

Mondi paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi propone una riformulazione critica del funzionamento del medium. Nel considerare l'interattività un concetto ridondante, ne propone una duplice specificazione: da un lato l'interattività nella sua completezza, ovvero la generale capacità di comunicazione, comune ad ogni forma espressiva. Dall'altro, l'interattività come strutturazione formale del testo videoludico, che ne assicura invece l'unicità, ripensata nei termini di una preminente componente motoria. Ne deriva l'elaborazione dei concetti semiotici di *enunciazione cinetica* e *narrazione spaziale*, utili sia per la comprensione generale del medium, sia come innovativi strumenti di analisi.

Ognuno dei cinque capitoli si concentra su un unico nodo teorico, ma si sviluppa con letture semiotiche di videogiochi rappresentativi. Tra gli altri: *Ico*, *Red Dead Redemption* e *BioShock Infinite* per la spazialità; *Deus Ex: Human Revolution*, *Resident Evil 2* e la serie di *Super Mario* per il corpo; *Portal*, *Portal 2* e *Shadow of the Colossus* per la componente cinetica. Il risultato è un'interessante inversione metodologica, che non stabilisce a priori le caratteristiche del mezzo, ma che prova a lasciar dire ai videogiochi qualcosa sul videogioco.

Enzo D'Armenio (1985) è laureato in Scienze della comunicazione e in Semiotica presso l'Università di Bologna. Ha ottenuto un riconoscimento nazionale per la sua tesi sul videogioco ed ha pubblicato il saggio *Analisi semiotica del testo videoludico: l'enunciazione cinetica* su EC, la Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici on-line. Attualmente collabora con *The Games Machine* e con altre riviste online dedicate a videogiochi e cinema.

€ XX,00

23 Ludologica

Enzo D'Armenio

MONDI PARALLELI

Edizioni Unicopli

Enzo D'Armenio

MONDI PARALLELI

Ripensare l'interattività nei videogiochi

Edizioni Unicopli

23 Ludologica Videogames d'autore
Collana diretta da Matteo Bittanti e Gianni Canova

LUDOLOGICA
Teorie del videogioco

Collana diretta da
Matteo Bittanti & Gianni Canova

Comitato Scientifico

Marco Accordi Rickards (Università di Roma Tor Vergata)
Patrick Coppock (Università di Modena e Reggio Emilia)
Giovanna Cosenza (Università di Bologna)
Guglielmo Pescatore (Università di Bologna)
Guido Scarabello (Università Ca' Foscari Venezia)
Lucio Spaziante (Università di Bologna)
Archivio Videoludico (Cineteca di Bologna)

International Advisory Board

Barry Atkins, Markku Eskelinen, Ruggero Eugeni, Mary Flanagan,
Gonzalo Frasca, Henry Jenkins, Jesper Juul, Lev Manovich,
Sue Morris, Janet Murray, Bernard Perron, Katie Salen, Carlos
Scolari, Kurt Squire, Mark JP Wolf e Eric Zimmerman

IN CATALOGO

Carlo Molina

Age of Empires. Simulazione videogiocata della vita

Bruno Fraschini

Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente

Matteo Bittanti & Mary Flanagan

The Sims. Similitudini, simboli & simulacri

Andrea Babich

I mondi di Super Mario. Azioni, interazioni, esplorazioni

Fabio Calamosca

Final Fantasy. Vivere tra gli indigeni del cyberspace

Francesco Alinovi

Resident Evil. Sopravvivere all'orrore

Matteo Bittanti (a cura di)

SimCity. Mappando le città virtuali

Colin Harvey

Grand Theft Auto. Motion-eMotion

Ben Mottershead

Ico. Una favola dell'era digitale

Agata Meneghelli

Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games

Cristiano Poian

Rez. L'estetica del codice, l'arte del videogioco

Matteo Bittanti (a cura di)

Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti

Filippo Vanzo

Killer7. Identikit di un videogame d'autore

Alessandro Cavaleri (a cura di)

Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità videoludiche

Agata Meneghelli

Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporea

Filippo Zanolì

Bioshock. In nome del padre

Damiano Felini (a cura di)

Video game education. Studi e percorsi di formazione

Dario Compagno

Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2

M. Accordi Rickards, G. De Gregori, M. Romanini

David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura

Luca de Santis

*Videogaymes. Omosessualità nei videogiochi
tra rappresentazione e simulazione (1975-2009)*

M. Bittanti, H. Lowood (a cura di)

Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi

Enzo D'Armenio

MONDI PARALLELI

Ripensare l'interattività nei videogiochi

EDIZIONI UNICOPLI

Immagine di copertina:

Prima edizione: xxxxxxxxxxxx 2014

Copyright © 2014 by Edizioni Unicopli
via Andreoli, 20 - 20158 Milano - tel. 02/42299666

<http://www.edizioniunicopli.it>

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla Siae del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941, n. 633, ovvero dall'accordo stipulato fra Siae, Aie, Sns e Cna, Confartigianato, Casa, Claii, Confcommercio, Confesercenti il 18 dicembre 2000.

INDICE

p.	11	INTRODUZIONE
	19	Capitolo I
		IL TESTO VIDEOLUDICO
	19	1.1. Tra testo e pratica
	23	1.2. Tentativi di definizione
	23	1.2.1. Testo ergodico
	25	1.2.2. Il videogioco come sistema di regole e mondi finzionali
	27	1.2.3. <i>Semiotica dei videogiochi</i>
	28	1.2.4. Il videogioco come testo incompleto e altri studi
	29	1.3. Alcuni cenni sulla semiotica generativa: <i>attanti</i> e attori
	31	1.3.1 Il soggetto giocatore come <i>ruolo attanziale</i>
	33	1.3.2 Protesi e simulacri
	36	1.3.3. Classificazione delle protesi
	39	1.4. I due piani del videogioco
	40	1.4.1. Critica al concetto di interazione
	42	1.4.2. Critica al concetto di narrazione
	43	1.5. Manipolazione ambientale e narrazione tradizionale
	45	1.5.1. Il movimento come base dell'azione
	47	Capitolo II
		STRUMENTI DI ANALISI
	47	2.1. La semiotica generativa come riserva di analisi
	48	2.2. Il Percorso Generativo e i suoi livelli
	49	2.2.1. Le strutture semio-narrative
	50	2.2.2. Le strutture discorsive
	51	2.2.3. Aspettualizzazione, simbolismo, semi-simbolismo
	52	2.3. Una prospettiva differenziale: rapporti tra trama e azione
	54	2.3.1. L'assenza di trama nel conflitto <i>ludologi VS narratologi</i>
	55	2.3.2. Un esempio di analisi: <i>Tetris</i> e il senso dell'azione

p.	60	2.4.	Il concetto di immersività
	61	2.4.1.	Il piano figurativo come mediatore tra storia e azione
	64	2.5.	Un esempio di analisi: <i>Street Fighter IV</i>
	65	2.5.1.	Il percorso narrativo del soggetto giocante
	66	2.5.2.	Il percorso narrativo del personaggio
	66	2.5.3.	Mediazione figurativa
	70	2.6.	Segmentazione del testo videoludico
	70	2.6.1.	Meccaniche di gioco
	71	2.6.2.	Le protesi e i simulacri, segmenti interattivi e non interattivi
	71	2.6.3.	Segmenti interattivi, segmenti non interattivi e <i>turning point</i>
	71	2.7.	Rapporti tra narrazione e azione: <i>Halo</i> e <i>i flood</i>
	73	2.7.1.	Descrizione del segmento
	76	2.7.2.	Analisi del segmento
	81		Capitolo III
			SPAZIO E MOVIMENTO
	81	3.1.	<i>BioShock Infinite</i> e gli spazi paralleli nel videogioco
	83	3.1.1.	Fabula e intreccio
	84	3.1.2.	Il legame formale tra trama e gameplay: lo spazio narrativo
	85	3.1.3.	Il meta-discorso sul videogioco
	88	3.2.	Semiotica, movimento, spazio
	89	3.2.1.	Testi pancronici e spazialità
	91	3.2.2.	Il concetto di paesaggio e il <i>design spaziale</i>
	93	3.2.3.	Schema corporeo, soggettività spaziale, ambiente cinetico
	95	3.2.4.	Spazi e movimenti: incroci modali, tematici e simbolici
	97	3.2.5.	Tipologie di presenza e prensioni spaziali
	100	3.2.6.	Il ritmo
	104	3.2.7.	Strumenti spaziali
	106	3.3.	Verso un movimento /continuo/
	106	3.3.1.	Evoluzione dei filmati <i>in game</i>
	108	3.3.2.	Evoluzione della componente audio
	110	3.3.3.	Interfacce discrete
	111	3.3.4.	Attori contestuali
	111	3.3.5.	<i>Dead Space</i> e la fluidità dell'azione
	114	3.4.	Enunciazione cinetica
	118	3.4.1.	Il videogioco come sistema cinetico
	122	3.4.2.	Enunciazione cinetica variabile, soggettività, vertigine
	126	3.5.	<i>Ico</i>
	127	3.5.1.	Descrizione e segmentazione del testo
	129	3.5.2.	Ribaltamento dei canoni della fiaba, reciprocità, diversità
	132	3.5.3.	Valori in movimento

