

MONDI DI IMMAGINI

per una estetica del realismo tra cinema e videogioco

di Dario Villa

L'unica realtà di cui siamo sicuri è la rappresentazione, cioè l'immagine, cioè la non-realtà, dato che l'immagine rimanda a una realtà sconosciuta.

Edgar Morin

Il fotogramma

Qual è il grado di realismo che l'immagine, quella tradizionalmente analogica del cinema, quella esclusivamente digitale del videogioco, porta con sé? Questa è una domanda "ingenua", che dà per scontato molto dei due media in questione, e che tuttavia vogliamo provare a porci così com'è, lasciando che le questioni in gioco si presentino una alla volta. Iniziamo dunque chiedendoci quale può essere il rapporto di queste immagini con il mondo; più nello specifico, ci apprestiamo ad analizzare la loro relazione semiotica nei confronti di un referente.

Cominciamo dall'immagine cinematografica, che nel suo essere generata da 24 fotogrammi al secondo denuncia immediatamente il suo profondo rapporto di parentela con l'invenzione di Niepce, Daguerre, Fox Talbot. La *foto-grafia*, scrittura della luce, è una tecnica di *riproduzione* meccanica in grado di restituire un simulacro pressoché perfetto del reale. L'oggetto "fotografia" è un corpo significativo che, per via del particolare processo fisico-chimico che ne è alla base, appartiene di diritto alla categoria semiotica peirceiana di *indice* ancor più che a quella di *icona*. Più che dalla somiglianza con il suo referente (propria della funzione iconica del segno), la fotografia è infatti caratterizzata da un rapporto fisico e causale con esso (Peirce, CP 2.281 : 166). Ogni singola foto reca l'indelebile impronta tracciata dalla luce sul suo materiale sensibile. Pur non essendo *il* reale, la fotografia né è quantomeno un *analogon* perfetto (Barthes, 1982 : 7), grazie alla sua innata capacità di restituire ciò che è *stato* (Barthes, 1980 : 78). Da questo strettissimo rapporto col reale derivano tanto il fattore di autenticità quanto il ruolo di "testimone veritiero" notoriamente attribuiti alla fotografia (nonostante ogni possibile falsificazione da camera oscura).

Il *foto-realismo* deriva dunque da un rapporto di natura *indicale* (e cioè, in definitiva, fisico e causale) nei confronti del reale. Il cinema, in quanto tecnica in gran parte derivata dalla fotografia, eredita questa caratteristica. Anche per il cinema vale dunque la "norma" barthesiana dell'è *stato*, anche se, molto più spesso di quanto non accada per la fotografia, quel che la macchina da presa riprende non è tanto "realtà" tout court quanto materiale profilmico (scenografie, trucchi, etc.). Oltre a ciò, con l'avvento del "cinema digitale" (elaborazione dell'immagine in fase di postproduzione, utilizzo di un supporto digitale in fase di ripresa) il nesso indicale tra cinema e realtà sembra diventare più labile. Ma non andiamo troppo oltre; di immagine digitale parleremo fra breve, iniziando a osservare da vicino il mondo videoludico.

L'immagine videoludica

Il senso dell'aggettivo "digitale", comunemente utilizzato a proposito dell'immagine videoludica, risponde a un'etimologia che nel transito dal latino all'inglese passa dall'indicare le dita (*digiti*) a ciò per cui, simbolicamente, le dita possono stare, e cioè i numeri (*digits*). Si tratta di un passaggio dal concreto all'astratto, che trova un perfetto corrispondente nel funzionamento dei linguaggi digi-

tali. Alla base del codice binario che rappresenta il “grado zero” del linguaggio dei computer ci sono infatti gli stati fisici della macchina, espressi per convenzione dall’alternanza tra 0 e 1, tra un pieno e un vuoto di sapore quasi zen. Questo codice convenzionale è alla base di ogni calcolo generato da computer, e quindi di ogni suo prodotto, compresa l’immagine digitale. Ciò può sembrare strano, dato che quando parliamo di immagini digitali facciamo solitamente riferimento al solo lato rappresentativo.

Immagine o codice, dunque? Entrambe le prospettive risultano corrette, ma al tempo stesso necessariamente parziali. A differenza del codice, che resta per lo più invisibile, il lato rappresentativo dell’immagine digitale si affaccia di continuo sui nostri monitor, ma la sua priorità è solo apparente. L’immagine digitale si presenta come un’*entità bifronte*, composta da due facce che sono in strettissimo rapporto fra loro (una modifica al codice comporta un corrispondente cambiamento della parte rappresentativa, e viceversa), ma che, quando considerate separatamente, sono tali da impedire un immediato rimando associativo alla controparte. Questo particolare rapporto può essere descritto come una relazione segnica che non giunge a una sintesi (Bettetini, 1996 : 142), come una sorta di *tensione inconciliata* fra il visibile della rappresentazione e l’invisibile del codice.

Avvicinandoci ora più direttamente all’immagine videoludica, notiamo che la sua natura digitale comporta un’infinita modificabilità, propria di ogni tecnologia digitale, che ne fa qualcosa di assolutamente transeunte, virtuale e, in un certo senso, immateriale. Piuttosto che dal legame con un materiale preferenziale, questo tipo di immagine è caratterizzato dall’estrema facilità di passaggio da un supporto all’altro. Tuttavia, insistere sull’idea dell’immaterialità sarebbe sbagliato: l’immagine digitale è sempre fisicamente collocata in un luogo univoco, sia pure in un lontano hard disk accessibile solamente attraverso il world wide web. L’immagine digitale/videoludica (per comodità spesso accosteremo questi due aggettivi) «non è dunque immateriale in se stessa, ma lo è nei processi che la generano» (Bettetini, 1996 : 132), processi che corrispondono alla codifica del visivo attraverso criteri di tipo logico-matematico. Prima di procedere all’analisi dello statuto semiotico dell’immagine digitale, soffermiamoci un momento sulle prime fondamentali differenze tra l’immagine videoludica e quella cinematografica. Si è appena detto della virtualità dell’immagine digitale, della sua infinita modificabilità, della sua particolare immaterialità. Tutte queste caratteristiche trovano un substrato comune in un inedito rapporto tra l’immagine e il tempo: se quella dell’immagine fotografica e cinematografica è una temporalità irreversibile, che dà vita a un oggetto una volta per tutte definito, la produzione delle immagini digitali/videoludiche è invece svincolata da una dimensione temporale definita e conclusa. L’immagine videoludica dunque, a differenza di quella cinematografica, è un’*immagine aperta*, sempre disponibile a una circolare modificabilità.

L’icona digitale

È da notare come il processo di produzione di un’immagine digitale non sia univoco, ma piuttosto legato a funzioni e procedimenti spesso anche molto eterogenei. L’immagine digitale può nascere da un’istanza imitativa tesa alla somiglianza, e dunque, per riprendere una classificazione basata sulle categorie di segno peirceiane, fungere da *icona*. Un disegno o una caricatura possono benissimo farsi al computer, proprio come su carta. Come ormai sappiamo, la parte nascosta dell’immagine digitale – quella del codice – resta visibile soltanto alla macchina, mentre l’utente (ad esempio il fruitore di un qualsiasi software di illustrazione) “lavora” sul suo lato rappresentativo. Rispetto a una raffigurazione di tipo tradizionale, non ci sono differenze poi così grandi, se non al livello di una mancata interazione fisica (manca, ad esempio, il rapporto del pittore con la tela e i pigmenti). Per il resto, si tratta di un comune rapporto di referenza iconica. Parlando di raffigurazione iconica o imitativa in generale, è da notare come il significante sia spesso caratterizzato da uno scarso rapporto con un referente materiale, mentre maggiore rilievo può essere attribuito alla

fantasia e alla memoria. Parafrasando Bergson, possiamo affermare che non è possibile creare nessuna opera rappresentativa senza aver prima visto (e dunque senza un qualsiasi ricordo o immagine mentale). Le persone cieche dalla nascita infatti:

vivono e muoiono senza aver mai formato un'immagine visiva. Una simile immagine può dunque apparire soltanto se l'oggetto esterno ha svolto una funzione almeno una prima volta: esso, di conseguenza, almeno la prima volta, deve essere effettivamente entrato nella rappresentazione (Bergson, 1896 : 34).

Chi non ha mai visto non può formarsi immagini mentali e dunque, a maggior ragione, non può creare una rappresentazione volta alla somiglianza. Chi invece è forte di un'esperienza di percezione visiva, svolta magari anche una sola volta, è in grado di produrre immagini, mentali o fisiche. Ciò significa che per una rappresentazione iconica non è assolutamente necessaria la presenza attuale di un referente, essendo sufficiente ricorrere a un'immagine rimemorata (o a una combinazione di più ricordi percettivi). Se insistiamo su questo punto è perché spesso si giunge ad attribuire all'immagine digitale una caratteristica di *autoreferenzialità* (su cui torneremo più avanti) facendola derivare proprio dal fatto che essa, nella sua qualità iconica, riesce a prescindere da un referente reale attualmente presente. Come abbiamo dimostrato, ciò è proprio dell'immagine iconica tout court, non solo dell'icona digitale. Per convincersene basta pensare alle tante possibili raffigurazioni di esseri mitologici (o comunque immaginari) tipiche dell'arte medievale. È plausibile dipingere un essere di fantasia, ad esempio un centauro, semplicemente combinando due figure realmente esistenti (in questo caso un uomo e un cavallo). Lo stesso accade per i tanti personaggi di fantasia che popolano i mondi videoludici.

L'indice digitale

Proseguendo il nostro esame semiotico, proviamo ora a chiederci se l'immagine videoludica possa farsi *indice*. Facciamo riferimento a un secondo procedimento di produzione dell'immagine digitale, non più una creazione ex novo (come nel caso dell'istanza iconico-rappresentativa), ma piuttosto una *conversione* a partire da una preesistente immagine analogica. Pensiamo alla immagini scansite, alla fotografia digitale oppure, con particolare riferimento al mondo videoludico, alla tecnica del motion capture. La scansione di immagini (disegni, foto, etc.) trasforma l'analogico in digitale convertendo le informazioni raccolte in un corrispondente codice binario. Quello della fotografia digitale è invece un caso assai particolare, perché la conversione non avviene a partire da un oggetto, ma da una tecnica (la "cattura del reale" che abbiamo visto essere propria della fotografia chimica) il cui prodotto viene immediatamente dirottato verso la codifica digitale, senza che sia necessario passare per la materializzazione dell'oggetto "foto" (che può comunque avvenire in un secondo tempo). Per quanto riguarda infine il motion capture, si tratta di un procedimento messo in atto mediante l'applicazione a un corpo di sensori in grado di rilevare ogni impulso fisico. Il movimento catturato viene anche in questo caso immediatamente convertito in dato digitale, dando vita a una sequenza di immagini che corrispondono a singoli istanti del movimento di partenza. Le animazioni di molti videogiochi derivano proprio da un procedimento di questo tipo.

