutcheon in *Teoria degli adattamenti* – a tutta una sfilza di giochi basati su film, e arricchiti d'effetti speciali per l'aggressività degli adulti, mentre per l'infanzia Disney ha creato *Fantasia*, *Aladino*, *il Libro della Giungla* (2 ss).

Ma l'adattamento intermediale deve lasciare inalterati i nuclei narrativi di partenza e, al contempo, deve ricontestualizzarli nello scenario mediale prescelto, adeguandoli per sottrazione/incremento alle nuove esigenze (2); per esempio le strategie di adattamento richieste nella trasposizione filmica di un'opera letteraria possono variare, intorno a un certo numero di scene-chiave, dalla ricerca di 'fedeltà', alla rielaborazione calcolata e scoperta, attraverso processi di sottrazione/espansione, con il ricorso di una voce narrante, con effetti di ridondanza tra immagini e parole.

A questo punto è forse opportuno ricordare che già lo studio letterario dei *topoi*, la ricerca degli stereotipi, si situa a un grado iniziale dell'attività critico-letteraria nella misura in cui un elemento culturale, un'unità significativa, si cristallizza in un cliché d'immagini o in un motivo tematico formalmente riproducibile da testo a testo. Ora, nel caso dei vi-

deogiochi, all'interprete si impone di confrontarsi non solo con una stereotipia a rilevanza artistica variabile, ma introdotta come meme tra media eterogenei.

Se non dimentichiamo che nell'iconismo verbale Frye indicava la precondizione d'una metaforica esistenziale – se non magica – va tenuto presente che siamo sempre all'interno di un «regime scopico», di modalità di rappresentazione, entro il quale possono prevalere le logiche o la retorica d'un dispositivo mimetico, nozionale, denotativo, narrativo, drammatico.

Anche nello scambio interartistico tra la letteratura e le arti figurative mentre si sottolinea che l'*ékéfrasis*, la descrizione verbale prima e delle opere d'arte poi, resta questione centrale per la stessa teoria della letteratura – come puntualizza Michele Cometa in *La scrittura delle immagini* (2012) – si recupera al contempo un'aggiornata consapevolezza di quanto sia ancora rilevante per semiologia, narratologia, tematologia lo studio di quei *topoi* o «luoghi comuni» che regolano codici iconografici di lunga durata. Infatti in essi come nelle versioni intermediali dei *meme* si rileva, quando al dispositivo figurativo s'associa una ricezione profondamente radicata nell'immaginario, la presenza d'una capacità d'attivare emozioni/sensazioni percettive equiparabile a quella d'una rappresentazione teatrale ove sarebbe chiamato in causa un lettore/spettatore: così un esperto critico di videogiochi – Wayne Bremser – ricostruisce un collegamento 'memico' fra *King Kong*, *Donkey Kong* e *Cremaster 3*.

Ma le prospettive d'analisi sono tante e sono venute moltiplicandosi nel corso degli ultimi anni. Come afferma l'attento osservatore dei videogiochi Alessio Ceccherelli in *Oltre la morte* (2007), sarebbe la morte – così assente dall'orizzonte psichico dell'uomo occidentale – a configurarsi nella struttura del *game* come una «metafora antropologica» tecnologicamente adeguata a rappresentare l'impulso alla sopravvivenza e all'immortalità. Come tale risulterebbe peculiare la sua capacità e funzione strutturale di salvare la partita offrendo la possibilità di ricominciare il gioco da dove lei stessa l'aveva interrotto: quindi una sorta di emblema del gioco/simulazione (118 ss).

