

Trasporto, illusione e profondità. Le similitudini nascoste fra l'introduzione della prospettiva nella pittura rinascimentale e l'introduzione della grafica tridimensionale nei videogiochi.

Manuel Maximilian Riolo

Università di Roma "La Sapienza"

Via Carlo Fea, 2, Roma

+393203684029

manuelmaximilianriolo@gmail.com

manuelmaximilian.riolo@uniroma1.it

Roma 15/12/2017

ABSTRACT

Le evoluzioni estetiche che hanno permesso al gioco elettronico di raggiungere lo status di prodotto culturale sono inscindibili da quelle tecniche. Tali evoluzioni estetiche hanno cambiato il modo di vedere e di vivere gli ambienti virtuali e ciò, qui si afferma, è stato da una parte causa e dall'altra conseguenza dell'introduzione della tecnica grafica tridimensionale. Grazie alla grafica 3D, grazie ad ambienti digitali esplorabili e avvolgenti, la logica e il linguaggio del video gioco sono mutati e hanno permesso il superamento dei limiti estetici e psicologici che in precedenza hanno fatto intendere tale medium come un prodotto dallo scarso valore culturale. In questo lavoro si effettua un paragone che prende in esame l'importanza dell'introduzione della grafica tridimensionale nel mondo dei videogiochi e l'importanza dell'introduzione della tecnica prospettica nella pittura dal Rinascimento in poi. Analizzando entrambi questi processi storici e focalizzando l'attenzione sui vari tipi di dialogo che si possono instaurare fra opera e fruitore, si afferma che in entrambi i casi ci sia stato un movimento di base simile. In entrambi i casi si parte dalla necessità del fruitore di incontrarsi con opere capaci di creare mondi verosimili, prodotti mimetici, illusori e interagenti, e si arriva all'essere trasportati dentro l'opera attraverso creazioni avvolgenti, esplorabili, virtuali, connotate da una profondità indagabile. In questo lavoro, oltre all'analisi di alcune opere d'arte pittoriche capaci di illustrare bene le caratteristiche appena esposte, viene offerta una categorizzazione dei modi di (video) giocare basata sui possibili rapporti instaurati tra fruitore e videogioco, tra identità e *avatar*, con lo scopo di mostrare quanto il cambiamento di prospettiva sia stato un momento fondamentale per la storia sia della pittura che del videogioco.

Keywords

Estetica, Arte, Immagine, Prospettiva pittorica, Grafica tridimensionale, Avatar, Identità, Trasporto, Proiezione,

INTRODUZIONE

Con questo saggio si tenta di offrire al lettore uno spunto di ragionamento riguardante lo statuto dei giochi elettronici. La critica, trovandosi attualmente agli inizi del suo percorso di analisi specializzato del medium videoludico, ancora oggi tende a cercare la strumentazione necessaria a scardinare e smontare il funzionamento del videogioco in campi di studio differenti o effettuando strette correlazioni con altri mezzi comunicativi.

Molto spesso è stata praticata la strada del rapporto fra cinema e videogioco, altre volte quella fra i giochi elettronici e il romanzo; in questo saggio il tentativo è quello di offrire un'occasione d'analisi che tenga fermi come punti di riferimento, invece, l'arte pittorica e il videogioco. Questo tentativo non è fatto per cercare di dare valore al medium videoludico permettendogli di riflettere parte della dignità artistica della pittura, né tanto meno si cerca di equiparare due prodotti evidentemente differenti. Ciò che si tenta di fare è, ispirandosi ad alcuni riverberi teorici ritrovabili in “*Parola e immagine. Storia di due tecnologie*” dell'italiano Francesco Antinucci (Antinucci 2011), semplicemente mostrare come all'interno di questi due mezzi culturali, per quanto molto diversi, si possa cogliere un movimento umano di fondo, un movente, che a un certo punto della storia di entrambi i mezzi è risultato rivoluzionario e fondamentale per gli sviluppi successivi. Quello che è il punto in comune fra le due tecniche, arti, tecnologie considerate, è semplicemente l'essere umano che sta alla base di entrambe e che, con modi e tempi diversi, ha sentito il sopraggiungere di una necessità, ne ha cercato un soddisfacimento, e ha trovato una strada da seguire per raggiungere tale risoluzione. Ciò che in questo saggio si ipotizza è che l'introduzione della grafica tridimensionale all'interno delle produzioni dei giochi elettronici sia stato il fattore imprescindibile che ha permesso l'esplosione e la crescita del mezzo; crescita resa possibile proprio dalle nuove capacità estetiche, psicologiche e artistiche conseguenti all'introduzione di questa tecnologia, di questo nuovo modo di guardare e vivere le esperienze virtuali proposte dai videogiochi. Nel fare ciò, si è cercato di sottolineare che qualcosa di simile era accaduto anche nel passato in un'arte ben differente da quella videoludica, ossia nella pittura, grazie all'introduzione della tecnica prospettica nell'arte rinascimentale. Anche in quel caso un cambiamento nel modo di guardare e nel modo di vivere le esperienze ha permesso un rivoluzionamento nel modo di sentire estetico e culturale.

LA RIVOLUZIONE PROSPETTICA RINASCIMENTALE

Agli inizi del Quattrocento, con l'avvicinarsi del Rinascimento al Medioevo, si può osservare un mutamento fondamentale nell'atteggiamento e nel modo di approcciarsi al mondo e alla realtà da parte delle popolazioni europee. Sarebbe un tentativo riduttivo quello di ricondurre tale trasformazione a solo un cambiamento di pensiero o di paradigma. In quegli anni, ciò a cui si assiste, è un cambiamento stesso nel modo di *guardare* le cose, nel modo di osservare il mondo, un cambiamento estetico e nel modo di sentire.

“[...]Le trasformazioni stilistiche del genere descritto dal Vasari, erano determinate non solo da una maggiore abilità, ma anche da un diverso modo di vedere il mondo”. (Gombrich, 2008, p. 25)

Se prima, fino al Medioevo ancora, il mondo era dominato da conoscenze oscure ed esoteriche, simboli che si mostrano all'osservatore come emissari di altro, mistificazioni e feticismi vari, l'arrivo del Quattrocento si incastra all'interno di una parabola culturale che già stava iniziando a procedere verso quelli che saranno poi conosciuti come 'rivoluzione scientifica', 'metodo scientifico', 'indagine empirica', 'geometrizzazione dello spazio' (A. Koyré 1988). Uno degli slanci più rilevanti dell'epoca è proprio da ritrovarsi in quello che accadde al modo di osservare il mondo. *Prospicere*, 'guardare innanzi' è infatti la radice linguistica latina del termine 'prospettiva', la quale sarà, negli anni a cui ci si sta riferendo, sinonimo di 'ottica'.