p.	134	3.6.	<i>Shadow of the Colossus</i> e i conflitti di modalità
	135	3.6.1.	Descrizione del testo
	136	3.6.2.	Livello narrativo
	137	3.6.3.	Gerarchie ritmiche e reciprocità intertestuale
	139	3.6.4.	Enunciazione cinetica appassionata
	141	3.7.	<i>Red Dead Redemption</i> e lo spazio storico
	143	3.7.1.	Isotopie e valori
	145	3.7.2.	Costruzione intertestuale di un mito
	148	3.7.3.	Il tempo nello spazio
	153		Capitolo IV
			IL CORPO
	153	4.1.	Percezione composita, polisensoriale e differenziale
	155	4.2.	<i>Embodiment</i>
	157	4.2.1.	Esperienza ed esperienza mediale
	160	4.2.2.	<i>Il risveglio dei sensi</i>
	164	4.2.3.	Esperienza motoria nella saga di <i>Super Mario</i>
	169	4.3.	Soggetto e protesi: un rapporto complesso
	169	4.3.1.	<i>Design</i> etico, <i>attanti</i> soggetto, <i>reversibilità</i>
	171	4.3.2.	Manovre, esperienza estetica e aggiustamento sensibile
	173	4.4.	Un esempio di analisi: <i>Resident Evil 2</i>
	174	4.4.1.	Descrizione segmento
	177	4.4.2.	Analisi del segmento
	181	4.5.	<i>Deus Ex: Human Revolution</i>
	182	4.5.1.	Descrizione del testo
	184	4.5.2.	Il corpo
	186	4.5.3.	La scelta
	189	4.5.4.	Corpo ibrido attraverso un corpo ibrido
	190	4.6.	<i>Metal Gear Solid</i>
	190	4.6.1.	Descrizione del segmento
	192	4.6.2.	<i>Attanti</i> , attori e mondo diretto
	194	4.7.	Realtà aumentata e <i>gameplay</i> asimmetrico
	197		Capitolo V
			PORTAL, UN'ANALISI SEMIOTICA
	197	5.1.	Due testi esemplari
	197	5.2.	<i>Portal</i>
	198	5.2.1.	Narrazione e manipolazione ambientale
	205	5.2.2.	Livello narrativo
	208	5.2.3.	Livello discorsivo

p.	211	5.3. <i>Portal 2</i>
	212	5.3.1. Tre sequenze
	215	5.3.2. Livello narrativo
	220	5.3.3. Livello discorsivo: attori contestuali e ostensività
	221	5.3.4. Genealogia di modelli spaziali (<i>I'm in space!</i>)
	225	CONCLUSIONI
	227	RINGRAZIAMENTI
	229	BIBLIOGRAFIA
	237	LUDOGRAFIA
	239	FILMOGRAFIA

*All'uomo che, prendendo spunto da questa relazione,
inventerà una macchina capace di riunire le presenze
disgregate, rivolgo una supplica.*
(Adolfo Bioy Casares, *L'invenzione di Morel*)

*“Rivendico per quest’opera – l’udii affermare – i tratti
essenziali di ogni gioco: la simmetria, le leggi
arbitrarie, il tedio”.*
(Jorge Luis Borges, *La lotteria a Babilonia*)

*Ancora una volta mi sentii sollevare nello Spazio. Era
proprio come la Sfera aveva detto. Più ci allontanavamo
dall’oggetto che stavamo osservando, più il campo
visivo aumentava. La mia città natia, con l’interno di
ogni casa e di ogni creatura ivi contenuta, si apriva al
mio sguardo come in miniatura. Salimmo ancora e, oh,
i segreti della terra, le profondità delle miniere e le più
remote caverne dei monti, tutto si svelava davanti a me!*
(Edwitt Abbott Abbott, *Flatlandia*)

INTRODUZIONE

1. *Semiotica e videogiochi*

Prima di essere un lavoro accademico o un approfondimento critico su un medium molto particolare, che ha faticato per raggiungere il successo di critica e la considerazione culturale che meritava, prima di essere tutto questo, questo libro è il frutto di due passioni e del loro incontro. Da un lato la passione per i videogiochi, dall'altro quella per la semiotica. Queste due anime, sebbene inscindibili data la strutturazione del lavoro, permettono forse altrettanti approcci di lettura. Da un lato una lettura più diretta, che non si fa scrupoli delle parti teoriche, rivolta agli appassionati di videogame, che troveranno qui delle analisi di alcuni dei titoli più significativi della storia del medium, e diverse di quella più recente, tutte immediatamente raggiungibili, indice alla mano. Dall'altro, una lettura più accademica, che tenta di allargare il recinto della semiotica inserendovi degli esemplari di testo molto particolari, tanto da esigere l'utilizzo di gran parte della strumentazione disponibile. Questa seconda lettura ha sia un valore riassuntivo, dato il generoso excursus sulle maggiori teorie applicate al medium, sia uno per così dire sperimentale. Considerate come un tutt'uno, non si tratta forse di una lettura originale, perché il rapporto tra la semiotica e il medium videoludico vanta ormai un numero elevato di contributi, realizzati peraltro utilizzando approcci di provenienza e tipologia eterogenee. Nonostante la grande varietà di studi accademici – non soltanto quelli legati alla disciplina – stupisce però la paradossale assenza della metodologia in un certo senso più classica: la cosiddetta metodologia analitica. L'approccio più diffuso è il considerare il mezzo in maniera generica, fondando le elaborazioni teoriche su ipotesi di larga portata, ad esempio la sua presunta peculiarità rispetto agli altri media: l'interattività. In questo lavoro si tenta un'analisi più sistematica, senza

preclusioni riguardo al periodo di pubblicazione o la tipologia dei testi, e l'obiettivo generale è provare a dare delle risposte alle seguenti domande: cosa succede se i testi ludici vengono analizzati? Che cosa ci dicono i videogiochi, e come lo fanno? Ci sono elementi comuni a tutti i testi, e quindi rappresentativi del medium, o ogni prodotto fa storia a sé? Perché ci si preoccupa di trovare "lo specifico" del mezzo a partire da supposizioni generali, e non lo si cerca invece partendo dallo specifico di esemplari ben differenziati?

Il paradigma teorico e metodologico con cui si procederà è quello semiotico-testuale, a cui verranno poi affiancati strumenti su misura. Il corpus è invece trasversale, senza preclusioni di genere o periodo di pubblicazione, elemento che conferma la versatilità del metodo *greimasiano*. Uno dei suoi punti di forza viene spesso indicato come il più grande difetto: il fatto di non far risaltare le differenze tra testi realizzati con differenti mezzi espressivi, appiattendone in questo modo le peculiarità. In realtà proprio questa caratteristica, oltre a permetterci l'utilizzo di procedure ben affinate, tramite una successiva integrazione sia teorica che metodologica, ci richiede, per sottrazione, di elaborare ulteriori strumenti, specifici questa volta per il mezzo in esame.