Nei tre casi appena citati ci troviamo di fronte a un rapporto causale che mette in relazione oggetti o atti fisici con la generazione di immagini digitali. Siamo dunque pienamente all'interno di una prospettiva di significazione indicale, una sorta di virtualizzazione di quanto già visto per il fotogramma. Nel caso dell'indice digitale, il rapporto con il referente finisce tuttavia per assottigliarsi. Si pensi nuovamente al motion capture, e al fatto che le immagini che ne risultano vengono spesso usate per simulare azioni mai effettivamente compiute dal loro referente (Fraschini, 2002:120). È il caso di ricordare che una simile discrepanza nell'uso dell'immagine indicale è rinvenibile anche nel cinema. Si pensi a esperimenti di accostamento forzato delle immagini come quello, celeberrimo, di

Kulešov. Egli utilizzò la stessa, inespessiva ripresa di un volto affiancandola di volta in volta a immagini diverse (un piatto di minestra, il corpo senza vita di una giovane, un bambino interamente preso dal gioco), provocando la percezione di un apparente mutamento di espressione del volto stesso. Questo esperimento dimostra che l'uso che di un'immagine viene fatto può apparentemente snaturarne l'originaria natura, sovvertirne l'è *stato*. Tutto questo – per quanto accada di continuo, a conti fatti in ogni pratica di montaggio – si situa a un livello posteriore a quello del puro e semplice rapporto di referenza che è alla base di qualsiasi raffigurazione, sia essa digitale oppure no. Piuttosto, la dimensione rispetto alla quale l'indice digitale perde il contatto con il suo referente è quella temporale. Come abbiamo già notato, la temporalità dell'immagine digitale/videoludica è aperta alla reversibilità e al continuo cambiamento. È allora evidente che un segno indicale che nel tempo venga sottoposto a modifiche e alterazioni finirà per perdere sempre più il legame con il suo referente originario.

Il simbolo digitale

Dopo aver considerato l'immagine digitale in funzione di icona e di indice, passiamo ora alla terza e ultima categoria di segno individuata da C.S. Peirce, quella del *simbolo*. A differenza dell'icona e dell'indice, il simbolo è un segno del tutto convenzionale e arbitrario. Ciò significa che esso non ha nessun rapporto diretto o motivato con il suo referente. Il più chiaro esempio di simbolo è costituito dagli alfabeti. Il rapporto tra un segno alfabetico, ad esempio la lettera "A", e il suono a esso corrispondente non tradisce nessun legame, se non quello dovuto a un accordo fra i parlanti (questa opinione può anche essere contestata, come ha dimostrato uno studioso particolare come Alfred Kallir, cui purtroppo qui non possiamo che accennare). L'arbitrarietà del segno alfabetico diventa chiara se si pensa al diverso suono di uguali combinazioni di lettere a seconda delle lingue. Il gruppo consonantico "ch" suona in maniera completamente diversa a seconda che lo si pronunci in italiano, inglese o tedesco.

A proposito di passaggi da una lingua all'altra, è opportuno ricordare l'origine del termine "simbolo". In greco antico il sostantivo σύμβολον (*súmbolon*) deriva dal verbo συμβάλλω (*sum-bállō*), a sua volta composto da βάλλω (*bállō*, gettare) e dalla proposizione συμ (*sum*, insieme). Il significato letterale di "gettare insieme" può essere inteso sia nel senso di "stipulare un accordo" (idea della convenzionalità), sia nel senso di "unire ciò che è diviso" (idea dell'arbitrarietà). Questa istanza di unione/divisione trova un esempio, adatto al tema che stiamo trattando, nel biglietto del cinema. Esso vale per un posto nella fila che abbiamo scelto, ma quando usciamo dalla sala ce ne resta in tasca solo una metà: il biglietto non è più valido (Peirce, CP 2.297). La metà rimasta rimanda all'altra, quella ormai mancante. Il simbolo può quindi essere concepito come *un intero spezzato in due parti*. Eugen Fink (1960 : 102) chiarisce questa idea grazie a un altro riferimento all'antica cultura greca. Nel *Simposio* di Platone, fra i vari racconti dedicati al tema dell'amore, ve ne è uno in cui il simbolo trova una perfetta esemplificazione, quello di Aristofane. Secondo il mito, la Terra era originariamente abitata da esseri di forma sferica dotati di entrambi i sessi e dunque completi in se stessi. Un loro peccato di superbia provocò tuttavia la collera degli dei, che decisero di dividerli, creando così il maschile e il femminile. Da allora i due generi umani continuano indefinitamente a cercarsi. La tensione alla ricerca descritta da questo mito è la medesima in base alla quale interpretare il significato del simbolo: l'intero non ancora spezzato è esattamente ciò a cui fa riferimento il frammento. Il rimando della metà è volto all'unità e dunque, in definitiva, il simbolo *rimanda a se stesso*. La sua vera natura si dimostra essere quella dell'*autoreferenzialità* (Sini, 1989 : 166).

Dopo questo excursus nell'antica cultura greca, torniamo a recuperare un "indizio" che avevamo precedentemente seminato senza badarci troppo. Descrivendo il particolare rapporto fra i due lati dell'immagine digitale/videoludica, quello codiciale e quello rappresentativo, abbiamo parlato di una

relazione segnica “inconciliata”. Alla luce di quanto detto sulle metà separate del simbolo, ci appare ora chiaro che la tensione alla base dell’immagine digitale è di natura prettamente simbolica. Gli aspetti da sottolineare sono due. Anzitutto, un primo livello di simbolismo inerente dell’immagine digitale è evidenziato dalla mediazione del linguaggio binario, che come si è visto è del tutto arbitrario e convenzionale. Sempre a proposito del lato codiciale, si ricordi quanto detto in precedenza sul suo rapporto con la faccia rappresentativa dell’immagine: la relazione a doppio senso tra queste due entità è facile da identificare come simbolica. Oltre a ciò, è soprattutto la tensione tra i due “frammenti” dell’immagine a farci capire quale è la vera natura dell’immagine digitale. Non si tratta solo di una funzione tra altre, così come visto per quella iconica o indicale. La simbolicità dell’immagine digitale è qualcosa di profondamente radicato in essa, la sua natura prevalente. Ciò ci porta ad attribuire all’immagine videoludica la caratteristica dell’*autoreferenzialità*. Queste immagini «non rimandano a qualcosa di esterno, di concreto; piuttosto, rinviano esclusivamente al modello che le ha generate» (Garassini – Gasparini, 1993 : 58). Il *modello* cui le immagini digitali fanno riferimento è precisamente quello contenuto nel loro codice. Il referente primo cessa di essere una cosa esterna, una “cosa del mondo” (che passa dunque in secondo piano), e si ripiega verso l’interno dell’immagine stessa. Il barthesiano “è stato”, proprio della fotografia e del fotogramma, nel caso dell’immagine digitale non esiste più, sostituito da un costante dubbio, quello cioè di essere di fronte a ciò che “non è stato” (Stiegler, 1996 : 168). Sparisce dunque il “realismo immanente” che abbiamo visto essere proprio dell’immagine indicale/analogica. Se è possibile che ci sia un realismo attribuibile all’immagine videoludica, questo non va ricercato nella relazione segnica con un particolare referente, perché, l’immagine digitale non fa, in ultima istanza, che riferimento a se stessa. Se si parla di autoreferenzialità dell’immagine videoludica è dunque a proposito del suo valore simbolico che è possibile farlo e non, come abbiamo già rilevato, di quello iconico.

Sul primato del simbolo

Il prevalere nell’immagine digitale della funzione simbolica è direttamente testimoniato dall’evoluzione della grafica videoludica. Dopo un esordio legato (per evidenti limiti tecnici) a un’estrema simbolicità, i videogiochi sono passati a una fase in cui la ricerca del realismo si è espressa attraverso un uso maggiormente indicale del significante. La cosiddetta “grafica digitalizzata” e gli esperimenti para-cinematografici o cartoonistici dei lasergame si sono infatti dimostrati un tentativo di ritrovare nel significante digitale delle tracce più profonde del reale. Tuttavia, questi esperimenti si sono dimostrati in gran parte fallimentari (soprattutto a livello di gameplay) e con l’avvento e la subitanea affermazione della modellizzazione 3-D la grafica videoludica è tornata di nuovo, prepotentemente, a farsi simbolica. I modelli calcolati in tempo reale e i poligoni generati da complesse routine algoritmiche altro non sono che l’esempio attualmente più avanzato di significante simbolico, cioè di un’immagine che vive in costante tensione con un codice che tuttavia resta, rispetto a essa, sempre distante, nascosto, inaccessibile.

Il primato della natura simbolica non sopprime tuttavia le manifestazioni legate all’istanza indicale o iconica: il motion capture continua a essere usato, e la grafica dei videogame è sempre ispirata dalla somiglianza a un referente, reale o immaginario. Sarebbe dunque sbagliato operare una eccessiva semplificazione e pensare all’immagine videoludica come al regno della simbolicità tout court. Questo anche perché l’immagine digitale resta sempre in grado di saltare da una categoria semiotica all’altra. Il primato del simbolico va dunque inteso non tanto in riferimento a uno specifico meccanismo di referenza, ma piuttosto come simulacro della funzione del rimando in sé, come originaria tensione segnica:

in ogni ragionamento dobbiamo usare una mescolanza di *somiglianze, indici e simboli*. Non possiamo fare a meno di nessuno di questi segni, ma la complessità dell'insieme può essere chiamata *simbolo*, perché quello che prevale è il carattere simbolico, vivente (Peirce: MS 404.39).

La simulazione

Dopo aver escluso la possibilità di un realismo proprio del significante videoludico, è ora necessario individuare quale sia la modalità di rapportarsi al reale propria del videogioco. Sospendiamo per il momento il parallelo con il cinema, concentrandoci su tutti quei prodotti mediali che, proprio come il videogioco, fanno uso di immagini digitali. Quali sono questi “parenti” del videogioco? Gli esempi sono molti: i programmi CAD usati dagli architetti, i software per l'addestramento (militare e non), le video-installazioni, la realtà virtuale, la computer graphics in generale. Esiste un'unica categoria entro la quale far rientrare, senza troppe forzature, queste diverse pratiche digitali, quella di *simulazione*. Per simulazione intendiamo anzitutto la restituzione delle sembianze e delle caratteristiche di un mondo (o di un individuo, o di un oggetto) attraverso mezzi che non sono quelli analogici e riproducibili propri della fotografia o del cinema, ma quelli simbolici dell'immagine digitale. Questa definizione si adatta molto bene alle pratiche sopra citate, e in particolare al videogioco. Spesso, anche nel linguaggio comune, si parla di specifici videogame come di simulazioni, facendo riferimento non tanto a un genere a sé, quanto a versioni “più serie e dettagliate” (Poole, 2000 : 58) di tipologie videoludiche più ampie (automobilismo, aviazione, sport vari, etc). A rigore, ogni videogioco è simulativo nella misura in cui risponde alla definizione che abbiamo appena formulato, e cioè allorché instaura col reale un rapporto che, necessariamente, non è più analogico.