“The Renaissance discovery of *perspectiva artificialis* introduced distance and breaks in perception, whereas previously it had been directly oriented on the representational nature of objects. Once it was also characterized by a symbolic relationship, but now the entire process of perception became reduced to mathematical form [...] Perspective replaced the system of symbolic reference from which medieval painting derived its meaning”. (O. Grau 2003 p.37)

Nell'arte immediatamente precedente l'avvento della prospettiva è possibile riscontrare un interesse di fondo per le immagini differenti; quello che si cercava era un dialogo trascendente con le immagini. Non era importante che il dipinto fosse in grado di riprodurre fedelmente aspetti e caratteristiche della realtà esterna o anche solo di riprodurre 'realisticamente' i tratti. La pittura era pittura religiosa, era inno alla divinità, preghiera e invocazione. Ci dice Antinucci:

“È l'obiettivo che cambia: un conto è riprodurre la realtà in modo che sia riconoscibile e identificabile; tutt'altro è fare in modo che ciò che si ha davanti venga *scambiato* per qualcosa di esistente. Tra l'altro, come lucidamente indica Leonardo, i mezzi da impiegare sono diversi: nel primo caso si può “copiare”, nel secondo bisogna “simulare” la realtà”. (Antinucci p. 160)

Diverso è lo scenario che si presenta con l'avvento del Rinascimento, le immagini iniziano a tendere alla mimesi, all'imitazione, alla riproduzione di aspetti reali e realistici. Lo stesso Leonardo da Vinci ci dice:

“Se tu sprezzerei la pittura, la quale è sola imitatrice di tutte le opere evidenti di natura, per certo tu sprezzerei una sottile invenzione, la quale con filosofica e sottile speculazione considera tutte le qualità delle forme: mare, siti, piante, animali, erbe, fiori, le quali sono cinte di ombra e lume. E veramente questa è scienza e legittima figlia di natura, perché la pittura è partorita da essa natura [...]”. (da Vinci 2002 par.8)

La prospettiva allora muta ed è contestualmente mutata dal modo di guardare, sfonda gli sfondi pittorici, ridisegna la forma umana, descrive le utopie filosofiche, illude l'occhio e si fa carico della riproduzione mimetica del mondo; essa trasferisce all'interno dello spazio profondo dell'opera pittorica l'osservatore, il quale non è più posto dinnanzi a qualcosa di rigido e piatto ma può lasciar vagare il proprio sguardo negli anfratti del disegno, può scorgere i primi e secondi piani, può osservare gli sfumati leonardeschi simulare la distanza di campo, può vedere volte celesti su cupole in pietra. Il fruitore diviene parte integrante dell'attivazione dell'opera, non si ferma a contemplare, ma interagisce immaginativamente, il suo apparato percettivo e immaginativo colma gli spazi, dà senso alle profondità e viene ingannato dall'illusione artistica; la 'virtualità' e la 'potenzialità' iniziano a prendere il posto dell'“attualità” (Antinucci p. 144). Ancora Leonardo ci dice:

“Il pittore è padrone di tutte le cose che possono cadere in pensiero all'uomo, perciocché s'egli ha desiderio di vedere bellezze che lo innamorino, egli è signore di generarle, e se vuol

vedere cose mostruose che spaventino, o che sieno buffonesche e risibili, o veramente compassionevoli, ei n'è signore e creatore[...] Ed in effetto ciò che è nell'universo per essenza, presenza o immaginazione, esso lo ha prima nella mente, e poi nelle mani, e quelle sono di tanta eccellenza, che in pari tempo generano una proporzionata armonia in un solo sguardo qual fanno le cose". (da Vinci par.7)

Il pittore rinascimentale è creatore, divinità. Egli crea dal nulla quello che più lo aggrada e lo pone dinnanzi agli occhi dell'osservatore, lo invita a interagire, a passeggiare nei suoi mondi, a incontrare i suoi popoli, a viaggiare attraverso lo spazio e il tempo. L'opera d'arte pittorica diviene, così, una finestra sul mondo, come lo stesso Leon Battista Alberti cerca di teorizzare nel suo *De Pictura* (1540). Si danno dei limiti rettangolari, si tara l'altezza dello sguardo dell'osservatore, si calcolano geometricamente i raggi e le rette, i 'razzi' stando alla terminologia albertiana, e si ha in questa maniera il pieno potere di poter ritrarre e disegnare qualsiasi cosa rispettando le corrette proporzioni e forme

[...] dove io debbo dipingere scrivo uno quadrangolo di retti angoli quanto grande io voglio, il quale reputo essere una finestra aperta per donde io miri quello che quivi sarà dipinto; e quivi ditermino quanto mi piaccino nella mia pittura uomini grandi; e divido la lunghezza di questo uomo in tre parti, quali a me ciascuna sia proporzionale a quella misura si chiama braccio [...]. (Alberti 1998 p.14)

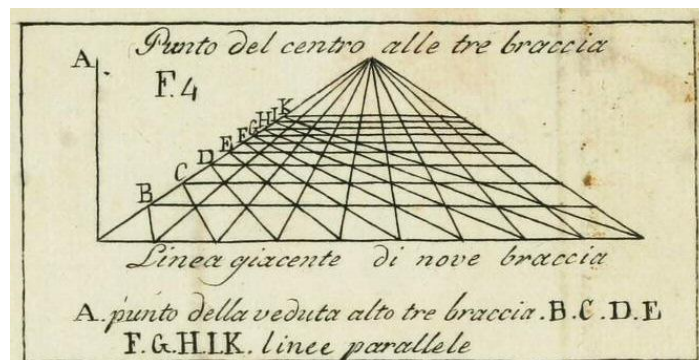


Illustrazione 1: L. B. Alberti, *De Pictura*, 1540

Il famoso studioso e storico dell'arte Ernst H. Gombrich ci dice al riguardo:

“Come già nell'epoca classica, la materia narrativa doveva essere presentata all'osservatore come se questi assistesse di persona a eventi immaginari. L'Alberti porta all'ultima conclusione questa rinnovata esigenza, allorché definisce la cornice del quadro come una finestra attraverso la quale l'osservatore guarda nel mondo dell'immagine”. (Gombrich p. 149)

Oltre lo sguardo, oltre la finestra albertiana, ciò che si vede può senza sforzo mostrarsi come reale, può gareggiare con la realtà in fatto di concretezza. Seguendo il modello mitico esposto da Plinio il Vecchio nel suo *Naturalis Historia*, all'interno del quale viene raccontata la sfida di pittura fra Zeusi e Parrasio i quali, grazie alla loro grande arte,

erano in grado di ingannare osservatori sia animali che umani, con l'avvento della prospettiva rinascimentale la distanza fra reale e virtuale riesce a erodersi fino a quasi scomparire.