Lo stimolo antecedente alla stesura di questo lavoro è quindi duplice: da un lato, il videogioco è un oggetto semiotico peculiare, e sebbene molto studiato, soprattutto nell'ultimo lustro, un approccio radicalmente analitico non era ancora stato tentato. Dall'altro lato, l'incontro tra la disciplina e questo curioso oggetto permette sia di affinare e verificare la strumentazione legata ai concetti più problematici – soprattutto lo spazio, la soggettività e il movimento – e sia di osservare da un nuovo punto di vista questioni già molto dibattute: l'esperienza, l'opposizione tra testo e pratica e la varietà di enunciazioni che ogni mezzo può organizzare.

2. *Il movimento e lo spazio*

La tesi fondante di questo lavoro è che gli elementi specifici del medium siano rappresentati dal movimento e dallo spazio. Quello che viene generalmente definito come il suo valore aggiunto, il concetto di interattività, ci sembra invece il più grande collo di bottiglia legato alla riflessione – accademica e non – sul videogioco. La conseguenza di quest'assunzione irriflessa, di cui tenteremo di ricostruire sia le radici che le problematiche, è quella di generare una retorica

paradossale: invece di studiare il mezzo per capirne il funzionamento, si parte da un'ipotesi non verificata circa la sua specificità, e da lì si derivano le conseguenze teoriche. Il caso più emblematico, e forse ancora vigente, è l'artificiale opposizione tra narrazione e interazione. Se invece che stabilire a monte questa tesi, ci si interroga invece sulla natura della supposta *interazione* – termine peraltro valido per qualunque esempio di comunicazione, come vedremo con l'ausilio di un ficcante testo di Eric Landowski – ci si accorge di quanto ancora ci sia da approfondire, sotto questo tappo teorico. Partendo dal presupposto che parlare di interazione nei videogiochi, così come in larga parte delle attività umane, è solo un esercizio di ridondanza terminologica, si proporrà di intendere la partecipazione dell'utente – da sempre il nodo problematico della riflessione teorica – come una partecipazione cinetica, una partecipazione motoria. La conseguenza immediata è la necessaria considerazione dello spazio, di qualunque tipologia si tratti; che si tratti dello spazio virtuale, di quello dell'interfaccia o invece dello spazio empirico, non possiamo propriamente parlare di movimento se non trattiamo anche il suo presupposto dimensionale. Vedremo come questa semplice assunzione preliminare modifichi a fondo una lunga serie di vaghezze teoriche, quasi dei cliché della riflessione sul videogioco, e come si rifletta e venga ulteriormente stimolata dalle analisi testuali.

3. Modelli

Una delle principali fonti di ispirazione per la stesura di questo lavoro è l'opera di Jean-Marie Floch, e ciò è dovuto sia all'ovvia provenienza disciplinare, e sia alla sua estrema sensibilità, dote ribadita in ogni analisi compiuta dal semiologo francese. Nell'Introduzione al suo *Forme dell'impronta* (1986), opera dedicata all'analisi di alcuni celebri scatti fotografici, l'autore spiega il differente approccio da lui adottato rispetto a quelli vigenti, approccio che vorremmo prendere a modello.

Testi, saggi, atti, convegni: c'è un gran numero di opere dedicate alla definizione della Fotografia come linguaggio, come mezzo o come segno (...). Si cerca il "puro", il "fondamentale", il "gene nuovo", l'"assoluto", l'"indefinibile", in breve, "il grande problema". Si vuole scoprire insomma la "fotograficità"; si cerca di cogliere "la particolarità fondamentale del mezzo fotografico"; ci si impegna a trovare il "nome del noema della Fotografia"... Non parteciperemo a questo accanimento

tassonomico. I feroci dibattiti sulla natura del segno fotografico – è simbolo, icona, indice? – ci ricordano quelli di metà Ottocento, quando si discuteva se la fotografia fosse un'arte o un mestiere. Soprattutto – e più profondamente – questi dibattiti non ci riguardano, e per più di un motivo. (1986, pp. 8-9)

Con poche e opportune sostituzioni, la citazione soprastante potrebbe adattarsi quasi perfettamente all'attuale riflessione teorica che ha invece per oggetto il medium videoludico. Nell'utilizzare un approccio metodologico del tutto simile, anche qui tenteremo, piuttosto che ricercare la specificità *del videogioco*, di “rendere conto della particolarità di *una fotografia* [un videogioco]” (Ivi, p. 7). Tuttavia, il risultato di un campione piuttosto largo ed eterogeneo di testi ci darà l'opportunità di procedere a generalizzazioni ben fondate, che forse non spiegano interamente la natura e il funzionamento del mezzo, ma spingono a mettere in discussione le teorizzazioni non verificate, illustrando nuovi possibili punti di vista.

Un altro punto di riferimento, questa volta strettamente legato al medium, è il lavoro di Bruno Frascini, un raro ma significativo esempio di analisi testuale diretta, realizzata agli albori della riflessione accademica, e di cui sebbene ne ereditasse i difetti – come la necessità di trattare il videogioco come fratello stretto del medium cinematografico – già impostava le coordinate per un filone descrittivo mai ripreso. Ci sembra che a tenere uniti questi due autori, al netto delle differenti fortune e le ovvie distanze date dagli ambiti di studio, ci sia una volontà meno totalizzante, quella di arrivare in fondo – ovvero l'elaborazione di una teoria generale – solo a partire dal basso – da singole ma numerose analisi ben strutturate. Il collante tra questi modelli, i cui esiti saranno verificabili in maniera autonoma nel corso della lettura, è la semiotica generativa: il lavoro di Algirdas Julien Greimas, come avremo modo di ribadire nel susseguirsi dei capitoli, è il perno che tiene assieme assunzioni di provenienza anche molto diversa.

4. Obiettivi

Molte delle analisi qui raccolte, pur essendo semiotiche, o forse proprio per questo, sfociano molto spesso nella critica, nel senso più generale del termine, lambendo quasi sempre i confini della narratologia e, a volte, seppur timidamente, dell'antropologia. Il punto è che l'analisi restituisce una grande quantità di suggestioni che pos-

sono essere usate in maniere molto differenziate. Crediamo che gli strumenti qui raccolti, e gli esempi di studio, assieme alle poche ma indirizzate elaborazioni teoriche, possano avere un'utilità in almeno due campi, oltre che nel rinsaldarne i collegamenti: lo sviluppo di videogiochi e la loro critica. Per quanto riguarda il primo punto, al di là di variabili legate alle possibilità produttive delle singole software house – c'è differenza tra una multinazionale come Microsoft e quelli che vengono definiti sviluppatori indipendenti – è importante analizzare il funzionamento dei testi più riusciti a livello formale, perché illustrano da un lato le possibilità del mezzo, e dall'altro, se sviscerata la strategia discorsiva soggiacente, può aumentare la consapevolezza creativa dell'industria.

Quanto invece alla critica del videogioco, con cui intendiamo la cosiddetta stampa specialistica, non saremo i primi a notarne i difetti e le presunzioni: dalla scientificità mal riposta – rappresentata da recensioni che sembrano prima di tutto sterili resoconti quantitativi divisi in comparti separati – passando per la terminologia stantia e imprecisa – difficile tentare di delimitare il significato di termini quali *giocabilità* e *longevità*, tuttavia ampiamente usati – sono poche le conquiste che questo esercizio retorico ha prodotto. A questo proposito, Matteo Bittanti scrive:

Nel recensire il game digitale la critica trascura le complesse reti sociali, culturali ed economiche che rendono possibile il suo manifestarsi. Comprendere il *testo* videoludico significa anche tenere conto del *contesto* nel quale emerge, considerare le dinamiche sociali che innesca. Prestare attenzione alle componenti culturali e politiche, senza feticizzare la *techné* e ridurre l'analisi a un "punteggio". (Bittanti 2005b, p. 10)

Ci si limita insomma a dare per scontato il *come* parlando invece del *cosa*. Ebbene, se si vuole parlare di scientificità, o di una sua vocazione, in questo lavoro si tenta perlomeno di fornirne delle basi. E se invece si vuole parlare di critica, ma questa volta nel senso più esteso del termine, qui se ne forniscono degli esempi che, tra le altre cose, possono *anche* dare vita classificazioni numeriche.