Nonostante ricorrenti controversie sulla preminenza da concedere alla narrazione o alle componenti ludiche che invischiano l'utenza, si tende ormai a riconoscere che proprio la transmedialità narrativa favorisce il potenziamento dei contenuti integrando gli elementi linguistici e simbolici (dello spazio/tempo) con quelli spaziali (visivo-esplorativi) poiché alla fine questi ultimi bilanciano i primi con il loro dinamismo percettivo. Così la narrazione videoludica tende paradossalmente ad entrare in un comparto estetico considerato alto: a questo punto sembrerebbe legittimo il dubbio che nell'universo del *web* sia in corso una sorta di rivoluzione culturale ove alla mescolanza dei generi e alla contaminazione dei linguaggi si sovrappone una ormai epocale consuetudine, da parte di generazioni non ancora alfabetizzate, a scardinare la nozione di «libro» sostituendola con applicazioni o video di Youtube, brani musicali, immagini e quanto altro.

L'approccio al videogame può variare ormai da «espanso» a «contestuale» come ci sembra quello proposto da Ian Bogost in *Racing the Beam* (2009) che – partendo da Atari 2600 – ha inaugurato un tradizione di studi dedicata alle specifiche piattaforme per valutarne la singola creatività computazionale/estetica dell'ingegneria informatica compresa (42 ss).

Vorremmo però concludere citando le battute – ad esergo – che si scambiano, nel bordello di Mitilene, i protagonisti del dramma shakespeariano a *happy end*: Pericle – sappiamo – è il principe di Tiro e la sua giovane figlia Marina, creduta morta, è invece stata rapita dai pirati e venduta come schiava sull'isola di Eros; nel bordello la purezza e la pietà della giovane riempiono tutti d'ammirazione e lo stesso Lisimaco, governatore di Miti-

lene, ne chiede e ottiene la libertà. Una finale agnizione propizia le nozze tra i due e agiusta le altre complesse pendenze.

Nonostante i video interattivi facciano ormai parte dell'immaginario collettivo e la loro valenza culturale sia riconosciuta da autorità governative e accademiche, aleggia ancora sul videogioco il sospetto d'essere causa d'isolamento, insieme ai luoghi comuni della violenza gratuita o della sua nocività per la salute etico/fisica.

Ma il tempo dell'agnizione, del riconoscimento definitivo, sembra ormai imminente, se non già raggiunto: così violenza e contenuti 'adulti' – come per il cinema – possono essere classificati in base a fasce d'età e attivare automaticamente controlli genitoriali; un altro capo d'accusa come quello della dipendenza, ossia che gli utenti dei videogiochi spenderebbero davanti allo schermo un eccessivo numero di ore, appare confutabile attraverso la considerazione che la presunta dipendenza non sarebbe intrinseca al videogioco stesso, ma deriverebbe da una situazione di disagio instauratasi a monte e nei cui confronti il video offrirebbe una piacevole fuga dalla realtà (119-136).

Che fino a qualche tempo fa permanesse qualche dubbio era più che comprensibile e poteva trovare un appiglio in un grande appassionato di videogiochi come il quasi cinquantenne Tom Bissel: lo scrittore, nonché docente di scrittura creativa alla Portland State University, nel suo *Voglia di vincere* sosteneva che l'universo dei videogame esprimeva opere di altissimo livello artistico, cariche di esperienze sensoriali totalizzanti, e rappresentava pertanto una delle forme d'arte più popolari e innovative della nostra epoca.

Che questo mondo multimediale a pagamento richiami in qualche modo l'immagine negativa del bordello di Mitilene non sembra implausibile; che il videogioco della serie *Grand Theft Auto IV* (2007) fosse un guazzabuglio di generi cinematografici – dal film d'azione al drammatico ambientato in un ghetto, dal poliziesco ironico al *procedural* – non è contestabile, soprattutto se ci si avventura con il giovane immigrato Niko a Liberty City ove il reduce serbo dispiega il suo cinismo criminale ammettendo che «tutti facciamo delle cazzate». Meno pacifica poteva risultare la considerazione che «la gioia del gioco in sé è nel lasciar correre a briglie sciolte i residui del bambino represso e capriccioso che è in noi» (Bissel 154).