Si è detto che la prospettiva rinascimentale è stata in grado, stravolgendo i precedenti parametri stilistici e percettivi, di trasportare il fruitore all'interno dell'opera d'arte. Il dipinto si trasforma da superficie piana a contenitore tridimensionale, all'interno del quale, l'osservatore può liberamente indagare e percepire qualcosa di affine alla realtà esterna. Un esempio significativo e famoso in tal senso è *Il ritratto dei coniugi Arnolfini* di Jan Van Eyck del 1434.



Illustrazione 2: J. van Eyck, *Il ritratto dei coniugi Arnolfini*, 1434, London National Gallery

Quest'opera esemplare della corrente pittorica Fiamminga mostra al meglio ciò che si diceva poco più su: l'osservatore, oltre che trasportato all'interno del mondo dell'opera prospetticamente, nel caso di questo particolare dipinto, viene trasportato anche 'fisicamente'. La presenza della figura dell'artista riflessa nello specchio centrale posto sulla parete in fondo (fondo reso tale proprio dall'utilizzo della prospettiva) riproduce il punto di vista e la 'presenza' del fruitore all'interno della stessa stanza occupata dai coniugi. In questo dipinto l'osservatore è invitato a prendere parte, virtualmente e immaginativamente, del mondo rappresentato.

“Il quadro può non risultare più coerente con il mondo circostante, ma mantiene una stretta coerenza all'interno del suo sistema di riferimenti. La cornice ritaglia quello che Leonardo chiamava un microcosmo e, se questo microcosmo non contiene elementi che si oppongono all'interpretazione che tentiamo di

darne, lo leggeremo come se lo vedessimo dal punto in cui stava l'artista quando lo dipinse". (Gombrich p.252)

Risulta interessante ai fini dell'indagine che si sta offrendo in questo testo citare ancora una volta Francesco Antinucci e la sua interpretazione della leonardesca *Battaglia di Anghiari*:

“lo spettatore sarebbe stato tirato dentro e gettato nel mezzo della mischia, a qualche passo dalla scena più importante, dalla più cruenta [...] Cozzo tremendo di uomini, cavalli, armi, aste, armature e a terra, tra le zampe di cavalli, tra fanti intenti a sgozzarsi. E proprio lì, anch'egli tra le zampe dei cavalli, sovrastato da quell'unico viluppo compatto, si sarebbe trovato, con perfetta e spaventevole illusione, lo spettatore”. (Antinucci 156, corsivo mio)

Un altro esempio significativo capace di mostrare la potenza immersiva e interattiva del nuovo (o “rinnovato”) procedimento pittorico prospettico[1] è ritrovabile nel *Trionfo del Nome di Gesù* di Giovan Battista Gaulli detto “il Baciccio”. Più di duecento anni dopo il lavoro di van Eyck, in piena fase Barocca, l'opera dell'artista italiano esprime al meglio la corrente *Trompe l'oeil* dell'epoca offrendo all'osservatore una volta aperta sul cielo, un cielo ovviamente dipinto, dal quale cori d'angeli ascendono e discendono. Le creature mistiche paiono muoversi verso lo spettatore all'interno della chiesa, gettano ombre sulle pareti ingannando l'occhio e offrendosi allo sguardo come 'reali' soggetti fluttuanti. Il visitatore non contempla più una raffigurazione della divinità e della religione, egli osserva ad occhio nudo e intimamente il potere divino materializzato dinnanzi a sé.



Illustrazione 3: G. B. Gaulli, *Trionfo del Nome di Gesù*, 1674/1679, Chiesa del Gesù, Roma

Nel caso delle volte dipinte l'effetto di trasporto all'interno dell'opera ci viene riportato con enorme chiarezza da Alberta Battisti e ancora una volta da Francesco Antinucci:

“the trompe l’oeil effect is so powerful that the space literally grips the observer and incorporates him or her into the events in the pictures. Through gazing at the painted figures on the ceiling, “the physical body” of the observer achieves “lightness” and is drawn up into heaven”.(Battisti 1996 p. 51)

“[...] un'unica grande scena, un solo istante nel tempo troneggerà in un crescendo di virtuosismo illusionistico che trasporterà irresistibilmente lo spettatore all'interno del fantastico mondo rappresentato”. (Antinucci p. 187)

Si potrebbero portare molti altri esempi di opere artistiche pittoriche in grado di esemplificare al meglio la rivoluzione ottica, percettiva, estetica e artistica offerta dalla prospettiva ma, per motivi di economia di lettura, elenco di seguito solo alcune fra le opere più rappresentative: la *Trinità* di Masaccio, il *San Sebastiano* di Antonello da Messina, il *Cristo morto* di Mantegna, la *Vergine delle Rocce* di Leonardo, la *Scuola di Atene* di Raffaello, *La Flagellazione di Cristo* di Piero della Francesca, *Il Trionfo della divina Provvidenza* di Pietro da Cortona, *l'Assunzione della Vergine* di Correggio.