Per quanto riguarda invece la semiotica, il suo incontro con i videogiochi, come già detto, permette di riflettere su alcuni nodi problematici da un punto di vista diverso. In particolare le categorie di spazio, di corpo, di soggettività e di percezione, già molto discusse all'interno della disciplina, trovano un fecondo terreno di verifica, e una volta che gli strumenti analitici vengono accostati al videogioco,

restituiscono delle prospettive differenti, a volte impoverendosi per aderire a una testualità peculiare, altre volte acquisendo invece profondità e strutturazione.

Il lavoro è diviso in cinque capitoli. Il primo è l'unico prevalentemente teorico: vi si discute la natura del videogioco, in particolare a livello metodologico, riproponendo le due maggiori correnti. Da un lato chi inquadra i videogiochi in maniera tutto sommato classica – intendendoli quindi come *testi* – e dall'altro chi preferisce trattarli come oggetti più peculiari, includendoli nel più complesso insieme delle *pratiche*. Dopo una discussione critica sui concetti di narrazione e interazione, se ne forniscono delle versioni sostitutive, fornendo la base teorica per gli sviluppi più pratici delle parti successive.

Il secondo capitolo getta le basi metodologiche del lavoro, specificandone la matrice *greimasiana*. Prendendo in esame l'opposizione tra narrazione e interazione, ripresentate con alcuni contributi provenienti da due correnti interne ai *game studies*, se ne scompongono le premesse attraverso due controtesi: sia con elaborazione teoriche più mediate, sia con esempi concreti di analisi: in particolare *Tetris*, *Street Fighter IV* e *Halo: Combat Evolved*.

Nel terzo capitolo si affronta invece il cuore del lavoro: dopo una lettura di *BioShock Infinite* si elaborano i concetti di *enunciazione cinetica*, *protesizzazione* e *tipologia cinetica*, definendo i videogiochi come veri e propri *sistemi cinetici*. Sulla scorta di una ricca riflessione semiotica riferita alla spazialità, di una breve sezione che analizza alcune caratteristiche evolutive del videogioco – in particolare la tendenza a rendere le parti d'azione *continue*, senza interruzioni – e rimediando concetti sia ritmici (da Daniele Barbieri) sia più ludici (da Bruno Frascini) si tenterà la sistemazione di alcuni strumenti teorici e metodologici da inserire all'interno del *greimasiano* Percorso Generativo del senso, ma specificamente elaborati per il medium videoludico. In particolare, l'accostamento tra videogioco e musica permetterà di approfondire la natura del medium in maniera molto più feconda, rispetto all'usuale affinità che se ne riconosce invece con il cinema. Tre esempi di analisi – *Ico*, *Shadow of the Colossus* e *Red Dead Redemption* – ci permetteranno di approfondire l'*enunciazione cinetica* e i concetti collegati.

Al quarto capitolo spetterà invece il compito di tematizzare il problema del corpo, molto discusso in ambito semiotico, e quelli immediatamente collegati di percezione ed esperienza. Tenteremo di approfondire la declinazione videoludica di queste problematiche affidandoci a teorie di stampo post-generativo, senza dimenticare la

larga corrente chiamata *embodiment*. Alcuni esempi tratti dalla saga di *Super Mario* ci aiuteranno a precisare l'assetto teorico, esempi a cui seguiranno le analisi di *Resident Evil 2*, *Deus Ex: Human Revolution* e *Metal Gear Solid*.

Infine, l'ultimo capitolo tenterà di riannodare i principali concetti teorici e metodologici del lavoro con due analisi conclusive: due videogiochi il cui lato formale è particolarmente rappresentativo del mezzo, *Portal* e *Portal 2*.

NOTA: In ogni paragrafo dedicato all'analisi di uno specifico videogioco è contenuta anche una generosa descrizione della trama, descrizione che spesso si estende anche alle sequenze finali. Consigliamo quindi la lettura solo a chi non tema rivelazioni indesiderate.

Capitolo I

IL TESTO VIDEOLUDICO

1.1. *Tra testo e pratica*

Quando si inizia a parlare di videogiochi, i problemi teorici si presentano abbastanza in fretta, sin da subito. Già tentare di definire l'oggetto – cosa è un videogioco – pone problemi considerevoli. Il motivo è una doppiezza intrinseca del mezzo: da un lato il videogioco può essere definito come un oggetto dotato dei caratteri di chiusura, coerenza e strutturazione; dall'altro, presenta anche caratteristiche opposte: quelle di apertura, variabilità e imprevedibilità. Parallelo a questo nodo, c'è anche una diatriba disciplinare, parzialmente sovrapponibile alla natura particolare del mezzo ludico: l'opposizione tra testo e pratica, in semiotica, continua a essere un argomento caldo e problematico. La ragione è che la semiotica, negli ultimi dieci anni, si è aperta allo studio di fenomeni molto ampi, che superano la misura del singolo discorso e del testo per considerare l'insieme soggiacente. In particolare, le soglie inferiori e superiori della disciplina sono stravolte: da un lato sta crescendo l'interesse per le dinamiche del sensibile; dall'altro la semiotica sembra aver assunto un campo d'indagine comparabile a quello dell'antropologia e della psicologia sociale.

Il videogioco rientra ampiamente all'interno dei confini lasciati intatti da queste soglie, ma la sua particolarità – che lo pone invece al centro della diatriba – è legata al suo funzionamento: è infatti richiesto l'intervento diretto di un giocatore. Questa caratteristica comporta delle conseguenze teoriche importanti. Agata Meneghelli parla, a questo proposito, di “una particolare *concatenazione tra testi e pratiche*” (Meneghelli 2011, p. 25). Innanzitutto, la produzione del videogioco stesso, che genera il testo, denominato da Meneghelli *game*; in secondo luogo, il testo genera una pratica, ovvero la pratica di gioco; infine, la pratica produrrebbe un ultimo testo, la partita.

La produzione del testo, ciò che precede la sua formazione, non atiene alla semiotica, ma lo stesso non si può dire di ciò che ne segue. “Non è possibile analizzare un videogioco senza prendere in considerazione la pratica di gioco, all’interno del quale il testo videoludico produce senso” (*Ivi*, p. 26).

Nonostante sia innegabile che la componente interattiva sia particolarmente pronunciata nei videogiochi, non bisogna dimenticare che anche in testi tradizionali si ha sia un certo grado di libertà di lettura, sia differenti modalità in cui questa avviene, a seconda del mezzo considerato. Umberto Eco, nel suo *Lector in fabula* (1979, pp. 50-53), definisce ad esempio il testo come una *macchina pigra*, che ha bisogno della collaborazione del lettore per attivarsi pienamente, collaborazione che deve essere realizzata sulla base di specifiche competenze: semantico-enciclopedica, grammaticale e inferenziale. Inoltre, sebbene il videogioco abbia una sua modalità specifica di fruizione, in entrambi i casi la semiotica non intende “il soggetto” del senso comune, quello per così dire empirico, ma uno più particolare. Il lavoro di questo soggetto – lettore o fruitore che sia – viene inteso come una strategia logica presupposta dal testo stesso. Il riferimento non è al solo *Lettore Modello* della semiotica interpretativa di Umberto Eco (1979, p. 62) – appunto non il lettore empirico, ma il lettore che risulta logicamente dal testo, e che questo contribuisce a costruire. Anche le strategie *tensive* e gli effetti passionali, parti costitutive del Percorso Generativo *greimasiano*, che esamino nel paragrafo 1.3, sono tutte caratteristiche che presuppongono un lettore, ma lo fanno in maniera indiretta. Meneghelli sottolinea questo particolare statuto del soggetto, soprattutto di quello videoludico, ma vi aggiunge la particolare precisazione di soggetto incarnato, rifacendosi al concetto multidisciplinare chiamato *embodiment*.