Ci può anche stare che si tratti di una regressione da bordello, ma scatenarla a briglia sciolta, con il comprensivo commento di Hassan: «è ciò che ci rende umani», non poteva convincere più di tanto; più corretto, forse, accettare sì la popolarità di GTA IV, con tutto il suo carico di esperienze sensoriali, ma il processo di regressione che innesca nell'affrontare un mondo puerile con la mente d'un adulto, a nostro avviso, finirebbe per pervertire le menti adulte – ammesso che tali siano – inclinandole verso una capricciosità para-letteraria del tutto gratuita.

Impossibile sapere se la Jihad, con la strage parigina della redazione di *Charlie Hebdo*, abbia emulato le tecniche del videogioco GTA, ma a qualcuno non è sfuggito (*Corriere della Sera* del 9 gennaio 2015) che le immagini della strage ruotano attorno a *memi* o nuclei narrativi in cui l'*enàrghèia* dell'auto – strumento del raid a sorpresa, mezzo di fuga, contenitore dell'armamentario – possiede un'enorme capacità di attivare emozione/emulazione/rispecchiamento.

In questo non riusciamo a discostarci dall'opinione del game designer, amico di Bissel, che allo scrittore confidava di avere molti dubbi sulla natura effimera del suo lavoro – del tutto dipendente dalla tecnologia del mezzo espressivo – tanto da temere, nonostante i meccanismi dei giochi ben congegnati e l'estrosità delle formule narrative, «di lasciare un'eredità scritta sull'acqua» (Bissel 14).

Scendendo sul più banale piano economico, sarebbe utopico presumere di porre un freno o delle regole all'industria dei sequel miliardari, forme di intrattenimento su larga scala ove, accanto agli smartphone, sopravvive lo zoccolo duro delle consolle android.

Resta poi anche da non sottovalutare chi sui videogiochi ha prospettive etico-culturali assolutamente ottimistiche come Jane McGonigal, celebre game designer nonché direttrice per il settore giochi del californiano *Institute for the Future* di Palo Alto. Dice tutto il perentorio sottotitolo del suo *La Realtà in Gioco* (2011) impegnando l'autrice a spiegare «perché i giochi ci rendono migliori e come possano cambiare il mondo».

La scaletta argomentativa, concedendo largo spazio all'antica logica decisionale della teoria dei giochi, procede con lo sviluppare il tema del come i giochi generino emozioni traboccanti sul reale e ci rendano felici; in seconda istanza l'argomento tematico è «reinventare la realtà» e, infine, la terza parte mostra come i videogame, con la loro virtualità «apocalittica» – direbbe Frye – possano migliorare l'intera specie umana sino a riscattare il mondo liberandolo dai più angoscianti problemi: «curare il cancro, fermare il cambiamento climatico, diffondere la pace, porre fine alla povertà».

Da diversa prospettiva Neil Levy col volume *Consciousness & Moral Responsibility* (2014) sostiene che la responsabilità di 'azioni'/opinioni si deve alla consapevolezza della loro valenza operativa: «consciousness [...] is a necessary condition for direct moral responsibility» (131).

Si potrebbe obiettare che sul web, nelle recensioni di *SpazioGame* 2014, è apparso un video che mostra i primi trenta minuti di *Assassin's Creed Rogue*, con l'avviso per gli utenti Play Station, di poter rivivere le fasi salienti della saga mettendo in dubbio tutti gli assassini commessi.

Purtroppo, qualche dubbio in proposito continuiamo ad averlo e più concretamente ci limitiamo a chiederci se la realtà virtuale dei videogiochi rivelerà nuove formule, nuovi espedienti ludici, nuovi re-inventori di genio; se prevarrà il *game designer* o il mezzo tecnico o la sfida a vincere su più piattaforme.

Speriamo prevalga la dimensione 'sociale' del game, come quella ideata dal designer Noah Falstein che in *Re-Mission* guida il nanobot Roxxi attraverso il corpo umano per distruggere le cellule del cancro. Speriamo che il tempo dia ragione a Mark Prensky che ancora nel 2007 – con *Mamma non rompere sto imparando!* – esaminava tutte le abilità che possono apprendersi da quasi tutti i videogiochi. Speriamo che davvero subentri una *team generation*, ossia gruppi di fruitori compatti e solidali, come si auspica ora a Milano, presentando il videogame 'pro-sociale' *Driveclub*, con il quale si può vincere solo a patto di restare generosamente e felicemente tutti insieme (*Corriere della sera* del 19 settembre 2014).