Come è stato possibile osservare fino a questo punto, l'introduzione della tecnica prospettica all'interno della produzione pittorica dal Rinascimento in poi ha fortemente influenzato e modificato il modo stesso di fruire le opere d'arte, di rapportarsi con esse e di essere affette da esse. Un movimento simile, fatte salve le dovute differenze di medium, si può riscontrare anche nella trasformazione grafica, ma ancor prima estetica, che ha influenzato fin dalla sua introduzione l'evoluzione del prodotto videoludico. Come si è anticipato all'inizio di questo saggio, la torsione avvenuta nel campo videoludico è ipotizzabile pensare sia stata causata, o perlomeno permessa, dall'avvento della grafica a tre dimensioni. Similmente a come accaduto nel campo dell'arte pittorica, la quale nell'introduzione della tecnica prospettica ha trovato uno spartiacque in grado di differenziare il dialogo tra opera e fruitore, anche nel caso del videogioco lo spartiacque può essere ricondotto ad una nuova tecnologia grafica introdotta, questa volta, agli inizi degli anni Novanta del Novecento. Tale rivoluzione estetica avvenuta nel campo videoludico ha avuto merito di permettere una piena e più profonda possibilità d'espressione culturale e artistica del mezzo. Si può ipotizzare che se i prodotti videoludici fossero rimasti nell'epoca del bidimensionale, dell'isometrico, del “volo d'uccello”, non sarebbe mai potuto avvenire quel passaggio che al giorno d'oggi rende possibile riferirsi al gioco elettronico come a un supporto di valore sotto l'aspetto estetico, psicologico e artistico. Per procedere nell'analisi che viene qui offerta, risulta necessario focalizzare al meglio la natura del medium videoludico e di estrarne alcune delle caratteristiche che lo rendono il prodotto che è.

Il videogioco come prodotto culturale. Estetica e finzionalità

Altrove(Riolo 2016) ho tentato di mostrare come fosse possibile parlare del videogioco in termini culturali ed estetici proponendo una correlazione fra le teorie sull'arte dell'autore statunitense Kendall L. Walton e la produzione videoludica. Non avendo la possibilità di trattare nuovamente in maniera diffusa la questione ripropongo in questa sede una veloce

sintesi. Kendall Walton, attraverso soprattutto la sua pubblicazione del 1990 *Mimesis as Make-Believe*, si interroga su quali possano essere le caratteristiche che influenzano l'apprezzamento artistico. Egli si chiede quale possa essere la motivazione per cui, ad esempio, le opere d'arte (siano esse opere cinematografiche, teatrali, pittoriche, etc.) riescano a emozionarci; si chiede cosa queste emozioni nate in contesti immaginativi possano essere nello specifico; si chiede perché non risulti un comportamento illogico ritornare spesso sulle stesse letture o produzioni cinematografiche e si chiede, soprattutto, che tipo di rapporto si instaura con l'opera d'arte e perché queste funzionino.

Un ruolo fondamentale nell'impalcatura teorica dell'autore americano è da ritrovarsi nell'introduzione del concetto di finzionalità. Questa, da non dover essere interpretata come affine a qualcosa di infondato, menzognero o fasullo, si riconduce invece a quella naturale tendenza al gioco e allo scambio di ruoli ben evidente anche nei bambini piccoli. La finzionalità, il *far finta* a cui l'autore si riferisce, viene bene esemplificato dal giocare a *cowboy* e indiani o a guardia e ladri, ma potrebbe bene essere definito anche dal mettersi a cavallo di un manico di scopa e trasformarsi con ciò in un cavaliere medievale. “*I giochi di far finta sono una specie dell'attività immaginativa; specificatamente, sono esercizi dell'immaginazione che coinvolgono supporti.*” (Walton 1990 p.12). Questi giochi del *far finta* risultano importanti per la trattazione waltoniana perché è attraverso essi che possono essere spiegati l'apprezzamento estetico, quello artistico, e in genere i processi immaginativi che coinvolgono supporti esterni. Nell'osservazione di un dipinto, seguendo questa linea di pensiero, ciò che accade è che il fruitore instauri un gioco di *far finta* con l'opera che funge da supporto, permettendo così una fruizione significativa. Per dirla in altri termini, in un gioco di *Far finta* creato con *Una domenica pomeriggio sull'isola della Grande-Jatte* di Seurat, risulta finzionale che ci sia una coppia su un prato, delle persone sedute e delle barche in lontananza. In questo senso 'finzionale' è da intendersi come qualcosa di vero in un mondo di finzione.

I mondi di finzione acquisiscono, in questa maniera, un'importanza fondamentale per la nostra attuale trattazione, infatti la differenza e la distanza che esiste fra la produzione di un autore (sia essa pittorica, cinematografica, videoludica) e il fruire di uno spettatore, risulta caratterizzante dei processi artistici. Difatti all'interno della fruizione artistica, almeno a seguito delle teorizzazioni kantiane presenti nella *Critica della facoltà di giudizio* del 1790, si profila un particolare rapporto d'interessi fra autore/opera e fruitore. Se nel caso del rapporto di un soggetto con un prodotto di genere diverso da quello artistico, un manufatto qualsiasi, un oggetto, una teoria scientifica, il fruitore si propone verso lo scambio con un interesse che potrebbe essere definito di 'consumo', con la volontà di far suo l'oggetto o il fine per il quale esso è stato creato; nel caso della fruizione artistica l'interesse del soggetto è un non-interesse, se così può essere definito, particolare e unico. Il fruitore che giudica il Bello e le opere d'arte che questo esprimono, lo fa per il sentimento che tali particolari prodotti suscitano in lui, per il compiacimento che da questi deriva.

“Gusto è la facoltà di giudicare un oggetto o un modo rappresentativo mediante un compiacimento, o un dispiacimento, senza alcun interesse. L'interesse di un tale compiacimento si chiama Bello”. (Kant 2010 par.5)

Conseguentemente il mondo dell'opera, ossia tutto l'aggregato di verità finzionali creato dall'autore e proposto attraverso l'opera d'arte in una data forma, si offre a qualcosa di esterno da esso, ossia il fruitore, per permettere l'attivazione di uno scambio, un gioco anche riflessivo, capace (se si tratta di un'opera d'arte 'riuscita') di instaurare un rapporto estetico (quindi dipendente da aspetti quali la sensatezza dell'esperienza e il 'sentimento', nell'accezione kantiana del termine). Si potrebbe dire, ancora, che nel caso di prodotti non

d'arte vi sia una singola sfera, o due sfere intersecanti; mentre dall'altra parte, nel caso dei prodotti d'arte, si presenti una separazione fra la sfera del mondo dell'opera e quella del fruitore che usa l'opera come supporto ai suoi giochi di far finta. Tale separazione è, contestualmente, causa e conseguenza del suo peculiare statuto artistico. Nel caso dell'interesse di 'consumo' una cosa può valere l'altra, "questa o quella per me pari sono" avrebbe detto il Duca di Mantova del Verdi; un utensile che riesce nella sua funzione è pari a un altro in grado di fare lo stesso; nel caso di una persona affamata, un pasto è pari a un altro. Diversamente, nel caso delle opere d'arte, non esiste, né può esistere, un prodotto che sia pari all'altro; ogni opera è impareggiabile, singolare, da indagare nella sua unicità; ciò, appunto, rende la distinguibilità del mondo dell'opera da quello del fruitore, un aspetto così importante e caratteristico.