Siamo però costretti a considerare questo soggetto implicito come soggetto dotato di corpo, perché il testo videoludico, a differenza di altre forme testuali, presuppone e costruisce un giocatore che usa e muove il proprio corpo nei modi previsti o stimolati dal testo stesso. (*Ivi*, p. 40)

Alla base di questa importanza corporea c’è l’idea di una duplice tipologia di enunciazione. Da un lato quella tradizionalmente intesa dalla semiotica generativa, di cui vanno ricercate le tracce, e che competono soprattutto a comunicazioni *in absentia*, tramite supporti materiali. Dall’altro l’enunciazione è incarnata o *embodied*,

tipica della comunicazione faccia a faccia (cfr. Benveniste 1970).

Pur riconoscendo l'importanza della componente corporea nel videogioco, riteniamo che questa non vada sopravvalutata. Anche di fronte a testi di tipo più tradizionale – come un testo letterario o filmico – gli effetti di senso, soprattutto quelli *tensivi* e passionali, presuppongono la presenza di un soggetto dotato di corpo. Un film *horror* o un racconto giallo sono realizzati con lo specifico scopo di lasciarci senza fiato, spaventarci, di accelerare il nostro battito cardiaco e poi farci rilassare: si tratta di reazioni ugualmente fisiche. Senz'altro le teorie sul corpo sono centrali quando si parla di videogiochi, e verranno trattate in maniera più approfondita nel quarto capitolo; tuttavia non crediamo che si tratti di una caratteristica strettamente distintiva del mezzo ludico. Quindi, sotto un certo punto di vista è vero che il videogioco somiglia a un dialogo “in cui il giocatore interagisce ‘in diretta’ e ‘in compresenza’ con una macchina di gioco” (*Ivi*, p. 38). Riteniamo tuttavia centrale, piuttosto che il rapporto tra soggetto e macchina, quello tra soggetto e testo “a monte”, con il primo che è implicato logicamente dal secondo.

Riprendendo ancora Meneghelli, possiamo intendere un qualunque videogioco come un insieme di possibilità virtualizzate, un testo chiamato *game*. Una partita vera e propria ne attualizza determinate possibilità e ne rappresenta un compimento particolare, il cosiddetto *play*. La distinzione si basa sulla celebre dicotomia di Ferdinand De Saussure tra *langue* e *parole* (Saussure 1916). Tuttavia c'è un'importante differenza: mentre nella *parole* c'è un atto sia di selezione che di produzione a partire da un linguaggio dotato di possibilità virtualmente infinite, la lingua appunto; il *play* è invece più simile a una lettura, un dispiegamento di alcune delle possibilità che il *game* prevede. Queste possibilità sono presenti in numero variabile, ma sempre limitato. Non bisogna dimenticare che un singolo videogioco non è un linguaggio, ma è “un sistema molto più chiuso e molto meno complesso rispetto alla lingua. (...) Il *game* è già un testo” (Meneghelli 2007, p. 81). Quindi, se chi produce un videogioco seleziona tra determinati tratti espressivi e contenutistici al fine di produrre un risultato dotato di senso complessivo originale, al giocatore non resta che il compito di lettura, per quanto dotata di relativa variabilità. Esagerare la componente pratica del videogioco, andando al di là della ricostruzione del soggetto logico implicato dalle possibilità del testo, sarebbe come insistere sulla necessità di girare le pagine quando si legge un romanzo, o l'intonazione particolare nel recitarlo: tutte variabili da tenere in considerazione, ma che

esulano dall'interpretazione standard del testo. Concordiamo quindi con la definizione che vede il videogioco come un testo generatore di pratiche, ma a patto di intendere queste ultime come pratiche di lettura. Per quanto particolare, il videogioco rimane un oggetto relativamente stabile, quasi sempre stampato su un supporto che ne definisce la chiusura, dotato di titolo e di un andamento di lettura preciso, anche se non sempre lineare.

Vedremo come l'analisi di questi testi comporti non solo l'obbligatoria considerazione di tutte le sue peculiarità, ma che contribuisca in maniera determinante alla sua precisazione teorica. Del resto, molti degli strumenti della disciplina semiotica, se non interi comparti teorici della derivazione generativa, si sono formati tramite la comparazione di testi empirici, e sulla successiva astrazione metodologica. Uno studio fondamentale come *Morfologia della fiaba* (1928) di Vladimir Propp, ispirazione per la semiotica *greimasiana*, è stato scritto proprio seguendo questo iter: è difficile immaginare un modello migliore a cui ispirarsi. Sotto questo punto di vista, la lezione del linguista e antropologo russo ci insegna che spesso l'analisi deve necessariamente avere la precedenza rispetto a tentativi di generalizzazione teorica basati su fondamenta non verificate. Come osserva Maria Pia Pozzato:

Insomma, come il rabadomante che sente vibrare la sua bacchetta in certi punti del terreno e non in altri, il semiotico comincia a scavare dove avverte delle differenze, delle dissonanze, delle linee di coerenza ancora invisibili ma che chiedono di essere scovate. (2012, p. 6)

In questo capitolo preparatorio affronteremo alcune delle peculiarità che rendono il testo videoludico difficile da illustrare. Una prima parte sarà dedicata ai tentativi di definizione che si sono susseguiti nel tempo, soprattutto in rapporto alla difficile sistemazione del soggetto giocatore.

Nella seconda parte si prenderanno in considerazione le entità che il giocatore è costretto a utilizzare per interagire con i mondi funzionali per mezzo dell'interfaccia. Partendo dai simulacri, la riflessione ci porterà all'identificazione delle cosiddette *protesi digitali*, e alla sistemazione del soggetto quale *ruolo attanziale* variabile.

Nella terza parte si prenderanno in considerazione due concetti chiave del mezzo: l'interattività e la narrazione. In particolare, vedremo come queste due definizioni si reggano su premesse poco chiare, e mal si adattino agli ostacoli che il testo videoludico oppone

a chi lo indagli. Si proporranno quindi due concetti sostitutivi, basati sulla fondamentale nozione di movimento, e sulla narritività *greimasiana*.

1.2. Tentativi di definizione

Definire un medium è un esercizio che viene compiuto ciclicamente, e che ciclicamente passa di moda. Abbiamo già citato nell'Introduzione il caso della fotografia, e di come la riflessione teorica si sia lentamente spostata al definirne delle caratteristiche salienti, piuttosto che sintetizzare una formula univoca. Lo stesso è accaduto per tutti gli altri media – non ultimi radio, cinema e televisione – tanto che è difficile ricordare una definizione stabile di letteratura, senza che questa metta in risalto caratteristiche autoevidenti.

Verranno qui presentate alcune definizioni del videogioco, la prima per la sua importanza accademica, le successive perché ci sembra che abbiano portato a un reale avanzamento nella comprensione del mezzo. In tutti i casi seguenti, si vedranno che questi tentativi derivano dalle caratteristiche che di volta in volta sono state prese come centrali, nel tentativo di estrapolarne indicazioni fruttuose. Alla base c'è la consapevolezza che una prima, importante fase teorica, sia ormai trascorsa: dopo un lungo periodo di urgenza definitoria – caratterizzata da posizioni estreme e intuizioni dagli esiti alterni, oltre che da una serie infinita di classificazioni – si sono individuati molti dei punti centrali della riflessione sul mezzo, e si può quindi proseguire con rinnovato spirito. Non che la questione fondamentale di cosa sia il videogioco sia stata risolta, è anzi probabile che questa strada non abbia più molto da dire, ma la speranza è che stia cambiando il *come* trattare la materia: che ci sia la possibilità di utilizzare altre strade, pronte a illuminare da altri lati l'oggetto di studio.