Per dirla tutta con franchezza crediamo che qualche ragione l'avesse pure il lucidissimo Walter Benjamin delle *Tesi sulla filosofia della storia* quando ammoniva che i presunti vincitori, calpestando le spoglie delle loro vittime, possono gabellarle per «eredità culturale» (7) mentre chi le contempla può anche avvertire con orrore che, in fondo, esse devono la loro esistenza al genio o alla fatica dei grandi creatori.

Bibliografia

Accordi Rickards, Marco e Francesca Vannucchi. *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*. Milano: Mondadori, 2013. Stampa.

Benjamin, Walter. *Tesi di filosofia della storia*. Milano: Mimesis, 2012. Stampa.

- Bissel, Tom. *Voglia di vincere. Perché i videogames sono importanti*. 2011. Milano: Isbn edizioni, 2012, Stampa.
- Bloom, Harold. *Il Genio. Il senso dell'eccellenza attraverso le vite di cento individui non comuni*. Milano: Bur, 2004. Stampa.
- . *A Map of Misreading*. Oxford: Oxford University Press, 2003. Stampa.
- . *La saggezza dei libri*. Milano: Rizzoli, 2004. Stampa.
- Bogost, Ian. *Racing the Beam: the Atari Video Computer System*. The MIT Press: Cambridge MA, 2009. Stampa.
- Calabrese, Stefano. *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*. Milano: Bruno Mondadori, 2010. Stampa.
- . *www. letteratura. global. Il romanzo dopo il postmoderno*. Torino: Einaudi, 2005. Stampa.
- Ceccarelli, Alessio. *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*. Napoli: Liguori, 2007. Stampa.
- Cometa, Michele. *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*. Milano: Cortina, 2012. Stampa.
- Frye, Northrop. *Il potere delle parole. Nuovi studi su Bibbia e letteratura*. 1992. Firenze: La Nuova Italia, 1994. Stampa.
- Herman, David. "Beyond Voice and Vision: Cognitive Grammar and Focalization Theory". *Point of View, Perspective and Focalization: Modeling Mediation in Narrative*. Ed. Peter Huhn, Wolf Schmid e Jörg Schönert. Berlin-New York: Walter de Gruyter, 2009. 119-142. Stampa.
- Hutcheon, Linda. *Teoria degli adattamenti*. 2006. Roma: Armando, 2011. Stampa.
- Levy, Neil. *Consciousness & Moral Responsibility*. Oxford: Oxford University Press, 2014. Stampa.
- McGonigal, Jane. *La Realtà in Gioco*. Milano: Apogeo Education, 2011. Stampa.
- Prensky, Mark. *Mamma non rompere sto imparando!*. 2006. Terni: Multiplayer.it Edizioni, 2008. Stampa.
- Raimondi, Ezio. "La foresta delle voci". *I sentieri del lettore*. III. *Il Novecento: storia e teoria della letteratura*. Bologna: il Mulino, 1994. Stampa.
- Raimondi, Ezio. "Una scienza imperfetta". *I sentieri del lettore*. III. *Il Novecento: storia e teoria della letteratura*. Bologna: il Mulino, 1994. Stampa.
- Richter, Dieter. *La luce azzurra. Saggi sulla fiaba*. Milano, Arnoldo Mondadori: 1995. Stampa.
- Ricoeur, Paul. *Tempo e racconto II. La configurazione nel racconto di finzione*. 1984. Milano: Jaca Book, 1987. Stampa.
- Ryan, Marie-Laure. "Narrative and the Split Condition of Digital Textuality". *Dichtung-Digital* 1 (2005). Web. 15 giugno 2015. <<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>>.