La distanza fra il mondo dell'opera (l'aggregato delle verità fittizie offerte) e il mondo di gioco del fruitore in cui l'opera è un supporto è solitamente inteso come insuperabile. Se un lettore volesse tentare di salvare Anna Karenina dalla morte a cui Lev Tolstoj l'ha relegata, non potrebbe che fallire, oppure potrebbe al massimo creare un'altra opera *ex novo* in buona parte identica all' *Anna Karenina* di Tolstoj, ma con una conclusione differente. Tale opera comunque non sarebbe mai l' *Anna Karenina* di Tolstoj, sarebbe qualcosa di diverso. Questa intoccabilità del mondo dell'opera può essere vista come problematica nel caso di una produzione videoludica; trattandosi di opere che basano il loro funzionamento su una meccanica interattiva potrebbe sembrare controintuitivo pensare che esse dipendano da logiche di funzionamento non poi così diverse da quelle degli altri media. Le cose non stanno così, anche il gioco elettronico, pur basandosi su ampi aspetti di interazione, permette una rilevante divisione fra le sfere del mondo dell'opera e quella del fruitore che usa l'opera. Infatti, anche lasciando svariati spazi di manovra al giocatore, il gioco elettronico resta inevitabilmente un prodotto programmato e sviluppato da alcuni autori, i quali hanno preso in considerazione tutte le possibili azioni accettate all'interno della produzione. Se qualcosa non è stato contemplato dagli autori o è impossibile che accada o è parte di un errore di programmazione[2]. Allo stesso modo in cui è impossibile salvare Anna Karenina dalla morte, è impossibile salvare il personaggio di un gioco elettronico se questo è destinato dalla programmazione a morire. Si può concludere a riguardo di questi aspetti quindi, che il videogioco è caratterizzato dall'essere divisibile in aristoteliche componenti di pura potenzialità e di effettiva attualizzazione. Ciò che il prodotto videoludico offre è una commistione di potenzialità da attivare e aspetti necessari, il videogiocatore si incastra così in tali spazi lasciati dai game designer per dar vita all'esperienza di gioco finale.

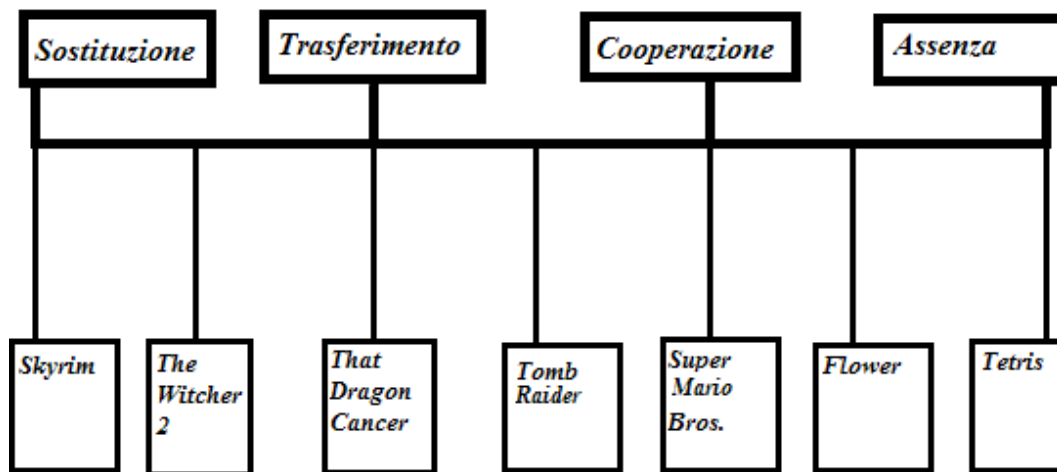
Il videogioco e il rapporto con il videogiocatore

Indubbiamente le produzioni videoludiche sono caratterizzate da una eterogeneità difficile da esplorare e la critica, non avendo ancora a disposizione un set definito e globalmente accettato di strumenti in grado di delinearne i prodotti, si trova di fronte a una difficoltà di analisi forse mai vista precedentemente in altri media. Al giorno d'oggi l'analisi del prodotto videoludico, 'prodotto videoludico' che sembra essere un calderone indistinto di creazioni dei tipi più svariati, tenta ancora di dare senso a se stesso attraverso una categorizzazione descrittiva a posteriori riguardante in special modo il gameplay offerto. Si hanno 'sparatutto in prima persona', 'videogiochi di ruolo occidentali', 'avventure grafiche' e via dicendo. Queste categorie, tendenzialmente stabili, non sono in grado di stare dietro ai repentini cambiamenti dei prodotti videoludici odierni e, in verità, anche se ci riuscissero, resterebbero allo stato attuale delle cose categorizzazioni sterili. Se nel caso del cinema abbiamo film 'horror', 'd'azione', 'commedie' e nel caso della letteratura abbiamo libri 'gialli', 'fantasy', 'thriller', 'erotici'; in grado di informarci sul prodotto che stringiamo fra le

mani o che osserviamo sullo schermo, in grado di prepararci al tipo di fruizione e di esperienza che andremo a fare, nel caso del gioco elettronico ciò non è dato. Trovandosi dinnanzi alla definizione di un videogame come gioco di ruolo o sparattutto non ci è dato sapere altro che le meccaniche di gioco saranno, tendenzialmente, dirette verso un tipo di approccio. Che l'ambientazione sia fantascientifica o retrò sembra non fare differenza e, ancor più rilevante, non è chiaro cosa sia necessario aspettarsi e che tipo di trasporto sia ipotizzato per la data fruizione. La necessità di categorizzare le produzioni nasce infatti, non per poter avere una biblioteca o una ludoteca bene organizzata, ma per poter comprendere al meglio il tipo di rapporto che è possibile instaurare con il prodotto, che tipo di impegno verrà richiesto al giocatore, che tipo di riflessioni l'artefatto potrebbe ispirare. Partendo dal presupposto che non tutti i videogiochi sono uguali, anzi lo sono raramente, è necessario spostare la propria attenzione dal gioco in sé, al modo di giocare che esso permette.