1.2.1. Testo ergodico

Introdotta da Espen Aarseth (1997), questa definizione riguarda una particolare tipologia di testo, che richiede una modalità di decodifica complessa. In particolare, come scrive Rune Klevjer, l'utente:

si confronta con la *materialità* del testo, partecipando direttamente alla sua costruzione anziché limitarsi a interpretarlo. Alcuni testi ergo-

dici producono soluzioni predefinite (come nel caso dei puzzle), altri invece possono essere aperti e imprevedibili (per esempio, un romanzo ipertestuale sperimentale). (Klevjer 2002, p. 52)

Il rischio di una definizione così ampia rischia da un lato di non riuscire a precisare un corpus testuale definito, confondendosi parzialmente con la stessa nozione di testo, e dunque perdendo la sua ragion d'essere; dall'altro, la sua eccessiva ampiezza rischia di essere fraintesa. Questa nozione informa la corrente teorica della *ludologia*, ovvero una sezione di studi accademici sviluppatasi con il preciso scopo di indagare il gioco. Le ricerche inaugurate da Aarseth hanno avuto l'indubbio merito di aprire le porte accademiche all'altrimenti sottostimato medium videoludico, ma dall'altro hanno dovuto necessariamente formarsi in una cornice di eccessiva radicalità. Il passo successivo è stato infatti quello di espellere tutte le componenti narrative dal videogioco, considerate come "orpelli imposti dal reparto marketing delle software house" la cui analisi "è uno spreco di tempo ed energie", come osserva Markku Eskelinen (2001, p. 10). Questa corrente estremista della *ludologia* ha condannato non solo le *cut scenes*, sequenze in cui il giocatore non ha controllo e che si sviluppano con gli attributi del montaggio cinematografico, "ma qualsiasi forma di narrazione pre-stabilita – che si tratti di strutture lineari, eventi *scripted*¹ o personaggi che rispecchiano le relative controparti filmiche" (Klevjer, p. 54).

Una prospettiva di questo genere è insostenibile per due motivi. Il primo e più immediato riguarda l'impossibilità da parte dei realizzatori di videogiochi di creare titoli completamente aperti, che non indirizzino in qualche maniera la fruizione. Uno *script*, una protesi da controllare, degli ambienti di gioco: sono tutti elementi necessari affinché un videogioco sia un videogioco. Nessun titolo può garantire una libertà totale al giocatore, né far iniziare una partita nel vuoto. Essendo un tipo di testo che indirizza in vari modi il giocatore, più che parlare di eventi *scripted* e non, bisognerebbe parlare di gradiente di libertà: ci si accorgerebbe che questa viene quasi sempre esagerata, e che il videogiocare è una pratica più costrittiva di quanto l'intuito lasci supporre.

¹ Si tratta di tutti quelle fasi in cui, sebbene venga lasciato il controllo della protesi nelle mani del giocatore, ci si imbatte in eventi prestabiliti, a cui bisogna obbligatoriamente assistere. Tutti i videogiochi hanno dei loro limiti precisi, ma queste fasi possono essere rappresentate come dei colli di bottiglia: momenti in cui la costrizione finzionale diviene più stringente.

In secondo luogo, l'argomentazione si basa su un assunto non verificato: il fatto che i videogiochi siano in ultima istanza un sottoinsieme della più ampia categoria di *gioco*. Solitamente rielaborando due testi seminali – *Homo Ludens* (1939) di Johan Huizinga e *I giochi e gli uomini* (1967) di Roger Callois – si è spesso tentato di applicarne l'ossatura teorica al medium videoludico, con risultati spesso deludenti, tanto che sorge il sospetto che questo trasferimento sia stato compiuto sotto l'ispirazione della sola somiglianza terminologica. Come fa notare Klevjer:

la forma “gioco” viene trasformata dalla tecnologia digitale del computer. Ovvero: la mediazione della macchina produce forme testuali e prassi di fruizione che non possono essere comprese adeguatamente per mezzo di teorie concepite per spiegare il gioco “analogico”, non digitale. (*Ivi*, p. 53)

È indicativo constatare come negli stessi anni in cui alcune, estreme affermazioni accademiche tentavano di stabilire dal di fuori cosa i videogiochi dovessero essere, alcune software house avevano non solo già scavalcato la diatriba con i fatti, ma proceduto verso la strada della maturazione del mezzo. L'anno successivo alla pubblicazione del saggio di Eskelinen viene commercializzato *Metroid Prime* (2002), videogioco in cui le cosiddette *cut scenes* sono ridotte all'osso: un limpido esempio di narrazione ambientale. Già diversi anni prima, *Half-Life* (1998) non conteneva nessuna sequenza filmata, e solo qualche evento *scripted*, pur essendo un titolo dalla trama forte. Dal germe del suo sequel – *Half-Life 2* (2004) – sono nati *Portal* (2007) e *Portal 2* (2011): rari ma significativi esponenti di perfezione formale, che riceveranno un'opportuna analisi nell'ultimo capitolo.

1.2.2. *Il videogioco come sistema di regole e mondi fittizi*

Vanno riconosciuti alcuni importanti meriti al testo *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds* (2005) di Jesper Juul. Il primo è quello di aver probabilmente messo la parola fine, all'interno dei *game studies*, alla diatriba tra la corrente che definisce i videogiochi soprattutto come narrazioni, e quella che li definisce esclusivamente come giochi. L'idea alla base dello studio è che i videogiochi sono da un lato sistemi di regole reali, dall'altro opere di finzione. In sostanza, alle posizioni estremiste si sostituisce

un approccio mediato tra la componente interattiva e quella narrativa. Inoltre, un secondo importante merito, direttamente collegato alla sistemazione non oppositiva dei due piani, è l'aver precisato che se i videogiochi devono essere intesi come giochi, ne sono tuttavia una versione molto specifica. A questo si deve la lunga dissertazione sulle tipologie di regole che governano i mondi ludici. Inoltre, questi mondi sono anche finzionali, ci costringono ad assumere un ruolo all'interno di un ambiente prestabilito. La combinazione di queste due componenti ci darebbe come risultato la natura del videogioco, e il suo significato.

La prima serie di critiche che possono essere mosse a questa formulazione è stata già anticipata nel precedente paragrafo. Lo studio di Juul soffre a nostro avviso degli stessi problemi di molti degli approcci della *ludologia*: la sopravvalutazione del ruolo svolto dalle meccaniche di gioco, gli obiettivi e le possibilità del giocatore. L'idea che si tenterà di sviluppare in questo lavoro, è che la considerazione di queste componenti faccia parte delle operazioni preliminari all'analisi vera e propria.

Il secondo appunto riguarda la variabilità dei due concetti: alla prova diretta sui testi, regole e finzione si trasformano da basi teoriche chiare, in componenti vaghe. Invece che il punto di arrivo, questa sistemazione dovrebbe essere la base di *come* queste due componenti diventano significative, di come i videogiochi dicono quello che dicono. L'errore è quello di considerare, ancora una volta, il videogioco in generale, quasi come un resoconto meccanicistico. Valga un esempio. Nell'ultimo capitolo, Juul spiega quei casi in cui c'è conflitto tra le regole e la finzione, prendendo in esame *Myst* (1993):

the representation may give the player reason to make assumptions about the rules that turn out to be false; and the representation may fail to give the player important information. (...) *Myst*, for example, is extremely inconsistent in implementing the fictional world in the rules. Here, the player can manipulate the switch, but the ship model cannot be touched. (2005, p. 177).

Una considerazione simile, oltre a essere immediatamente evidente nel momento in cui si gioca il titolo, si limita a dirci che *Myst* funziona male, e che lo fa sulla base di elaborazioni teoriche che pretendono di dirci come il videogioco funziona, o come dovrebbe. Anche la base di questo lavoro suddivide i testi videoludici in due piani teorici, come vedremo più avanti (§1.5); ma anziché stabilire se tal videogioco o tal altro rispetti la teoria – e in questo caso si dovrebbe

sospettare che forse è la teoria a essere mal calibrata, non il testo in esame – ci si chiederà come i due piani collaborino o contrastino, e che effetto di senso complessivo ne risulti.