Proviamo anche in questo caso ad approfondire l'argomento da un punto di vista etimologico: la radice della parola “simul-azione” deriva dell'avverbio latino *simul*, che propriamente indica ciò che accade nello stesso tempo, insieme. L'aggettivo italiano “simultaneo” scaturisce proprio da questa area di significato. Aggiungendo all'avverbio *simul* solo qualche lettera otteniamo *simulacrum*, sostantivo latino che sta a indicare un'ampia gamma di cose e concetti: effigie, ritratto, raffigurazione, segno, immagine, forma, figura, ombra, fantasma, parvenza, apparenza. L'idea di simultaneità, di qualcosa che accade allo stesso tempo e su un binario parallelo, può quindi anche intendersi come evento che, in quanto accade insieme, acquista un certo grado di equivalenza, nella forma o nelle proprietà. La contemporaneità del *simul* non va dunque intesa secondo l'ordine temporale, ma piuttosto nel senso di conformità e somiglianza. “Simulazione”, termine a cui torniamo dopo il passaggio per il latino, ha dunque molto a che fare con il concetto di simulacro, soprattutto per una corrispondenza a livello di proporzioni, per un'idea di immagine che si rapporta – avrebbe detto Wittgenstein – come “un metro apposto alla realtà” (*Tractatus*, 2.1512). Questo è il senso in cui va intesa la simulazione, quella del videogioco come degli altri media citati: come una replica, una modellizzazione del reale attuata secondo proporzione (l'antica idea platonica di una corrispondenza tra macro e micro-cosmo), una rappresentazione che si svolge più sul livello della teorizzazione (della programmazione, verrebbe da dire) che della somiglianza.

Il modello simulato è in ogni caso teso a una funzione, finalizzato a uno scopo. Il fine del videogioco può essere diverso da quello di altre manifestazioni simulate; l'impiego è da una parte puramente ludico, dall'altra utilitaristico. In ogni caso, è possibile individuare un preciso progetto semiotico alla base di ogni istanza simulativa. Seguiamo il discorso di Bettetini:

da un punto di vista semiotico si ha dunque simulazione quando il piano dei significanti si subordina a un'ipotesi interpretativa nei confronti di una certa realtà o di un certo progetto di significato, quando fa esprimere a questa ipotesi un modello rappresentativo e quando, infine, deduce da questo modello una performance semiotica destinata ovviamente alla verifica dell'uso (1996: 75).

Ecco dunque che il significante videoludico non instaura più (come fa invece quello filmico) una relazione diretta col reale, ma piuttosto un rapporto di interpretazione derivato da un progetto e da un modello (la programmazione che è alla base dell'immagine digitale). La "verifica dell'uso" cui è volta l'immagine videoludica è ovviamente quella della pratica, quella della partita introdotta dal più classico *press start to play*.

La modalità simulativa è il modo di rapportarsi al reale proprio del videogioco. Si tratta di una rappresentazione *filtrata*, non trasparente (p. 74). Una *visione* del mondo che, tipicamente, privilegia alcuni aspetti a scapito di altri, dando vita a una *finzione* mediata da una *funzione*.

Il movimento nel cinema

C'è una domanda che gli studiosi di teoria del cinema si sono posti molte volte: quale poteva essere la sensazione provata dagli spettatori di fronte alle "vedute in movimento" proposte dal cinematografo ai suoi albori? L'impressione più comune provata dai presenti alle proiezioni dei Lumière fu di stupore, meraviglia, spesso addirittura timore. Tale sensazione, tuttavia, non fu provocata dal fatto di vedere riprodotto con rara perfezione il reale. Per questo c'era già la fotografia. Come notato da André Bazin, fotografia e cinema sono entrambe scoperte che «soddisfano definitivamente e nella sua stessa essenza l'ossessione del realismo» (1958: 6). Ma per il cinema l'ossessione risulta tanto forte da considerare insufficiente il realismo proprio del fotogramma. Il cinema si propone come il compimento dell'oggettività fotografica, un compimento che avviene nel tempo: «per la prima volta, l'immagine delle cose è anche quella della loro durata e quasi la mummia del cambiamento» (9). Ciò che sorprese gli spettatori del 1895 non fu dunque il vedere sullo schermo una locomotiva, ma piuttosto il suo muoversi, il suo "investire" lo spettatore.

Il realismo del cinema ha dunque a che fare non tanto (o non solo) con l'indicalità delle sue immagini, ma soprattutto con l'aggiunta a esse della dimensione temporale, grazie al movimento. Metz coglie molto bene questo passaggio, sottolineando come al foto-realismo mancasse ancora qualcosa:

gli mancava il tempo, gli mancava una resa accettabile del volume, gli mancava la sensazione del movimento, comunemente provato come sinonimo di vita. Il cinema è venuto ad apportare tutto questo in un solo colpo, e – corollario inatteso – non è affatto soltanto una riproduzione plausibile del movimento che abbiamo visto apparire, ma il movimento stesso, in tutta la sua realtà (Metz, 1968 : 37).

Ma da dove nasce il movimento del cinema? Come sappiamo, esso è generato dalla velocissima successione dei fotogrammi, 24 al secondo. Tuttavia, ciò che noi vediamo non è mai la "sezione immobile" del singolo fotogramma, ma piuttosto una "immagine media" (Deleuze, 1983 : 14) che è "sezione mobile della durata" (20). La percezione che abbiamo dell'immagine cinematografica è dunque immediatamente di movimento, e non di movimento aggiunto a qualcosa di immobile (il fotogramma).

Una ulteriore particolarità dell'*immagine-movimento* risiede nel fatto che essa è riportata a un istante qualsiasi e non più a un istante privilegiato (18). Si provi a pensare alle irrealistiche rappresentazioni pittoriche del galoppo, proprie dell'arte figurativa fino al XIX secolo. Si tratta dell'approssimazione artistica di un "congelamento nel tempo". Il cavallo raffigurato è solitamente bloccato nel suo galoppo in una posizione per niente realistica, vicina a uno strano volteggio nell'aria (così è ne *Le corse a Epsom* di Jean-Louis-Théodore Géricault, opera datata 1821). Si faccia un confronto con le moderne ricerche fotografiche sul galoppo (operate con una tecnica sequenziale che ha molto di cinematografico), che hanno svelato qual è l'esatta postura dei cavalli durante la corsa (così è negli studi sul movimento di Eadweard Muybridge, attuati sul finire del XIX secolo). La differenza tra la raffigurazione e la riproduzione appena citate è da ricercarsi nel diverso istante preso in considerazione: quello del dipinto è un istante *privilegiato, soggettivo e irreale*.

Quello delle cronofotografie di Muybridge è invece un istante *qualsiasi, oggettivo e realistico* (cui si adeguerà, di lì a qualche anno, anche la pittura).

Il cinema si serve di un movimento in cui casualità e realismo combaciano. Si noti tuttavia che, nel momento stesso in cui l'immagine-movimento inizia a essere manipolata (usando tecniche come il rallenti o l'accelerazione ma anche le più comuni tecniche di *découpage*), in essa fa immediatamente ingresso un che di privilegiato (e dunque irreali).

Il movimento nel videogioco

Il movimento del videogioco è basato su un principio del tutto diverso da quello cinematografico, cui tuttavia finisce per risultare simile per via della sua natura simulativa. Ma andiamo per ordine: l'immagine videoludica non è fatta di fotogrammi. Il suo movimento non può dunque essere quello di un'immagine media che emerge da una sequenza di istanti immobili. Nel videogioco l'immagine ha la caratteristica, derivata dal particolare codice che ne è alla base, di essere calcolata "in tempo reale". Il movimento dell'immagine digitale/videoludica è percepito immediatamente, come accade per il cinema, ma è anche generato in ogni istante. Ciò significa che, in un certo senso, il videogioco è "immagine-movimento" anche più del cinema. Se infatti di fronte a un film l'immagine media è frutto del nostro particolare tipo di percezione (non siamo in grado di vedere i 24 fotogrammi che fuggono via veloci in un solo secondo), nel videogioco non si tratta di un modo di vedere piuttosto che di un altro. Secondo Manovich le caratteristiche dell'immagine digitale sono talmente peculiari che è solo per via di un'abitudine ormai consolidata che possiamo continuare a chiamare quel che vediamo sul monitor "immagine" (Manovich, 2001 : 1000). Il fotogramma non esiste più, non è possibile coglierlo nemmeno teoricamente, e quindi l'immagine videoludica non solo si percepisce immediatamente come movimento, ma è movimento immediato.

Nonostante la sua capacità di creare il movimento senza dover partire dall'immobilità, la natura simulativa del videogioco tende comunque ad avvicinarsi alle dinamiche del cinema, simulandone il fotogramma. Il comune parametro di "frame per secondo" è evidentemente una astrazione. L'immagine digitale non fornisce di base nessun fotogramma da elaborare al programma; quest'ultimo anima mondi e personaggi in base a un codice algoritmico che è ricalcolato in ogni secondo. Modificando il numero di frame per secondo non impostiamo il software in modo da far andare più veloce o lenta la "proiezione". Molto più semplicemente, rallentiamo o velocizziamo il ritmo in base al quale il software genera immagini in movimento. Se dunque l'istante del quadro è privilegiato e quello del cinema qualsiasi, quello videoludico trova collocazione fra i due estremi. Il frame videoludico è un istante simulato, estratto da quella virtualizzazione della durata che possiamo dire propria del videogioco.

Dunque, pur non avendo in sé un istante fisso da cui derivare il movimento il videogioco si ostina a riprodurlo, e lo fa per convenzione, utilità tecnica o piuttosto, come vogliamo sostenere, a causa di *una tensione simulativa volta all'analogico*.

La tensione all'analogico

La tensione all'analogico non si limita al frame, al fotogramma simulato. Va oltre, fino a simulare le qualità fisiche del dispositivo cinematografico (o piuttosto analogico tout court). Si pensi all'effetto "lens flare", diventato nel corso degli ultimi anni un vero must del panorama videoludico. Ormai è ben difficile trovare un videogame che non faccia uso di questo effetto, anche spaziando tra generi ben diversi. Ma cos'è il lens flare? Non semplicemente un riflesso del sole, come quello che possiamo sperimentare anche a occhio nudo. Si tratta di un difetto ottico, proprio della fotografia,

del cinema e di conseguenza di tutte le tecniche visive che fanno uso di macchine da presa (fra cui anche la televisione). Questo fenomeno si presenta in occasione di riprese in controluce e viene accentuato dal numero di lenti da cui l'obiettivo usato è composto. Il risultato è la comparsa di una scia di piccoli riflessi circolari nell'immagine prodotta.

Il lens flare, tradizionalmente considerato come un difetto da evitare (soprattutto in fotografia), è stato utilizzato dai videogiochi come una figura stilistica finalizzata al raggiungimento di un più alto grado di realismo. L'aderenza visiva alla realtà è dunque cercata attraverso la simulazione di un difetto proprio di attrezzature analogiche (l'obiettivo, la lente). Si tratta di un altro esempio, ancora più chiaro di quello del frame rate, di tensione all'analogico. Si pensi ai videogiochi di guida: in queste simulazioni (notoriamente considerate tra i videogiochi più "realistici") l'effetto lens flare va ad aggiungersi ad altri espedienti (ad esempio la simulazione di inquadrature e movimenti delle telecamere) tesi a ricreare la sensazione che si prova di fronte a una ripresa, o meglio una diretta tv, dell'evento simulato. Ci si rende allora conto delle scambiabili dinamiche di *rimediazione* (Bolter - Grusin, 2000) che coinvolgono il videogame, il cinema, la televisione. Un altro esempio può essere quello dei videogiochi (per lo più di genere sportivo) che offrono la funzione del replay. Procedimento televisivo per antonomasia, il replay rimediato dal videogioco acquista un nuovo senso, se non altro perché non si tratta (come sarebbe lecito aspettarsi in un contesto ludico) di un re-play, cioè di una ripetuta istanza di gioco, ma piuttosto di un momento di visione passiva (Poole, 2000 : 97). Mentre il replay televisivo è semplicemente una visione ripetuta (magari rallentata), quello videoludico rappresenta un vero cambiamento di atteggiamento, dovuto a un'intromissione di un elemento televisivo assunto anzitutto come figura stilistica (proprio come il lens flare).