Un videogioco come *Tomb Raider* (Core Design 1996) mette il giocatore in contatto con un personaggio di gioco ben caratterizzato e definito. La Lara Croft delle produzioni videoludiche è un soggetto ben delineato, dotato di una sua identità, un'identità formatasi anche nei tanti anni di palcoscenico ludico e nelle tante produzioni che l'hanno vista come protagonista. Differentemente, un videogioco come *PAC-MAN* (NAMCO 1980) mette in contatto il giocatore con un personaggio stilizzato, non umanoide, con un'identità che non può essere in alcun modo definita; e ancora, un videogioco come *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011) mette in contatto il videogiocatore con un'entità completamente neutra, inesistente, senza volto né pensiero, un contenitore messo a disposizione del giocatore.

Alla luce di tali profonde differenze di approccio si è tentato di offrire un'analisi che prendesse in considerazione proprio tali profonde differenze e che ne tenesse conto per sottolineare al meglio come, ad esempio nei casi appena citati, si abbia a che fare con prodotti che promuovono modi di giocare completamente differenti e che puntano su un tipo di dialogo fra giocatore e gioco del tutto diverso. Una tale diversità non può non tenere conto dell'importante evoluzione che è stata permessa, come si ipotizza in questo saggio, dall'introduzione della tecnologia tridimensionale, la quale ricopre un ruolo di primo piano nelle differenziazioni videoludiche. È stata sviluppata allora una barra, definita '*continuum immedesimativo*' che ha il compito di mostrare attraverso una successione dai limiti sfumati cosa sono e soprattutto come, i vari videogames, siano in grado di interfacciarsi con l'utente umano.



Alcune delle caratteristiche che risultano più importanti per analizzare l'offerta del videogame, orbitano intorno alla figura dell'*avatar* che funge da emissario del giocatore all'interno del mondo di gioco; a tal proposito si possono rintracciare almeno quattro peculiarità significative e dirimenti: a) Identità dell'*avatar*; b) le possibilità di personalizzazione psicologica o di aspetto dell'*avatar*; c) le possibilità di interazione *avatar*/ambiente di gioco; d) il modo in cui tutti i fattori appena elencati si coordinano e interfacciano con l'utente umano e il peso che questo ha nell'evoluzione dell'esperienza di gioco.

Si può iniziare analizzando uno dei prodotti più emblematici della storia del videogioco: *Super Mario Bros* (Nintendo 1985) In questo titolo l'*avatar* che viene offerto al giocatore non permette alcun tipo di personalizzazione, il personaggio è un omino stilizzato e caricaturizzato; l'identità di Super Mario, per quanto ben riconoscibile e colorita, resta un semplice abbozzo anch'esso stilizzato; similmente, la personalizzazione psicologica e caratteriale dell'emissario è del tutto assente, il videogiocatore non può influire in alcuna maniera sulla formazione del personaggio; questi aspetti appena esposti si collegano strettamente al fatto che il rapporto che il videogiocatore può instaurare con il personaggio si riduce a una mera *cooperazione*. Non c'è trasporto psicologico nei confronti di Super Mario, il giocatore non è interessato alle sorti della sua 'storia', non necessita di questo personaggio per poter osservare segmenti di realtà altrimenti preclusi; semplicemente si condivide uno scopo, il superamento del livello, e si coopera con il personaggio, ossia qualcosa di 'Altro' rispetto al giocatore, per raggiungere tale risultato.

Strettamente connessa a tali questioni l'*identità* acquisisce un ruolo predominante. Come è possibile notare già dall'analisi appena offerta riguardante i giochi di *cooperazione*, il rapporto fra il giocatore e il prodotto si basa, in buona parte, sul tipo di rapporto che si instaura fra l'identità del giocatore stesso e quella del personaggio di gioco. Al giorno d'oggi, l'identità resta un argomento scivoloso e non ancora ben definito, molti psicologi, filosofi e studiosi[3] continuano a dibattere sullo statuto di questa e sembra che si sia ancora lontani da una spiegazione che riesca ad apparire soddisfacente per tutti. Resta però il fatto che è possibile affermare, senza perdersi nei meandri della discussione, e guardando alla cosa anche in maniera semplicemente intuitiva, che esista qualcosa che possa essere definita come un 'Io' che si differenzia dall'"Altro" che sta oltre. Per quanto l'identità di una persona non sia una caratteristica stabile nel tempo, che può subire parecchie mutazioni ed essere protesizzata in varie maniere, sembra difficile poter affermare che, nel rivolgersi a se stessi riferendosi come a un Io fatto in una certa maniera, si stia dicendo un'assurdità o si stia perpetrando un paradosso.

Nei giochi di *cooperazione* l'identità del giocatore si incontra con quella offerta dal titolo, si riconosce un'alterità e attraverso questa differenza si procede nel cooperare per raggiungere uno scopo. Diverso è il caso dei videogiochi di *trasferimento*, questi titoli, pur basandosi su una logica che contrappone all'Io del videogiocatore delle identità 'Altre', fa di questa differenziazione la sua ragion d'essere. In questo tipo di titoli, spesso fra i meglio riusciti sotto l'aspetto delle attivazioni emotive, artistiche e psicologiche, è proprio l'incontro con l'"Altro" a rendere l'esperienza di gioco degna di nota. Attraverso questi titoli è possibile mettersi nei panni di qualcun altro e, da questa posizione privilegiata, osservare segmenti di realtà distanti, avere prospettive sul mondo che sarebbero impossibili altrimenti. L'introduzione della grafica tridimensionale all'interno dei giochi elettronici ha, come è evidente, mutato il possibile approccio con l'*avatar*. Sia nelle produzioni di *trasferimento*, che in alcuni casi di *cooperazione*, e come si vedrà successivamente anche nella *sostituzione*, la possibilità di osservare effettivamente il proprio emissario all'interno del mondo di gioco, un mondo di gioco avvolgente e tridimensionalmente immersivo, ha permesso l'instaurarsi di un nuovo tipo di dialogo fra prodotto e utente, fra l'identità del giocatore e quella dei personaggi. Agli estremi del *continuum* si trovano due poli che