Lo sforzo teorico di Juul, sotto questo aspetto, presenta un elemento paradossale: si sostiene che regole e finzione sviluppino rapporti molto diversificati a seconda del videogioco considerato, ma non se ne prende in esame nessuno fino in fondo, lasciando i concetti teorici alla loro vaghezza.

1.2.3. *Semiotica dei videogiochi*

Come il titolo lascia intendere, *Semiotica dei videogiochi* (2004) di Massimo Maietti è il primo tentativo sistematico di elaborare una completa teoria del mezzo tramite il paradigma semiotico. Nonostante gli anni trascorsi dalla sua pubblicazione e le relative conseguenze – come il raffreddamento d'interesse verso gli ipertesti – rimane un lavoro seminale sotto molti punti di vista. Le intuizioni riguardano tre aree principali: i due piani del videogioco e la sua definizione teorica; il lavoro di lettura particolare richiesto all'utente; la sistemazione teorica tramite il paradigma dei mondi possibili.

Il primo nodo risolve la diatriba tra narrazione e interazione, considerandole entrambe come fondamentali. Il medium videoludico viene inoltre definito un "ipertesto sincretico".

Il secondo illumina il particolare lavoro dell'utente, metà *Letto-re Modello*, metà *Autore Modello*. Come detto nei precedenti paragrafi, queste due formule non stanno ad indicare i lettori e autori empirici, ma delle strategie interne al testo che restituiscono le mosse di lettore e autore. Secondo Maietti, se si considera il testo videoludico non attualizzato, ovvero non ancora giocato, la distinzione *echiana* tra *Autore Modello* e *Letto-re Modello* rimane la medesima, ma nel momento in cui si considera il *testo terminale*, ovvero l'attivazione concreta del testo durante una partita, le due strategie variano di confini: l'*Autore Modello* si compone così della collaborazione tra *Creatore Modello* e *Giocatore Modello* (Maietti 2004, p. 116).

Testo	Autore Modello		Letto-re Modello
Testo Terminale	Creatore Modello	Giocatore Modello	Letto-re Modello Terminale

Tabella 1.1. *Creatore e Giocatore Modello (Maietti 2004)*

Quanto al terzo punto, Maietti procede alla sistemazione teorica dei mondi videoludici applicando la teoria dei mondi possibili di derivazione filosofica. Partendo da Leibniz fino ad arrivare ad Eco, il costrutto teorico si spinge ben oltre i normali trasferimenti della *ludologia* riguardo le regole che governano i mondi di gioco (*Ivi*, p. 137-158). L'approccio generale dello studio è di derivazione interpretativa: se da un lato è interessante la risistemazione della teoria di Eco, dall'altro il costrutto perde in leggerezza e manovrabilità. Si concede inoltre troppa importanza al *paratesto* e alle fasi preparatorie della pratica ludica – come la possibilità di selezionare il livello di difficoltà – ma senza esplorare l'andamento del gioco vero e proprio.

Ne deriva un fondamentale tentativo di messa in luce teorica, ma la mancanza di un apparato analitico conseguente. Rimane tuttavia un punto di partenza ineludibile per qualunque approfondimento di tipo semiotico. Un interessante sviluppo dello studio di Maietti è *Shenmue. Una sfida semiotica* di Marco Trabattoni (2014).

1.2.4. *Il videogioco come testo incompleto e altri studi*

In parziale continuità con il lavoro di Maietti, si posiziona quello di Bruno Frascini, che ha dato un contributo molto importante alla definizione delle caratteristiche del videogioco. I suoi *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente* (2003) e *Affinità elettive. Il linguaggio del cinema nei videogiochi* (2004) sono un misto tra un'efficace e leggera teoria enunciazionale e una ragnatela di analisi sul campo. Partendo dal presupposto già discusso nel precedente paragrafo, riguardo lo statuto particolare del lettore del testo videoludico, e riprendendo l'adattamento di *Lettore e Autore Modello* di Eco compiuto da Maietti, Frascini fornisce la sua definizione di videogioco, presentandolo come testo incompleto.

Un libro o un film, in effetti, non sono altro che monologhi: senza qualcuno che legga (o stia a guardare o ad ascoltare) i mondi in essi non potrebbero esistere ma il ruolo del pubblico, se si esclude il processo di interpretazione, è sostanzialmente passivo.

Il videogame, al contrario assomiglia ad un dialogo. Il testo procede in base alle “risposte” fornite dallo spettatore che non solo deve interpretare, ma costruire gli eventi che sta osservando e ascoltando. (2003, p. 47)

Come vedremo nei prossimi paragrafi, questa concezione della lettura videoludica non ci trova perfettamente d'accordo, ma è altrove che il lavoro di Frascini si rivela prezioso. La sua proposta di trattare il meccanismo basilare del videogioco come *enunciazione ludica* è forse poco specificata da una teoria solida – riducendosi di fatto a poche regole ritmiche e fisiche – ma i numerosi casi di studio rivelano importanti intuizioni. Sia l'analisi della saga di *Metal Gear*, contenuta in Frascini (2003) che quella di *Project Zero* (Frascini 2004) riservano una grande attenzione ai meccanismi discorsivi organizzati grazie al connubio tra narrazione e interazione, e agli effetti di senso che ne risultano. Sotto questo punto di vista, il presente lavoro tenta di continuare sulla stessa strada battuta dalle analisi appena citate.

Altri importanti meriti riguardano la formalizzazione di una classificazione delle protesi sotto il controllo del giocatore, elaborate sulla scorta della caratterizzazione figurativa e lo scarto di identità che viene a crearsi rispetto al soggetto. Questa classificazione si basa su una strumentazione che rimedia parzialmente gli elementi dell'analisi di film, e sfocia in puntuali e illuminanti esempi di come alcuni videogiochi lascino il controllo della regia nelle mani del giocatore. L'argomento riceverà una trattazione apposita nel quarto capitolo; nel frattempo, è indicativo constatare come le tipologie di protesi siano di fatto diventate uno standard di qualunque studio semiotico sul videogioco. Agata Meneghelli le rielabora nei due importanti studi dedicati ai *god game* e alle problematiche del corpo². Riassumere in poche righe l'impianto teorico dei due lavori risulta problematico: verranno tuttavia presi come base, assieme a quelli di Maietti e Frascini.

1.3. Alcuni cenni sulla semiotica generativa: attanti e attori

I nodi teorici che risultano dalle definizioni del testo videoludico sopra riportate riguardano in primo luogo il problematico rapporto tra il soggetto giocante e il testo videoludico, complicati ulteriormente dalla mediazione dell'interfaccia fisica. Prima di precisare questo rapporto, si rendono necessarie alcune rapide precisazioni

² Cfr. Meneghelli (2007) e Meneghelli (2011). Per un approfondimento ulteriore sul genere *god game* si veda anche Matteo Bittanti (a cura di) *Civilization: storie virtuali, fantasie reali*, Milano, Costa & Nolan, 2005.

sulla semiotica del testo, dato che i suoi strumenti verranno abbondantemente utilizzati nelle parti successive; chi già mastica la disciplina può saltare il paragrafo e proseguire dal seguente.