Ma andiamo in cerca di altri casi di tensione all'analogico. Come notato da James Newman (2002), il videogioco *Wave Race: Blue Storm* (Nintendo, 2002), simulazione di corse di scooter d'acqua, non si limita a includere l'ormai classico lens flare, ma simula addirittura gli spruzzi di gocce d'acqua verso l'obiettivo (che, non ci sarebbe nemmeno bisogno di dirlo, è più che mai virtuale). La ricerca del realismo passa attraverso la simulazione di un "occhio analogico" che filtra l'immagine digitale prima di offrirla al giocatore. Sorprendentemente, questo procedimento viene messo in atto anche quando rappresenta una evidente limitazione di un realismo che potremmo definire "diretto". Spieghiamoci meglio: spesso il punto di vista adottato dal videogioco coincide con il campo visivo di un protagonista. Si tratta di un procedimento di derivazione cinematografica, la cosiddetta *soggettiva*, ovvero il particolare punto di vista che "fa vedere" attraverso gli occhi di un personaggio. L'adozione di uno "sguardo" di questo tipo collide nettamente con la messa in scena di effetti fisici subiti non da un occhio umano ma da un cine-occhio. L'occhio bagnato dalle gocce d'acqua è quello della macchina da presa, e non quello del pilota che il giocatore controlla. Questa incongruenza non impedisce al gioco di mescolare disinvoltamente i punti di vista.

Quello del videogame che simula l'occhio di una macchina da presa è dunque un realismo non diretto ma "mediato", filtrato da un occhio analogico simulato. L'impressione che se ne ha è quasi che i protagonisti dei videogiochi se ne vadano vertovianamente in giro sempre muniti di una macchina da presa da frapporre fra il loro occhio e la realtà (simulata). Il videogioco dunque, in qualche modo frustrato dalla sua impossibilità di una rappresentazione riproduttiva, cerca di tendere al realismo simulando la fisicità di un mezzo di ripresa analogico. Non potendo simulare direttamente l'occhio, il videogioco si accontenta di simulare la macchina da presa. Il realismo videoludico verrebbe dunque condannato da qualsiasi seguace dell'estetica e dell'ontologia platonica: se la sedia dipinta è tre volte lontana dal vero, in che rapporto col reale si situa un'immagine fatta di "materia" digitale che sceglie come ulteriore medium un occhio meccanico simulato?

La soggettiva

È curioso notare come il realismo videoludico passi attraverso il confronto con l'esperienza percettiva mediata del "cine-occhio", mentre quello filmico è da sempre teso alla riproduzione dell'esperienza percettiva umana. Quando in un film si utilizza la soggettiva, lo si fa per dare l'impressione della visione umana, dell'identificazione con lo sguardo di una persona (o comunque con un personaggio). Un buon esempio a questo proposito può essere *La donna nel lago* (*The lady in the lake*, 1947) di Robert Montgomery, citato spessissimo come unico esempio di film interamente girato in soggettiva. Nel film di Montgomery l'occhio della macchina da presa si identifica totalmente con quello dell'attore, o meglio del personaggio, il che fa sì che lo spettatore veda con e tramite esso. Il medium è sempre l'obiettivo, ma l'identificazione è indubbiamente volta al personaggio, non certo alla macchina da presa.

Quello della soggettiva non è l'unico caso in cui il cinema tende alla riproduzione dell'esperienza percettiva umana. È sufficiente pensare ai tanti accorgimenti utilizzati per rendere i movimenti della macchina da presa fluidi e invisibili (stanze senza soffitto, pareti scorrevoli, etc.) e la ripresa il più possibile naturale (uso di obiettivi come il 50mm, l'ottica notoriamente considerata come la migliore approssimazione dell'occhio umano), per rendersi conto di come il realismo cinematografico passi attraverso una naturalizzazione e quasi un annullamento del mezzo di ripresa. Il videogioco, al contrario del film, non può ottenere un realismo puntando direttamente alla visione umana o comunque alla messa tra parentesi dei suoi mezzi tecnici. Questo perché non c'è nessuna visione umana alla base dell'immagine videoludica, nessuno sguardo dietro la macchina da presa. Non c'è, a rigore, nemmeno una macchina da presa. Essa è simulata, così come tutto l'universo del videogioco, sia quello diegetico (personaggi, cose, ambienti) che quello che si situa al livello del "set". Non ci sono carrelli, dolly, gru, steadycam. Non esistono nemmeno riflettori, scenografie, impalcature; nessun materiale profilmico insomma. Tutto ciò che è messo in scena dal videogioco è quindi, in un certo senso, diegetico, anche quando non immediatamente situato sul piano nella storia. Lo stesso occhio della macchina da presa è allora diegetizzato, proprio in quanto simulato alla stregua di un personaggio o un ambiente.

L'appropriazione della soggettiva attuata dal videogioco ci spinge a parlare di questo particolare punto di vista come di un espediente molto più videoludico che cinematografico. È la pratica a confermarlo: un film interamente in soggettiva come il già citato *La donna nel lago* non regge, dopo un po' risulta noioso ed eccessivamente artificioso. Un gioco interamente in soggettiva invece funziona benissimo. Il perché è presto detto: la soggettiva cinematografica è una forzatura, quella videoludica no. Anzitutto, la "soggettiva totale" (cioè estesa a tutta la durata del film) ostacola l'istanza narrativa, ancorandola a un punto di vista troppo limitato (Casetti, 1986 : 91). In questo senso, la soggettiva è molto meno naturale di una normale ripresa oggettiva in grado di sfruttare al massimo la profondità di campo. Come notato da Bazin, la profondità di campo aggiunge realismo all'esperienza cinematografica, perché permette di ritrovare una sensazione di piena libertà di sguardo:

non è il *découpage* a scegliere per noi la cosa da vedere, conferendole con ciò una *significazione* a priori; è lo spirito dello spettatore a trovarsi costretto a discernere, in quella specie di parallelepipedo di realtà continua avvenute lo schermo per sezione, lo spettro drammatico particolare della scena (Bazin, 1958 : 288)

La profondità di campo si oppone dunque al montaggio, che è una scelta del tutto arbitraria (e, come già visto, privilegiata) del campo visivo, che risulta di conseguenza pesantemente limitato e connotato. Grazie alla profondità di campo l'occhio dello spettatore torna libero di vagare nell'immagine proprio come in un *tableau vivant*, secondo dinamiche vicine alla visione di un dipinto, con una "curva dello sguardo" che si appropria dello spazio narrativo secondo modalità individuali. Nel videogioco non c'è montaggio, e non c'è nemmeno profondità di campo propriamente detta. Il grado di "messa a fuoco" dell'immagine digitale è infatti sempre alto, in primo come in secondo piano, e ciò che diventa da ricercare è piuttosto una voluta sfocatura dell'orizzonte. L'effetto *blur*, la sfocatura forzata, è un altro espediente tecnico che rientra, assieme a quelli già visti (frame

rate, lens flare, etc.), tra le carte a disposizione del videogioco al fine di ottenere una somiglianza con un medium analogico (e dunque, l'agognato realismo). Se per il cinema la profondità di campo è una scoperta e una conquista espressiva, per il videogioco lo è il suo contrario, la sfocatura.

La soggettiva filmica, oltre a limitare l'agilità di narrazione, rende troppo forzato il punto di vista. Infatti, «filtrare ogni cosa attraverso gli occhi di chi sta sullo schermo permette di esaltare il vedere, ma sacrifica la decidibilità e l'autonomia di quanto è visto» (Casetti, 1986 : 91), che come abbiamo già detto è invece agevolata dalla profondità di campo. Da un lato, dunque, la soggettiva del videogioco è molto meno soggettiva di quella del cinema, dall'altro lo è molto di più. Per meglio dire, evitando giochi di parole: mentre al cinema la focalizzazione interna è uno sguardo privilegiato imposto allo spettatore dall'istanza enunciativa, nel videogioco essa non è affatto forzata dall'esterno, ma demandata alla libertà del giocatore. Certo, la scelta di attuare una soggettiva è comunque compiuta dal programmatore, ma al giocatore è concesso di muoversi in essa a suo piacimento. La soggettiva videoludica non è un punto di vista intradiegetico obbligato per lo sguardo dello spettatore; è piuttosto la *finestra* attraverso la quale il player può affacciarsi sul mondo simulato. Sono io che decido quale e quanta parte di mondo dovrà entrare nel campo visivo. Dunque, in questo senso, la soggettiva del videogioco non differisce poi tanto da altri punti di vista videoludici (ad esempio da un piano a figura intera o da un piano americano che ci mostra di spalle il protagonista del gioco), trattandosi in ogni caso di "sguardi" affidati alla libertà del giocatore. Diversamente da questi ultimi, tuttavia, la soggettiva videoludica funziona come un maggiore appagamento concesso al giocatore, il quale vede i suoi occhi combaciare con quelli del protagonista della vicenda. Protagonista che, si badi bene, egli comunque guiderebbe, ma con meno partecipazione e coinvolgimento. Questa "partecipazione aumentata" implica una migliore identificazione tra giocatore e personaggio. Quindi, se la soggettiva cinematografica finisce – spesso contrariamente alle sue intenzioni – per infastidire lo spettatore e dunque diminuire il suo senso di identificazione, la soggettiva videoludica funziona esattamente nel modo opposto. In ogni caso, una tecnica che si autoproclama "soggettiva" non può rispondere alle esigenze di un'oggettività di stampo realista. La soggettiva cinematografica non è affatto realistica; quella videoludica lo è solo nella misura in cui si consideri realistica la tensione all'analogico che spinge il videogame a emulare questa tecnica filmica. Se la soggettiva filmica, tecnica volta all'immediatezza della partecipazione, finisce suo malgrado per rivelare la sua opacità, quella videoludica funziona bene perché è fin dall'inizio basata sulla logica di *ipermediazione*. Essa infatti ci rende consci tanto della presenza del medium quanto del nostro desiderio di immediatezza (Bolter - Grusin, 2000 : 34). Per comprenderlo si pensi all'interfaccia tipica di un FPS (first-person shooter), che unisce l'immediatezza della soggettiva all'ipermediazione delle icone sparse per lo schermo.

Dallo scroll alla carrellata

Nel videogioco, di norma, non ci sono salti di prospettiva: i titoli che fanno uso di un particolare punto di vista lo usano solitamente dall'inizio alla fine (oppure, in caso di videogiochi strutturati in episodi nettamente separati, per un intero blocco ludico/narrativo). Non c'è un'alternanza del punto di vista paragonabile a quella filmica; non c'è, ad esempio, un passaggio da una oggettiva a una soggettiva che sia incorporato nel montaggio. Di norma, nei videogiochi non c'è nemmeno un montaggio. Non a caso, quei pochi giochi che utilizzano un repentino cambio di camera lo fanno (oltre che a scopo di emulare la ripresa cinematografica, evidentemente) al fine di ottenere uno scarto nell'esperienza del giocatore, un cambio di prospettiva che risulta spesso traumatico proprio perché inaspettato. Questo espediente viene spesso usato come effetto per accrescere l'atmosfera o la suspense di un gioco. Un buon esempio di un tale uso della m.d.p. simulata è rinvenibile in *Resident*

Evil 2 (Capcom/Virgin, 1998), un gioco “d’atmosfera” basato sulle forti sensazioni, in cui le scelte di ripresa hanno un effetto spesso opprimente o angosciante.