interagiscono con l'identità in maniera molto particolare. Da una parte si hanno i titoli di *assenza*, in questo tipo di prodotti la questione dell'identità è praticamente esclusa, infatti, i giochi che afferiscono a questa 'categoria' sfumata, spesso non dispongono di *avatar* degni di nota (o non ne dispongono affatto) e si tende a interagire con entità differenti, spesso solo con forze. Ad esempio in *Tetris* (Pazitnov 1984) non esiste alcun *avatar*, si influenza il gioco solo come una potenza rotativa gravitazionale; d'altro canto un titolo come *Flower* (Thegamecompany 2009) offre la possibilità di 'impersonare' il vento e attraverso esso procedere nell'avanzamento del gioco. Si può affermare che in questo tipo di titoli non sia presente, né possibile si potrebbe azzardare, avere alcun tipo di trasporto o contatto fra la propria identità e quella degli *avatar*, in quanto questi ultimi semplicemente non sono contemplati.

Dall'altra parte della *barra* si hanno invece i titoli afferenti al polo della *sostituzione*, anche questi titoli aggirano, nella buona parte dei casi, la problematica dell'identità in quanto sono caratterizzati da una peculiare offerta. In tali videogiochi, è opinione di chi scrive, che sia possibile (e spesso prediletto) digitalizzare se stessi per trasportarsi all'interno del mondo di gioco. Si può notare, riprendendo gli aspetti dirimenti relativi all'*avatar* che sono stati esposti in precedenza, che un videogioco come *The Elder Scrolls V: Skyrim* offra un *avatar* dall'aspetto completamente indefinito, l'esteriorità del personaggio non è praticamente contemplata, il videogiocatore può personalizzare quasi ogni aspetto del corpo del proprio emissario; similmente anche la psicologia, il carattere, le tendenze del personaggio, sono completamente assenti, l'*avatar* non dispone di alcuna passione, preferenza, resta un materiale grezzo da poter plasmare a proprio piacimento; segue da questi aspetti che il personaggio di gioco non disponga neppure di un'identità ben definita, escludendo alcune coordinate necessarie all'implementazione di una narrativa all'interno del prodotto, l'emissario del giocatore non è definibile in alcuna maniera; conseguentemente il rapporto che si può instaurare fra videogiocatore e personaggio di gioco è, tendenzialmente, quello di una *sostituzione*. Infatti, il giocatore può rendere il personaggio di gioco il più possibile simile a se stesso trasportando la propria identità all'interno dell'universo virtuale. Nel caso di questi prodotti non c'è uno scontro o un incontro fra identità differenti, non c'è un Io e un Altro, c'è semplicemente l'Io del videogiocatore che viene traslocato all'interno del mondo di finzione, si abbandonano le sponde della realtà per approdare sulle spiagge di un mondo virtuale. Studi statistici preliminari (Riolo 2016) confermano che più del sessanta per cento dei videogiocatori del campione analizzato, approcciandosi a questo genere di prodotti, crea una versione il più simile possibile, o migliorata, di se stesso da digitalizzare e inserire nel gioco.

Conclusioni

Le differenziazioni che sono state sottolineate fino a questo punto possono risultare utili per intuire quanto, le produzioni videoludiche, possano differire fra loro. Le attivazioni che questi supporti permettono coprono una gamma molto ampia; si passa dal piacere per il superamento di una sfida, alla possibilità di 'vivere' all'interno di una realtà virtuale anche lontanissima dalla realtà effettiva, si ha la possibilità di fare esperienze di avventure memorabili, ma anche di osservare il mondo reale attraverso prospettive che non si sarebbero mai pensate. Tale caleidoscopio di esperienze e possibilità dipende però da un fattore dirimente, ossia la necessità di 'sentirsi' in qualche modo all'interno del mondo finzionale offerto. Se si fosse rimasti nell'epoca della piatta bidimensionalità grafica, si può

ipotizzare, il rapporto con il prodotto videoludico sarebbe rimasto inevitabilmente più superficiale. Si mostra la necessità della mimesi, della profondità, dell'illusorietà, della virtualità; si ritrovano nuovamente le parole del Rinascimento, questa volta attraverso Giorgio Vasari:

“Affermano oltra di ciò che la pittura non lascia elemento alcuno che non sia ornato e ripieno di tutte le eccellenzie che la natura ha dato loro; dando la sua luce o le sue tenebre alla aria, con tutte le sue varietà et impressioni et empiendola insieme di tutte le sorti degli ucelli; alle acque la trasparenza, le navi e l'altre sue passioni; alla terra i monti, i piani, le piante, i frutti, i fiori, gli animali, gli edifizii, con tanta moltitudine di cose e varietà delle forme loro e de' veri colori, che la natura stessa molte volte n'ha maraviglia; e dando finalmente al fuoco tanto di caldo e di luce, che e' si vede manifestatamente ardere le cose e quasi tremolando nelle sue fiamme, rendere in parte luminose le più oscure tenebre della notte”. (Vasari 1986 pp.14/15)

Si coglie ancora una volta la necessità di 'realismo', o forse sarebbe meglio dire di 'realtà', all'interno della produzione artistica rinascimentale; fuochi dipinti capaci di illuminare reali tenebre.

“[...]essa [n.d.a. l'immagine] lo fa [n.d.a. scatena una carica emotiva] in maniera enormemente maggiore quando diventa illusione di realtà e immerge in sé l'osservatore, suscitandogli così le sensazioni e le emozioni che proverebbe essendo presente alla scena rappresentata. La presenza sulla scena scatena una partecipazione emotiva molto più alta [...]. (Antinucci p.170)

“The media strategy aims at producing a high-grade feeling of immersion, of presence (an impression suggestive of “being there”), which can be enhanced further through interaction with apparently “living” environments in “real time”. (Grau p.7)

L'importanza dell'illusorietà può essere collegata anche alla necessità, che l'arte pittorica di quel tempo aveva, di liberarsi dall'etichetta di arte meccanica, di arte inferiore, nel tentativo di valorizzare se stessa fino a poter raggiungere la dignità delle arti superiori, le arti liberali. Similmente, si può ipotizzare che anche nell'evoluzione del videogioco si sia assistito a un impeto simile; infatti, anche lo stesso videogioco insegue da decenni il sogno di essere equiparato, per quanto riguarda la dignità e il valore artistico, ai media già canonizzati. Riuscire a esprimere ciò che null'altro è stato in grado di fare prima appare, in entrambi i casi, una messa in mostra delle proprie capacità, del proprio potere e delle proprie potenzialità.