La riproposizione di stilemi filmici modifica la forma “classica” del videogioco; questa evoluzione può essere definita come un passaggio *dallo scroll alla carrellata*. Mentre i videogiochi più vecchi (e più semplici) si accontentavano di una struttura fissa, in cui il movimento era racchiuso come in una cornice teatrale, il videogame contemporaneo fa un grande uso di espedienti filmici. Salvo rare eccezioni in cui è il gameplay a imporre una forma visiva apparentemente “demodé”, i videogiochi a scorrimento orizzontale (o addirittura a schermo fisso) vengono sostituiti da prodotti in cui il movimento avviene nelle tre dimensioni. A questo proposito, non si può sottovalutare l’importanza dell’introduzione del 3-D per questo tipo di movimenti. Le tre dimensioni simulate del videogioco sono la porta di accesso a tecniche cinematografiche. Ma – è il caso di chiedercelo ancora – fino a che punto la simulazione delle tecniche del film può dirsi una pratica realistica?

L’oggettiva irreale

Una delle modalità di ripresa cinematografica più stranianti (e anche di meno facile realizzazione) è la cosiddetta *oggettiva irreale*. Si tratta probabilmente del meno realistico dei tipi di ripresa possibili, l’unico in grado di scavalcare qualsiasi punto di vista proprio dell’esperienza comune e rimandare a un vedere “totale” (Casetti – Di Chio, 1990 : 245). Lo sguardo si identifica non con un personaggio, ma con la macchina da presa, andando alla ricerca di sguardi da luoghi impossibili, o di movimenti vertiginosi. Come, ma ancor più della soggettiva, l’oggettiva irreale è un espediente di cui il cinema solitamente non abusa. Essa viene utilizzata a scopo per lo più stilistico, anche perché, nel caso di oggettive irreali, la narrazione diventa quasi impossibile da condurre secondo logiche tradizionali. L’oggettiva irreale fa l’effetto di un elemento estraneo rispetto al tessuto filmico e alle sue pratiche più consuete, perché simula una “sguardo meccanico” coincidente con l’occhio della macchina da presa e con le sue ormai quasi infinite possibilità (amplificate dallo sviluppo delle tecnologie – non a caso anche digitali – al servizio del cinema).

Sono rari i film girati interamente con questa tecnica. Fra questi spicca lo sperimentale *La regione centrale* di Michael Snow (1971), che è di fatto un film senza trama o senza narrazione, basato semplicemente sulle piroette della macchina da presa. Anche in buona parte di *Irréversible* di Gaspar Noé (2002), la macchina da presa compie evoluzioni incredibili, ma senza riuscire a intaccare, nonostante il fastidio e il mal di mare, il tessuto narrativo complessivo del film. A poco a poco la camera si rallenta, si stabilizza. Si tratta di un espediente certamente straniante, ma addomesticato proprio perché inserito nel più ampio contesto filmico e a poco a poco estinto in esso. Detto altrimenti: se un’oggettiva irreale è funzionale alla buona riuscita di un film è solo perché rompe il susseguirsi delle inquadrature “normali”. Una pellicola interamente realizzata con questa tecnica fa l’effetto di un esercizio di stile, lezioso e inutile (esattamente come la “soggettiva totale”). Anche in questo caso – come già visto per la soggettiva – la buona riuscita di un espediente di questo tipo va valutata in base alla dialettica trasparenza / opacità (immediatezza / ipermediazione).

L’oggettiva irreale è sensata quando riesce a creare, per un tempo più o meno breve, una *impressione di totalità*. È il caso di soffermarsi su questa particolare impressione, che offre una sorta di onnipotenza della visione che in qualche modo si avvicina straboccare di virtualità tipico del mondo videoludico. Per la verità, non sono molti i videogiochi a presentare oggettive irreali. Un buon esempio è *Mafia* (Illusion Softworks, 2002), che nel suo momento massimamente cinematografico (i titoli di testa) contiene un lungo piano sequenza (ovviamente simulato) che introduce, secondo una consuetudine tipicamente cinematografica, la città che fungerà da luogo di azione. La camera virtuale scivola con totale libertà di movimento fra le vie della città, sorvolando le teste dei passanti e i tetti degli edifici. L’oggettiva irreale, se inserita nel tessuto videoludico, diventa un tentativo,

l'ennesimo fra quelli che abbiamo già visto, per raggiungere il realismo. In questo caso stupisce soprattutto il fatto che l'imitazione di una particolare tecnica filmica passi attraverso quello che è forse il meno verosimile dei tipi di ripresa possibili. Ma c'è di più. Come abbiamo visto, è proprio a causa dei suoi punti di vista così irreali, o della inusitata velocità di movimento, che l'oggettiva ir-reale risulta l'unico caso di ripresa cinematografica che non può identificarsi con nessun punto di vista (umano, animale, forse alieno) che non sia quello della macchina da presa. Nel momento in cui il videogioco decide di simulare una oggettiva ir-reale compie dunque un'operazione paradossale. Quel che accade è una duplicazione del mezzo analogico simulato, una amplificazione della tensione all'analogico. In altre parole, un cine-occhio simulato ne riprende un altro. Si va incontro a una sorta di gioco di scatole cinesi che sovrappone simulazione a simulazione. L'oggettiva ir-reale ci pare dunque un caso paradigmatico perché esemplificativo dell'infinita tensione simulativa insita nel videogioco. Quando possibile, il videogioco cerca sempre di moltiplicare le sue "scatole cinesi", conducendo a un *gioco nel gioco*, a una simulazione che ne simula un'altra, indefinitamente. Il celebre motto di McLuhan, secondo cui «il contenuto di un medium è sempre un altro medium» (McLuhan, 1964 : 16), acquista qui un senso diverso. Alla luce delle dinamiche di rimediazione messe in atto dai nuovi media in generale e dal videogioco in particolare, è l'aspetto simulativo a essere in primo piano. In questo senso, il contenuto di una simulazione diventa sempre più un'altra simulazione (o una catena di simulazioni).

Fuoricampo, fuorigioco

Per completare l'esame della simulazione videoludica dello sguardo, dobbiamo occuparci anche di ciò che non viene visto, e cioè del *fuoricampo*. Se è lecito parlare di un fuoricampo videoludico, non è più possibile farlo – come accade per il film – nei termini di qualcosa che eccede il ristretto campo dell'inquadratura, qualcosa pronto a entrare in vista ma in definitiva escluso perché non filmato. Il fuoricampo videoludico prescinde dalla dicotomia filmato/non filmato, legandosi a una virtualità infinita che si dispiega secondo l'atto del giocatore. Sembrano allora prestarsi molto bene anche al fuoricampo videoludico le parole usate da Aumont a proposito di quello filmico:

il fuori-campo come luogo del potenziale, del virtuale, ma anche della scomparsa, del dileguamento: luogo del futuro e del passato, prima che del presente (1989 : 17).

La dialettica campo/fuoricampo si gioca in ogni istante, a ogni impulso trasmesso al software dall'hardware, che si configura quindi come una sorta di dispositivo di regia offerto al giocatore. Come già detto a proposito della soggettiva, sta al giocatore decidere, in base ai suoi movimenti, cosa entrerà nel campo visivo simulato. Questa libertà di visione trova il suo correlato in una parallela libertà di non-visione. Si tratta evidentemente di due campi contigui, tali per cui la limitazione dell'uno corrisponde all'allargamento dell'altro. Questa libertà tuttavia, correlato dell'interattività connessa al gioco, è frutto – così come tutte le immagini videoludiche – di un calcolo, e quindi pre-determinata. Se la libertà si riduce a scelta fra opzioni già interamente previste dal gioco, che ne è allora dell'infinita virtualità del fuoricampo di cui si diceva qualche riga sopra? Evidentemente, il concetto va ripensato considerando il fuoricampo videoludico come il risultato di possibilità di azione pre-determinate. Limitazioni di azione che comportano corrispondenti limitazioni alla colonna visiva (e sonora) dell'esperienza videoludica.

In un qualsiasi FPS (first-person shooter) come *Quake* (Id, 1996), se a me (giocatore) è impossibile attraversare un muro non potrò vedere cosa si trova oltre esso, non potrò sentire il rumore dei passi del mio avversario che occupa lo spazio al di là della parete. In questo esempio l'impedimento fisico casualmente coincide con una limitazione in senso realistico del movimento (in *Quake*, come

nella realtà, non si può passare attraverso i muri). Tuttavia, esso potrebbe anche derivare da una pura e semplice scelta di gameplay: il protagonista di *Grand Theft Auto 3* (Rockstar, 2001) non può nuotare, e se finisce in acqua non ha modo di sfuggire a una rapida morte. In ogni caso, il fuoricampo si fa tangibile ogni qual volta siamo coscienti della capacità del software di calcolare anche ciò che non ci fa vedere. Un fuoricampo di questo tipo può avere due valenze (corrispondenti all'esempio del muro da un lato e a quello del nuoto negato dall'altro): quella di un fuoricampo teso al realismo di movimento e visione (e dunque più simile a quello cinematografico), oppure quella di un limite strutturale del videogioco, dovuto o a una precisa scelta di gameplay (il protagonista di *GTA3* non nuota perché non deve farlo, mentre per Lara Croft le abilità natatorie sono indispensabili) o a una insufficienza tecnico/programmativa (questo è ciò che accade nei giochi più datati).

È forse opportuno, alla luce di queste considerazioni, elaborare un nuovo concetto. Invece che di fuoricampo, termine che fin qui abbiamo usato forse indebitamente, potremmo parlare di *fuorigioco*, intendendo con ciò tutte quelle azioni che il giocatore non può o non vuole compiere, la cui mancata esecuzione comporta l'esclusione di determinati "campi" dal gioco. Il fuorigioco non è dunque soltanto legato – così come il fuoricampo – a un'esclusione dal campo visivo/auditivo. La mancata visione diventa il correlato di un'esclusione che è ontologicamente precedente, quella cioè di un'azione che il giocatore non giunge a compiere.

Il bug

Il fuorigioco si rivela un concetto legato alle basi della prassi videoludica, alla più salda struttura di ogni videogioco, e cioè al perfetto bilanciamento tra interattività e regole ("questo si può fare, questo no"). Ciononostante, il fuorigioco va incontro a delle eccezioni. In certi casi diventa cioè possibile andare contro alle limitazioni imposte dal gioco. Ciò accade in due diverse eventualità: secondo la volontà del programmatore (e quindi ancora in stretta conformità rispetto al gioco) oppure contro di essa. Il primo caso è rappresentato dai cosiddetti *easter eggs*. Si tratta di vere e proprie "sorprese", disseminate nell'ambiente videoludico, che permettono di portare in gioco parte del fuorigioco. Diventa possibile attraversare muri, volare, accedere a zone prima nascoste, etc. Tutte queste possibilità si rendono accessibili o per caso, o in seguito a una precisa combinazione di azioni, o mediante l'inserimento di appositi codici (i cosiddetti *cheats*, anch'essi previsti da chi il gioco lo programma). L'unico vero modo di andare contro alla volontà del videogioco (e quindi di sovvertire la regia nascosta che decide cosa debba restare fuorigioco) è l'insorgere dei bug.

I *bug* sono un'entità strana, forse l'unico elemento totalmente imprevedibile di un videogioco (ma non solo di esso, diciamo piuttosto di un software in generale). Proprio come gli insetti, possono essere simpatici o fastidiosi, a seconda dei casi e dei punti di vista. In ogni caso i bug sono errori, falle della programmazione (buchi di sceneggiatura?) che permettono di varcare le porte di un mondo nascosto, di accedere davvero al fuorigioco. Spesso il bug non rappresenta un incontro piacevole: imperfezioni della grafica, rallentamenti o blocchi improvvisi, sovrapposizioni o sfasamenti sono all'ordine del giorno quando si incontra questo tipo di irregolarità. Tutto accade contro ogni logica di realismo o di rigore diegetico, svelando anzi i più nascosti livelli di ipermediazione. Fra le pieghe più nascoste del videogioco si cela il non prevedibile, l'errore che eccede la natura di cosa programmata propria del videogioco. Ciò che si dà a vedere è qualcosa che, seppur calcolabile da parte del computer, non doveva e non poteva vedersi: l'immagine nascosta di un fuorigioco assoluto.

L'impressione di realtà

Torniamo sul fronte del film, per esaminare più a fondo un tema in parte rimasto in sospeso e cioè quello delle sensazioni che la messa in scena del movimento provoca nello spettatore. Come abbiamo avuto modo di vedere, grazie all'introduzione della dimensione temporale nel cinema l'immagine esce dal sarcofago dell'eternità per rinnovarsi, con una svolta in certo modo eraclitea, nel presente fluire del movimento. Di fronte a un film si ha la sensazione di vedere e vivere la vita nel suo svolgersi, «l'impressione di realtà è anche la realtà dell'impressione, la presenza reale del movimento» (Metz, 1968 : 30).

Il tema cardine che giungiamo a toccare è dunque quello della cosiddetta *impressione di realtà*, fenomeno che coinvolge lo spettatore in una partecipazione percettiva e affettiva nei confronti dell'immagine (Michotte, 1948). Oltre al movimento, c'è un'altra componente fondamentale nella determinazione dell'impressione di realtà, misurata in base al rapporto tra il mondo diegetico rappresentato e il materiale impiegato ai fini della rappresentazione. Il cinema si trova in un "punto ottimale", in una giusta via mediana fra il materiale troppo povero della fotografia e quello troppo ricco del teatro (Metz, 1968 : 35). L'indicalità della fotografia appare infatti troppo distante, troppo ir-reale per generare una vera partecipazione (Sartre, 1940 : 36), mentre il simbolismo del teatro si basa su una fisicità troppo forte e opaca per prestarsi al meglio alla finzione. Come conclude Metz, «il segreto del cinema è quello di arrivare a mettere molti indizi di realtà in immagini, che, così arricchite, rimangono nondimeno percepite come immagini» (Metz, 1968 : 36). L'impressione di realtà *non* è dunque un fenomeno realistico tout court. Ciò che in essa più conta non è il lato indicale e concreto del cinema, quanto piuttosto il suo essere, parafrasando Sartre (1940), una presenza nell'assenza.

Che ne è dunque del realismo cinematografico? Il segreto, o piuttosto la magia del cinema si basa proprio sulla confusione tra reale e immaginario. La fascinazione dell'incontro fra questi due mondi è legata al potere mitico e archetipico del doppio e dell'ombra. È stato soprattutto Edgar Morin a cogliere il carattere paradossale dell'immagine-riflesso e del doppio, «che da una parte esprime un potenziale di oggettivazione (distinguendo e isolando gli "oggetti", permettendo il distacco e la presa di distanza), e contemporaneamente, dall'altra, esprime un potenziale di soggettivazione (la virtù trasfigurante del doppio, il "fascino" dell'immagine, la fotogenia...)» (1956 : 19). È proprio quello che accade al cinema, dove l'oggettività dell'immagine fotografica si sfalda di fronte alla soggettività dell'individuo, che ha l'impressione di poter entrare nello schermo: «è come se vedessimo ogni cosa *dal di dentro*, come se fossimo circondati dai personaggi del film» (Balázs, 1949 : 39). Quella dell'entrata dentro l'immagine è una metafora molto fortunata, che ha ispirato memorabili sequenze cinematografiche come quelle di *Sherlock Jr.* prima (Buster Keaton, 1922) e de *La rosa purpurea del Cairo* poi (Woody Allen, 1985). In entrambi i casi, un individuo riesce a entrare nel mondo filmico proprio attraversando la soglia dello schermo, finendo per interagire con luoghi e personaggi della finzione.

«Chi siede nella sala vive col film; anzi, vive dentro di esso» (Casetti, 1986 : 18). Si tratta di un vero e proprio passaggio *al di là dello specchio*, che sottolinea una volta di più la forza evocativa e immaginifica del cinema. Il riferimento all'immagine catottrica evoca lo "stadio dello specchio" lacanianiano, secondo cui la visione della propria immagine riflessa sarebbe alla base della formazione della coscienza individuale. La funzione dello specchio è quella di produrre uno sdoppiamento, tale per cui il soggetto può oggettivarsi e dunque riconoscersi nell'altro da sé dell'immagine speculare (Di Ciacca – Recalcati, 2000 : 21). Il bambino si vede riflesso come altro da sé, e dunque misura la propria identità per differenza rispetto all'immagine. Contrariamente allo specchio reale, lo schermo/specchio del cinema non può mai riflettere l'immagine dello spettatore (Metz 1993 : 57). Lo spettatore ha già vissuto, nella sua primissima infanzia, l'esperienza dello specchio, e si presume dunque in grado di distinguere la propria identità da quelle immaginarie proiettate sul grande schermo. Ciononostante, lo spettatore cinematografico tende a identificarsi con altro da sé. Si identifica anzitutto con un "puro atto di percezione" (Metz, 1993 : 60), e cioè con una sorta di visione

potenziata, ma anche con la storia, il personaggio, il divo (Morin, 1963). Oltre *all'identificazione*, un ulteriore meccanismo messo in atto dal mezzo filmico è quello della *proiezione*, e cioè il fenomeno per cui lo spettatore tende non solo a immedesimarsi in un personaggio, ma anche ad arricchire con la propria esperienza e sensibilità quanto visto sullo schermo, producendo «una sorta di commercio o scambio di elementi psichici fra i personaggi e lo spettatore» (Musatti, 2000 : 47).

Bisogna tenere conto, al fine di comprendere come questo meccanismo proiettivo-identificativo sia possibile, della particolare situazione indotta dal cinema, o meglio dalla sala da proiezione (del cinema televisivo/casalingo non parliamo neppure, legato com'è a modalità di fruizione e partecipazione completamente diverse).

Passività / attività

Quella della sala cinematografica è un'esperienza totalizzante, che letteralmente risucchia lo spettatore in un'atmosfera che è a metà fra il sogno e l'ipnosi. Tanto il cinema quanto il sogno ci consentono di vivere una situazione diversa da quella della vita reale, trasportandoci altrove, costituendo "forme di evasione dalla realtà" (34). Tutto ciò accade con tanta facilità perché il cinema riesce a parlare direttamente all'inconscio. A differenza del teatro o di altre arti, il fatto filmico è vissuto in modo diretto. Per lo spettatore il fatto non è né immaginato né rappresentato, ma *presentato* (31).

Se al cinema diventa possibile un così particolare tipo di esperienza è anche grazie all'unicità dell'ambiente. La sala è un luogo accogliente, dove è piacevole andare in compagnia o comunque sentirsi a proprio agio in una vera e propria "sinfonia della sala" (Brunetta, 1989). Tuttavia, a partire dal momento in cui si spengono le luci, si è soli di fronte allo schermo. Ciò è testimoniato dalla non rara sensazione di fastidio o imbarazzo che capita di provare all'uscita dalla sala, proprio perché l'immersione nella finzione filmica «produce l'effetto di separare, tanto più fortemente quanto più il film piace, gruppi e coppie che erano entrate insieme in sala e provano talvolta un certo disagio a ritrovare quello stare insieme quando ne escono» (Metz, 1993 : 144). Il buio fa sparire la sala e lo schermo; ciò che esiste è solo il mondo rappresentato, e come abbiamo già visto è assai facile per lo spettatore entrarvi. L'uscita dal cinema è una sorta di *ritorno alla realtà* dopo lo sprofondamento nella finzione cinematografica. Tale sprofondamento è favorito, come già detto, dal particolare "setting" della sala, ma anche dalla propensione dello spettatore ad "entrare nell'immagine". Ecco questa esperienza secondo la descrizione di Roland Barthes:

nella sala cinematografica, per quanto io sia seduto lontano, incollo il naso, fino a schiacciarlo, allo specchio dello schermo, a quell'"altro immaginario" nel quale mi identifico narcisisticamente (si dice che gli spettatori che decidono di mettersi il più vicino possibile allo schermo sono i bambini e i cinefili) (1975: 148).

Questo protendersi verso lo schermo, annullando idealmente la distanza fra sé e il mondo rappresentato, è anche il risultato di una strategia di ricezione. È insomma il particolare modo dello spettatore di adattarsi all'esperienza cinematografica. Seguiamo la descrizione di Bettetini:

l'apparato cinematografico realizza, nella fase dell'enunciazione-proiezione, una spazialità "vuota", fra il contenuto dell'immagine e l'occhio dello spettatore, fra l'oggetto dello schermo e il corpo dello spettatore (1979 : 22).

Questa *spazialità vuota* incorpora in sé due istanze, che rispettivamente rispondono a una insoddisfazione e a una soddisfazione. Insoddisfazione per la mancanza di un'oggettualità concreta dell'immagine; soddisfazione per la forte carica illusoria dell'immagine stessa (22). Per colmare il vuoto che lo separa dal mondo rappresentato – e conseguentemente per rispondere allo sbilanciamento tra insoddisfazione e soddisfazione – lo spettatore si costruisce una vera e propria *protesi*

simbolica (Bettetini, 1984 : 27). Cerchiamo di capire meglio: lo spettatore si allunga verso lo schermo, ma non può entrare in esso (se non metaforicamente, come abbiamo già notato). Il corpo non riesce a interagire come vorrebbe col mondo rappresentato: non può toccare, non può gustare, non può odorare (tralasciamo qui gli sparuti esperimenti in odorama). Non potendosi sentire fino in fondo attore del mondo rappresentato, lo spettatore se ne rende *autore*, entrando in contatto con la finzione tramite una protesi simbolica, ovvero un personale modo di relazionarsi a ciò che viene rappresentato. Questo è del resto uno dei sensi in cui intendere più pienamente la “conversazione audiovisiva”, come la partecipazione di uno spettatore che non si limita ad aderire alla protesi simbolica che il film ha già costruito per lui (il simulacro dell'*enunciatario*), ma ne costruisce una autonomia, aiutando allo stesso tempo il film a darsi pienamente come atto comunicativo (29).