Le produzioni videoludiche precedenti circa l'ultimo ventennio quasi inevitabilmente afferenti alle categorie di *assenza* e di mera *cooperazione* illustrate sopra, non avrebbero mai avuto la capacità di trasportare il fruitore all'interno degli spazi finzionali, non avrebbero potuto avvolgere l'utente in un mondo di virtualità; ad esclusione di alcuni rari e raffinati prodotti, prima dell'introduzione della grafica tridimensionale, il medium videoludico era costretto a un rapporto superficiale con l'opera e il fruitore. Così come la pittura precedente al Rinascimento era indirizzata a caratteristiche differenti, la trascendenza, il feticismo, ad esempio; anche il videogioco dei primi trent'anni era indirizzato a caratteristiche diverse: la curiosità per la manipolazione elettronica, la sfida fra programmazione e intelletto, un intrattenimento innovativo. Con il sopraggiunto avvento della profondità e della prospettiva si oltrepassano i limiti, si allargano gli spazi e si permette la realizzazione di ambienti realistici, realisticamente credibili o verosimili. In entrambi i casi si lascia spazio alla finzionalità, da una parte una finzionalità illusiva "*Delle cose quali non possiamo vedere, neuno nega nulla appartenersene al pittore. Solo studia il pittore fingere quello si vede*" (Alberti 1986 p.6) dall'altra un *far finta* che abbiamo visto essere un modo prolifico e significativo di rapportarsi all'opera d'arte e al complesso di verità da essa rappresentate. Con ciò, sia chiaro, non si vuole affermare che esclusivamente attraverso la grafica tridimensionale sia possibile offrire prodotti di valore nel campo videoludico, ma solo che l'avvento della grafica a tre dimensioni è stato un passaggio necessario e inaggirabile per permettere la crescita e maturazione del medium. Inoltre, per quanto alcuni aspetti restino a esclusivo appannaggio (o predominante appannaggio) del modo di esprimersi dei videogiochi tridimensionali, ad esempio un certo tipo di trasporto, di illusorietà, di mimesi, di rapporto identitario, ciò non esclude che esistano o siano possibili delle evoluzioni o delle espressioni differenti. Moltissime produzioni di nicchia degli ultimissimi anni, apprezzate globalmente e univocamente applaudite dalla critica, sono in grado di raccontare storie, far vivere esperienze, proporre nuovi punti di vista in maniera molto efficace e convincente pur non utilizzano una grafica a tre dimensioni. Queste produzioni, però, si può ipotizzare che abbiano trovato uno spazio di espressione esclusivamente come conseguenze dell'introduzione di quello spartiacque fondamentale che è stato il 3D; acquisendo all'interno del medium una canonizzazione stilistico-tecnica comunemente accettata (come è infatti accaduto con la grafica tridimensionale nelle produzioni degli ultimi vent'anni), è stato poi possibile successivamente procedere verso atteggiamenti di rottura, di rivoluzione e di risposta a tale modello imperante e, ormai, tradizionale. Similmente a quello che si è potuto osservare nel caso dell'avvento delle avanguardie pittoriche del Novecento, correnti di rottura rispetto al paradigma artistico dominante, ma da esso, proprio per questo, dipendenti; anche nel caso delle più recenti produzioni videoludiche *indie*, si può riscontrare la necessità di trovare un modo 'nuovo' di raccontare e rappresentare il mondo; un modo diverso di esprimersi che però, in quanto 'diverso da', non può dimenticare il debito nei confronti del corpo di cui è stato costola.



Illustrazione 4: Comparazione dell'illusione tridimensionale e prospettiva fra Antonello da Messina, *San Girolamo nello studio*, 1474/1475, London National Gallery e CD Projekt RED, *The Witcher 3*, CD Projekt, 2015.

Note

[1] In questo saggio si tratta la prospettiva pittorica come un insieme generale di svariate tecniche senza sottolineare le differenze teoriche e pratiche riscontrabili ad esempio tra “sotto in su”, “quadratura”, “panorama”, etc.

[2] Queste considerazioni non prendono in esame i videogiochi creati attraverso una programmazione 'procedurale', la quale richiede analisi più vaste e articolate.

[3] Nel campo dei Game Studies è rinomata l'analisi che si può trovare in: J. P. Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Plagrave Macmillan, New York, 2003

Bibliografia di riferimento

- Alberti, L., B., *De Pictura*, a cura di C. Grayson, LiberLiber, 1998
 Antinucci, F., *Parola e Immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, 2011
 Battisti, A., *Andrea Pozzo*, Luni Editrice, 1996
 Gombrich, E., H., *Arte e Illusione. Storia sulla psicologia della rappresentazione pittorica*, Phaidon, 2008
 Grau, O., *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003
 Kant, I., *Critica della Facoltà di giudizio*, a cura di E. Garroni e H. Hohenegger, Einaudi, Torino, 2010
 Koyré, A., *Dal mondo chiuso all'universo infinito*, Feltrinelli, Milano 1988

Riolo, M., M., *Play Ergo Sum. Un'analisi del videogioco tra finzione, identità e trasporto*, Fondazione Vigamus, Universitalia, Roma, 2016
Vasari, G., *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori ed architetti*, a cura di Luciano Bellosi e Aldo Rossi, Einaudi, Torino 1986
Vinci da, L., *Trattato della pittura*, a cura di Angelo Borzelli, LiberLiber, 2002
Walton, K., L., *Mimesis as Make-Believe*, Harvard University Press, Cambridge, 1990

Ludografia

Aleksej Pazitnov, *Tetris*, 1984
Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011
Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996
Namco, *Pac-man*, Namco, Midway Games, Atari, Atarisoft, 1980
Nintendo, *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985
Thatgamecompany, *Flower*, Sony Computer Entertainment, 2009