Parlare di impressione di realtà e di conversazione a proposito delle dinamiche filmiche ci ha portato a descrivere il ruolo spettatoriale diversamente da come tradizionalmente lo si concepisce (e cioè come un'esperienza meramente passiva). In base a quanto osservato, la relazione dello spettatore con il mondo filmico è anzitutto quella di chi si adagia (stravaccandosi letteralmente su una comoda poltrona) in un'oscurità e in una rilassatezza propri, più che della vita reale, del sogno. Tuttavia, questo abbandono del corpo non corrisponde a uno stato di mera ricezione passiva, ma piuttosto a un potenziamento delle dinamiche di visione/percezione (del resto chi mai descriverebbe il sogno come un'esperienza passiva?). In qualche modo, concentrando la ricezione di tutti gli stimoli sensoriali in un solo organo, l'occhio, lo spettatore finisce per esercitare un ruolo attivo che comporta anzitutto fenomeni di identificazione e proiezione. In secondo luogo, quello che si instaura al cinema non è un meccanismo di comunicazione a senso unico, che dallo schermo va allo spettatore. Viceversa, la partecipazione di chi il film lo vede è tale da giustificare davvero il ricorso al termine “conversazione”.

È certo vero che, almeno teoricamente, il film prosegue anche senza lo spettatore. Il proiettore, una volta avviato, continua a funzionare, anche se lo spettatore si addormenta o se ne va dalla sala. Tutto ciò è un dato di fatto, ma è altrettanto indubitabile che una simile eventualità rappresenterebbe un completo fallimento dell'istanza enunciativa del film.

Interattività

L'esperienza di partecipazione propria del videogioco è assai diversa da quella del film. L'accento non è posto sulla passività (che in realtà, come s'è visto, per il cinema è solo apparente) ma piuttosto sull'attività e la partecipazione. Si può provare a chiarificare la differenza di fruizione tra i due media facendo riferimento al fenomeno delle *cut scenes*. Si tratta di sequenze di intermezzo (di taglio prettamente cinematografico) che spesso separano i vari episodi di un videogioco e la cui funzione è di inserire un collante narrativo tra blocchi “tematici” separati, ma anche di fornire una gratificazione visiva al giocatore (Howells, 2002 : 113). L'opinione ricorrente sulle *cut scenes* è che si tratti di indebite intromissioni, passive ed eccessivamente narrative, nel tessuto del videogioco (Gaultier, 2001). Dove si situa dunque il videogioco in questa dialettica tra attività e passività? Piuttosto che parlare di attività è più corretto descrivere quella videoludica come un'esperienza interattiva. L'*interattività*, cui abbiamo già fatto riferimento senza troppe spiegazioni, può essere descritta come una simulazione dell'interazione, come un dialogo uomo-macchina finalizzato alla produzione di qualcosa di non completamente prevedibile (Bettetini 1993: 15). L'interattività è la fonte della libertà di azione propria del videogame. Tutte le nozioni precedentemente incontrate a proposito delle tecniche di ripresa/visione proprie del videogioco, nel momento stesso in cui chiamano in causa una qualche libertà concessa al giocatore, lo fanno con riferimento all'interattività. Tuttavia, quando abbiamo introdotto il concetto di fuorigioco, ci siamo resi conto che la libertà di azione ha delle limitazioni. È proprio tenendo presenti questi limiti che diventa possibile giungere a

un'interpretazione non ingenua del concetto di interattività. Se l'interattività può dirsi un dialogo uomo-macchina, questa conversazione risulta certo più aperta di quella propria del film, ma in ogni caso molto più chiusa di una reale interazione. Questo perché l'interattività, *chiusa* o *aperta* che sia (Manovich, 2001 : 40), si gioca sempre e comunque all'interno di possibilità precalcolate. Qualsiasi medium interattivo (e quindi non solo il videogioco ma anche, ad esempio, il web) si dispiega all'interno di un orizzonte predefinito. Procedendo dunque a un ulteriore parallelo col cinema, dobbiamo notare che, mentre la passività dello spettatore si trasforma una conversazione che abbiamo visto essere molto attiva, l'interattività concessa al giocatore finisce invece per restare ingabbiata in strutture interamente predeterminate.

Non è questa l'unica differenza a livello di rapporto utente/medium. L'ambiente dove il videogioco è giocato (che è variabile, ma prettamente casalingo) non presenta quella "spazialità vuota" che abbiamo visto essere propria del dispositivo filmico. Lo spazio tra il giocatore e lo schermo è sempre colmato da una presenza, quella dell'interfaccia. Pur continuando a mancare un coinvolgimento sensoriale completo, siamo in presenza di un tramite fisico importantissimo, quello del *tatto*. Il joystick accorcia le distanze tra il giocatore e lo schermo, assumendo quel ruolo di tramite che nel caso del cinema è direttamente svolto dall'occhio. Tutte le più radicali metafore dell'esperienza filmica fanno perno sull'organo della visione. Basti pensare all'occhio squarciato di *Un chien andalou* (Luis Buñuel, 1929), a quello spalancato di *Arancia meccanica* (*A clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971), a quello violentemente strappato di *L'uomo dagli occhi a raggi X* (*X - The man with the x-ray eyes*, Roger Corman, 1963). La migliore metafora dell'esperienza videoludica che ci riesce trovare è anch'essa di provenienza cinematografica. In *Mai dire mai* (*Never say never again*, Irvin Kershner, 1983) l'agente 007/Sean Connery è chiamato all'ennesima sfida contro il "cattivo" di turno, svolta tramite un videogame che trasmette potenti scariche elettriche allo sconfitto proprio attraverso il joystick (sorvoliamo sul fatto che qualcuno ha recentemente tentato di riprodurre realmente tutto ciò con un aggeggio chiamato *Painstation...*). Il filo del joystick è una protesi che si allunga verso l'immagine videoludica al posto dell'utente. Il giocatore non ha bisogno di crearsi una ulteriore protesi, e può dunque adagiarsi con tutta comodità su quella già predisposta dal videogioco. L'enunciario videoludico è pronto a esser fatto proprio dal giocatore.

È stato detto che l'esperienza del videogioco è soprattutto una pratica di demistificazione (Friedman, 1995). Procedere in un videogame, risolverlo e completarlo significa comprenderne a fondo i meccanismi e smantellarli, arrivare in qualche modo a intravedere il codice nascosto per vincere la partita, proprio come fa il protagonista di *Matrix* (Andy e Larry Wachowsky, 1999). La demistificazione del videogioco è una presa di coscienza della sua natura finzionale, e dunque un distacco tanto dal divertimento proprio di una immediata identificazione con l'interfaccia, tanto da ogni pretesa di realismo insita nel gioco stesso. Un drastico passaggio dalla trasparenza all'opacità, insomma. Qualcosa di simile accade al cinema, quando lo spettatore diventa progressivamente più competente e comincia a guardare il film con occhio cinefilo. Di fronte a uno sguardo che non si ferma più all'apparenza dell'immagine ma cerca di aderirvi in profondità, smontandone e rimontandone i presupposti, la percezione del film cambia. Più lo spettatore diventa consapevole, più diventa difficile la sua immediata partecipazione. Ciò comporta una minore impressione di realtà, oltre che un freno all'attuazione dei meccanismi di proiezione e identificazione. Si tratta di una pratica di visione, per così dire, "avanzata", che può condurre a un nuovo livello di interesse e divertimento, ma che smantella in parte l'illusione del cinema, portando viceversa in primo piano la consapevolezza di essere di fronte a un mondo fittizio.

Mondi irreali

È giunto il momento di tentare di rispondere alla domanda da cui abbiamo preso le mosse: in che senso il film e il videogioco possono dirsi realistici? La prima considerazione da farsi è che, avanzando nel nostro percorso, abbiamo incontrato molte evidenze volte *contro* il realismo di questi due media. Abbiamo visto come il videogioco non riesca mai a giungere al realismo, nonostante tutti i suoi tentativi volti a questo fine. Il cinema, dal canto suo, vanifica il realismo del fotogramma trasformando la sua esperienza in quella di un sogno.

Vogliamo porre l'attenzione soprattutto su due termini che siamo più volte venuti incontrando, la cui presenza non è possibile ignorare. Si tratta di un sostantivo, "mondo" e di un aggettivo, "irreale". Il sintagma che ne risulta può ben descrivere tanto lo statuto ontologico del cinema che quello del videogioco. Cinema e videogioco come *mondi irreali*. Accettare questa definizione comporterebbe la sconfitta di ogni residua pretesa realistica, dunque è opportuno vagliarne con cautela la portata.

Anzitutto, dobbiamo confrontarci con l'idea che il mondo cinematografico e quello ludico siano paralleli a quello reale, in qualche modo alternativi a esso. Si tratta di *mondi parassitari* derivati dall'immaginario, mondi che prendono le mosse da quello reale cercando, seppur rispetto a uno spazio-tempo assai limitato, di annullarlo (Sartre, 1971). L'evento di questi mondi è dunque *una rivincita dell'immaginario sulla realtà*. La partecipazione propria del film, la sua carica illusoria e immersiva, risulta molto più forte di quella del videogioco. Questo perché, lo si è già detto, il cinema è molto vicino all'esperienza del sogno, mentre il videogioco, per via dello stimolo sensoriale del joystick, "tiene svegli". Tuttavia, la vera, fondamentale differenza tra due esperienze altrimenti vicine è da ricercarsi nel loro diverso modo di essere "generi di intrattenimento": il cinema è uno *spettacolo*, il videogame un *gioco*. Può sembrare strano osservarlo ora, dopo tanto ragionare su questi due media, ma è proprio questa ovvia constatazione a far emergere la natura più profonda di cinema e videogioco.

Si è già accennato al fatto che, almeno teoricamente, il film prosegue anche in mancanza di uno spettatore. Questo nel videogioco non può mai accadere: qualsiasi gioco (dal tennis al poker) esiste solo perché qualcuno decide di giocarlo. Il giocatore decide volontariamente di sospendere le proprie credenze sul reale e di entrare nell'irreale del mondo ludico. Come notato da Caillois, «con il suo stesso porsi, la regola crea la finzione» (1967 : 24). Viceversa, senza il rispetto delle regole il gioco finisce immediatamente. Si pensi soprattutto a tutti quei giochi – molto più semplici di un videogame – che utilizzano un oggetto di uso quotidiano trasfigurandolo, attribuendogli proprietà che esso non ha. Si tratta di una magia, di un investimento simbolico nei confronti di un oggetto *normale* che diventa *speciale* solo all'interno del mondo ludico. Se si sovverte la regola, la finzione si sgretola e l'oggetto ridiventa cosa del mondo. Qualcosa di simile avviene, oltre che per gli oggetti, anche per i giocatori, i quali, entrando nel mondo fittizio del gioco, mettono tra parentesi la propria identità reale per assumerne una fittizia, calcando una maschera sul loro volto (Fink, 1960 : 67). Anche nel videogioco l'aderenza a un personaggio funziona solo nella misura in cui vengono rispettate le regole e le convenzioni cui esso fa riferimento. Appena cominciamo a distanziarcene, appena inizia la demistificazione, il gioco finisce.

E al cinema cosa accade? La differenza sostanziale rispetto al gioco sta nel fatto che, mentre in quest'ultimo l'accettazione del giocatore è preventiva e fondante, per il film avviene una sorta di *contrattazione* tra il dispositivo e lo spettatore. Se il film ci piace e ci coinvolge saremo portati, in misura più o meno grande, a immergerci nell'irreale. L'entrata in questo mondo avviene dunque a poco a poco e a un livello sempre maggiore. Se la conversazione audiovisiva funziona bene, anche la "contrattazione per l'irreale" ha buon esito. Per questo, alla fine del film, quando le luci si accendono, ci troviamo spaesati (Barthes, 1975). Per questo, se qualcuno ci interrompe durante la visione, oltre ad arrabbiarci restiamo in certo modo traumatizzati. Al contrario, il completamento di un gioco è un progressivo uscire da esso, un graduale ritorno alla realtà. L'esperienza del gioco può anche essere interrotta, una o più volte, senza per questo provocare alcun trauma. Ciò è dovuto anche

all'essenza ripetitiva del gioco in sé, che facilita il distacco una volta portato a termine un determinato ciclo di azioni. A questo proposito, è necessario considerare anche il diverso grado di narratività proprio del cinema e del videogioco. Il film va visto dall'inizio alla fine, senza pause. Una volta giunti alla conclusione, il film pone una sorta di punto fermo. La visione è certo ripetibile (spesso torniamo a rivedere, a distanza di tempo, le pellicole che più ci piacciono), ma il film è un'esperienza che coincide esattamente con il tempo della sua visione lineare (anche se le vhs, i dvd e il cinema casalingo in generale funzionano diversamente). Il videogioco, al contrario, ha un quid di narratività decisamente minore. Se è pur vero che la tendenza più recente dei videogiochi è quella di costruire il loro tessuto ludico su una struttura per molti versi cinematografica (ce lo insegnano le cut scenes) che sempre più spesso fa sì che anche il videogioco sia qualcosa da completare una volta per tutte (tipicamente è così per le avventure), continuano a esistere giochi "infiniti", in cui una stessa sequenza di azioni va ripetuta più e più volte, a fronte di un costante aumento della difficoltà che non comporta niente di nuovo a livello di gameplay o di narratività. Il tempo, inoltre, si dilata ed è a completa disposizione del giocatore. Al cinema il tempo della storia e quello del discorso coincidono (Chatman, 1978). Il tempo della visione di un film è fisso e non modificabile (se non agendo con una moviola o un videoregistratore). La temporalità di un videogioco è invece, nel suo complesso, completamente demandata al giocatore. Questo soprattutto perché, a differenza del film che fa uso di espedienti come le ellissi temporali, i flashback e i flashforward, il videogioco viene sempre vissuto in tempo reale. Questa apparente linearità è però spezzata dalla ripetitività tipica del videogioco (il meccanismo del "try it again"), oltre che da una maggiore frammentarietà dell'esperienza (la possibilità di salvare una partita e riprenderla a distanza di tempo). Raramente torniamo a giocare con un videogame che abbiamo finito. Spesso il videogioco viene addirittura lasciato "incompiuto" (e per i videogiochi "infiniti" questa è una necessità). Non va dimenticato che la possibilità di completare un videogame è demandata anzitutto alla bravura del giocatore, alla sua capacità di risolvere enigmi e alla sua prontezza di riflessi. Non a caso, i giochi più cinematografici sono di solito programmati in modo da risultare più semplici di quelli tradizionali, proprio per dare a tutti la possibilità di arrivare a concluderli e dunque di attualizzarne in toto la narratività.

Al di là delle differenze che siamo venuti enumerando, siamo convinti che l'irrealtà che contraddistingue cinema e videogioco sia anzitutto legata al loro fare con immagini. Il mondo dell'immagine è infatti una apertura all'irrealtà, a una presenza che chiama un'assenza, infinitamente. Questa stessa apertura, come abbiamo visto, è caratteristica del mondo del gioco e del suo investimento simbolico nei confronti di cose e persone, un "come se" (Fink, 1960 : 66) legato alla finzione, alla messa in scena, alla presa di distanza dal reale. Le "trappole" di ogni opposizione tra realtà e finzione sono dunque solo apparenti; ciò che conta è il valore di "finestra sull'irreale" (77) che possiamo attribuire tanto all'immagine quanto al gioco (e a maggior ragione a un gioco per immagini). Tutto il realismo che possiamo conferire a un film o a un videogioco finisce allora per sgretolarsi di fronte all'evidenza dell'irreale, che ci assale non appena entriamo in questi *mondi di immagini*.

Riferimenti bibliografici

ARISTOTELE, *Poetica*, qualsiasi edizione.

AUMONT, JACQUES (1989), *L'oeil interminable*, Séguier, Paris (tr.it.: *L'occhio interminabile*, Marsilio, Venezia, 1991).

BALÁZS, BÉLA (1949), *Der Film, Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Globus Verlag, Wien (tr. it.: *Il film*, Einaudi, Torino 2002).

BARTHES, ROLAND (1961), *Le message photographique*, «Communications» (tr.it.: *Il messaggio fotografico*, in *L'ovvio e l'ottuso*, Einaudi, Torino, 2001).

BARTHES, ROLAND (1975), *En sortant du cinéma*, «Communications» (tr.it.: *Uscendo dal cinema*, in *Scritti sul cinema*, Il Melangolo, Genova, 1994).

BARTHES, ROLAND (1980), *La chambre claire*, Gallimard, Seuil (tr.it.: *La camera chiara*, Einaudi, Torino, 1980).

BAZIN, ANDRÉ (1958), *Qu'est-ce que le cinéma?*, Editions du cerf, Paris (tr.it. parziale: *Che cos'è il cinema ?*, Garzanti, Milano, 1973).

BENJAMIN, WALTER (1955), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr.it.: *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 1966).

BERGSON, HENRY (1896), *Matière et mémoire*, PUF, Paris (tr. it.: *Materia e memoria*, Laterza, Roma-Bari 1996).

BETTETINI, GIANFRANCO (1979), *Tempo del senso*, Bompiani, Milano.

BETTETINI, GIANFRANCO (1984), *La conversazione audiovisiva*, Bompiani, Milano.

BETTETINI, GIANFRANCO (1996), *L'audiovisivo*, Bompiani, Milano.

BOLTER, DAVID JAY – GRUSIN, RICHARD (2000), *Remediation*, MIT Press, Cambridge, MA.

BRUNETTA, GIAN PIERO (1989), *Buio in sala*, Marsilio, Venezia.

CAILLOIS, ROGER (1967), *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris (tr. it.: *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1981).

CARROLL, LEWIS (1871), *Through the looking-glass and what Alice found there* (tr.it.: *Alice nel mondo dello specchio*, Rizzoli, Milano, 1992).

CASETTI, FRANCESCO (1986), *Dentro lo sguardo*, Bompiani, Milano.

CASETTI, FRANCESCO – DI CHIO, FEDERICO (1990), *Analisi del film*, Bompiani, Milano.

CHATMAN, SEYMOUR (1978), *Story and discourse*, Conell University Press, London (tr.it.: *Storia e discorso*, Il saggiatore, Milano, 1978).

COLOMBO, FAUSTO (1993), *La comunicazione sintetica*, in BETTETINI, GIANFRANCO - COLOMBO, FAUSTO, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano.

DELEUZE, GILLES (1983), *L'image mouvement*, Editions de Minuit, Paris (tr. it : *L'immagine-movimento*, Ubulibi, Milano, 1984).

FINK, EUGEN (1960), *Spiel als Weltsymbol*, Kohlhammer GmbH, Stuttgart (tr.it.: *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopeful monster, Firenze, 1991).

FRASCHINI, BRUNO (2002), *Videogiochi e new media*, in BITTANTI, MATTEO (a cura di), *Per una cultura dei videogames*, Unicopli, Milano.

FRIEDMAN, TED (1995), *Making sense of software : computer games and interactive textuality*, edited by G.Jones (Sage Publications), <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>.

GARASSINI, STEFANIA - GASPARINI, BARBARA (1993), *Rappresentare con i new media*, in BETTETINI, GIANFRANCO - COLOMBO, FAUSTO, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano.

GAULTIER, PIERRE (2001), *Videogames and cinema*, «Polygonweb, les jeux vidéo autrement», <http://polygonweb.online.fr/acinema.htm>.

GÉNETTE, GERARD (1972), *Figures III*, Seuil, Paris (tr.it.: *Figure III*, Einaudi, Torino, 1976).

HOWELLS, SACHA A. (2002), *Watching a game, playing a movie : when media collide*, in KING GEOFF – KRZYWINSKA, TANIA (a cura di), *Screenplay*, Wallflower Press, London.

HUIZINGA, JOHAN (1939), *Homo ludens*, Beacon Press, Boston (tr.it.: *Id*, Einaudi, Torino, 1973).

JUUL, JESPER (1999), *A clash between game and narrative*, University of Copenhagen, <http://www.jesperjuul.dk/thesis/AClashBetweenHameAndNarrative.pdf>.

KALLIR, ALFRED (1961), *Sign and design: the psychogenetic source of the alphabet*, Trend, Plymouth (tr.it.: *Segno e disegno. Psicogenesi dell'alfabeto*, Spirali/Vel, Milano 1994).

LÉVY, PIERRE (1995), *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte, Paris (tr.it : *Il Virtuale*, Cortina, Milano, 1997).

LUMIÈRE, AUGUSTE E LOUIS (1894-1954), *Noi, inventori del cinema*, Il Castoro, Milano, 1995.

MANOVICH, LEV (2001), *The language of new media*, MIT Press, Cambridge MA.

McLUHAN, MARSHALL (1964), *Understanding media* (tr.it.: *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967).

- METZ, CHRISTIAN (1968), *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris (tr. it.: *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano, 1972).
- METZ, CHRISTIAN (1971), *Langage et cinéma*, Larousse, Paris (tr. it.: *Linguaggio e cinema*, Bompiani, Milano, 1977).
- METZ, CHRISTIAN (1977), *Le signifiant imaginaire*, UGE, Paris (tr. it.: *Cinema e psicanalisi*, Marsilio, Venezia, 1980).
- MICHOTTE, ANDRÉ (1948), *Le caractère de "réalité" des projections cinématographiques*, «Revue internationale de filmologie», 3-4.
- MORIN, EDGAR (1956), *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les Editions de Minuit, Paris (tr. it.: *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano, 1982).
- MORIN, EDGAR (1957), *Les stars*, Seuil, Paris (tr. it.: *I divi*, Mondadori, Milano, 1963).
- MORIN, EDGAR (1962), *L'esprit du temps I. Nevrose* (tr. it.: *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma, 2002).
- MUSATTI, CESARE (2000), *Scritti sul cinema*, Testo&Immagine, Torino.
- POOLE, STEVEN (2000), *Trigger happy*, Fourth estate, London.
- NEWMAN, JAMES (2002), *The Myth of the Ergodic Videogame*, «GameStudies», Volume 2, Issue 1 - July 2002, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>.
- PEIRCE, CHARLES SANDERS (1931-1958), *Collected papers*, manoscritti. Traduzioni italiane parziali in Id, *Opere*, Bompiani, Milano, 2003; Id, *La logica degli eventi*, Spirali, Milano, 1989; Id, *Scritti di filosofia*, Cappelli, Bologna, 1978.
- PLATONE, *Repubblica, Simposio, Timeo*, qualsiasi edizione.
- SARTRE, JEAN PAUL (1940), *L'imaginaire*, Gallimard, Paris (tr.it.: *Immagine e coscienza*, Einaudi, Torino, 1948).
- SARTRE, JEAN PAUL (1971), *L'idiot de la famille*, Gallimard, Paris, Vol. I (tr. it.: *L'idiota della famiglia*, Il Saggiatore, Milano 1977).
- SINI, CARLO (1989), *I segni dell'anima*, Laterza, Roma-Bari.
- WITTGENSTEIN, LUDWIG (1961), *Tractatus logico-Philosophicus*, Routledge, London (tr.it. Id, Einaudi, Torino, 1964).