Il Percorso Generativo è un modello che simula la generazione del senso di un testo, immaginandolo come composto da più strati, che vanno dal più astratto e profondo, al più “concreto” e superficiale, senza gerarchie di importanza, ma solo di strutturazione. Le strutture semio-narrative si dividono in livello profondo, che riguarda i valori messi in gioco dal testo e le operazioni di affermazione e negazione compiute su di essi; e in livello superficiale, in cui una sintassi antropofoma permette di ricostruire lo scheletro narrativo. A questo livello, non si parla dei personaggi e delle azioni “concrete” messe in gioco dal testo in esame, ma di *attanti*, *modalità* e Programmi Narrativi. Si tratta insomma di “una rappresentazione molto astratta e formale dell’immaginario umano (...)” (Pozzato 2001, p. 61). Astrazione che può adattarsi all’analisi di qualunque tipo di testo, anche non legato all’intrattenimento. Gli *attanti* definiti da Greimas erano inizialmente sei: un *oggetto* e un *soggetto* che si interdefiniscono reciprocamente, un *destinante* e un *destinatario* in rapporto all’oggetto, un *aiutante* e un *opponente* in rapporto al soggetto. Un *attante* non è quindi un personaggio, ma un’entità protesa verso un *oggetto di valore*, che può essere anche astratto. Successivamente, Greimas ha coniato la formula di *ruolo attanziale*, ovvero un *attante modalizzato*: come un verbo modale modifica un altro verbo, così una modalità – agita o subita – definisce un *attante*. Nella saga di Super Mario, ad esempio, l’attante soggetto è modalizzato secondo il *voler fare*, *voler salvare* la principessa (*oggetto di valore*), e questo è il Programma Narrativo principale della vicenda, a cui spesso sono subordinati altri Programmi Narrativi, detti d’uso, in questo caso il superamento di livelli intermedi. Un *attante* diventa un personaggio, o per meglio dire un *attore*, solo al livello successivo, quello discorsivo: un *attore* è composto dal *ruolo attanziale* di cui sopra e da un ruolo tematico, ovvero delle caratteristiche figurative che lo qualificano come concreto e unico. Nel caso di Super Mario, il generico *voler fare* (la *modalizzazione del ruolo attanziale*) viene assunto da un personaggio dotato di precise caratteristiche fisiche, nome proprio e qualifica professionale. Se ad esempio Mario fosse accompagnato nelle sue avventure da Luigi, avremmo a livello narrativo un unico *attante duale*, dato che entrambi sono *modalizzati* secondo il *voler fare*; ma due *attori* a livello discorsivo, data la differenza di caratterizzazione figurativa tra i due, a partire dai nomi

propri. Le strutture narrative di superficie ricostruiscono insomma in maniera molto astratta e formale l'andamento di un testo, sostituendo ai personaggi dei tipi di personaggi – gli *attanti appunto* – e dividendo gli snodi della storia in stati e trasformazioni di giunzione (o disgiunzione) tra *attanti* e *oggetti di valore*. Nel caso di Super Mario, abbiamo quindi un *attante soggetto* disgiunto dall'*oggetto di valore* (la principessa Peach), e il suo Programma Narrativo principale sarà quello di ricongiungersi. Questa struttura logica ha il vantaggio di ricostruire l'essenziale di un testo, come i valori profondi e gli investimenti semantici di base. Mano a mano che si risale il Percorso Generativo, questa struttura astratta acquista in dettaglio, trasformando gli *attanti* in attori, e aggiungendo figure, spazi, tempi e punti di vista.

1.3.1. *Il soggetto giocatore come ruolo attanziale*

Torniamo al rapporto tra soggetto, testo videoludico e personaggi di gioco. Del soggetto giocatore abbiamo già detto che il suo lavoro, per quanto particolare, rientra appieno in un lavoro di lettura. Possiamo spingerci oltre andando a precisare che a differenza degli altri testi, il soggetto, nel momento in cui si pone in relazione con il testo, viene immediatamente *modalizzato* secondo il *dover fare*, dato il suo obbligatorio contributo allo svolgimento di qualunque videogioco. Questa problematica può essere illuminata anche senza ricorrere al linguaggio semiotico. Il punto principale è che i videogiochi costringono il giocatore a intervenire con il proprio movimento, sebbene tramite un'interfaccia fisica, al fine di convertire questo movimento in quello della protesi dentro lo schermo. Questa caratteristica, intesa obbligatoriamente come un movimento di tipo generico nel momento in cui si considera il videogioco come mezzo, si trasforma in movimenti e azioni particolari in ogni testo specifico. Il punto che però va tenuto a mente è che si tratta di una componente fondante: l'interazione, che è prima di tutto cinetica, è ciò che rende un videogioco tale. Senza movimento non c'è videogioco. Per questo motivo, il soggetto, a livello narrativo ma anche funzionale, può essere riassunto come un *ruolo attanziale* presupposto dal testo. Le mosse da realizzare, cioè l'attivazione di una parte delle possibilità virtuali che il testo prevede, richiedono un *dover fare* di tipo cinetico. Questo *dover fare* presuppone l'incarnarsi in protesi e attori di varia natura. In *Tetris*, come vedremo, l'*attante soggetto* (le mosse richieste logicamente dal testo) consistono nel farlo incar-

nare in protesi (i pezzi in discesa) di forma e colore variabile, per un periodo limitato, quello della discesa stessa. In altri titoli, la possibilità o necessità di cambiare personaggio, quindi di impersonare diversi attori, rientra ampiamente nelle caratteristiche di un singolo *attente*. Così in *Street Fighter IV*, all'*attente* giocatore è richiesto di scegliere un personaggio tra i tanti, ognuno composto dal proprio ruolo tematico: nome proprio, caratterizzazione visiva, e set prestabilito di movenze.

Risulta evidente che questo tipo di *attente soggetto* si pone a un livello particolare, superiore a quelli che si possono incontrare all'interno dei mondi finzionali – come può essere il *mandante* interno alla trama, che ci spinge, ad esempio, a intraprendere una determinata avventura vestendo i panni di un particolare avventuriero. Questa sistemazione specifica non rappresenta un problema, ma anzi il fatto che alla base del funzionamento dei mondi ludici ci sia un *dover fare* di tipo cinetico, contribuisce a restringere l'assetto funzionale del mezzo. Lo stesso si potrebbe dire del lettore di un romanzo: anche in quel caso il testo ritaglia un *dover fare*, ma tolto il lavoro manuale di girare le pagine, questo *dover fare* è di tipo interpretativo/cognitivo, non cinetico. Una volta individuata questa restrizione logica, le teorizzazioni che insistono sulla cosiddetta materialità del testo, e sulla necessità di considerare la fruizione come una pratica, proprio a causa della sua variabilità, si ritrovano di colpo costrette da un collo di bottiglia invalicabile: la figura *attanziale* del soggetto non è altro che il risultato di una specifica enunciazione discorsiva, di cui la configurazione testuale decide limiti e modalità di manovra, lasciando al soggetto da una parte la possibilità di compiere alcune scelte, ma dall'altro imponendogli anche il *range* di queste scelte. L'interfaccia non fa altro che sottolineare ulteriormente il carattere costrittivo dell'intervento del giocatore: è sempre il testo che decide a quali azioni corrisponde una specifica combinazione di comandi. Sotto questo punto di vista, ha ragione Frascini quando parla di testo incompleto: sia a un livello generale, come abbiamo appena visto, sia a uno più specifico. Gli attori protagonisti, ad esempio, sono attori solo sotto certi aspetti. Senza l'apporto del giocatore sono sì dei personaggi con la propria storia, perché sono figure dotate della propria *modalizzazione* e di rivestimenti figurativi e tematici; ma alla prova dei fatti, iniziata la partita, sono necessariamente immobili. Il giocatore nel porsi al comando di questi personaggi – tramite il *dover fare* generale che il testo gli impone – assume dei *dover fare* di volta in volta più specifici: incastrare i pezzi in *Tetris*, vincere

il proprio avversario in *Street Fighter*, salvare la principessa in *Super Mario*. Ognuno di questi compiti narrativi richiede dunque un attore complesso, composto dall'incontro tra il personaggio finzionale e il *ruolo attanziale* del giocatore. La loro unione si traduce in Programmi Narrativi decisi a monte dall'istanza dell'enunciazione, e lo stesso accade per i comandi che permettono di farlo. Così per incastrare i pezzi in *Tetris* bisogna girarli e lasciarli scendere, per vincere in *Street Fighter* bisogna utilizzare un inventario prestabilito di mosse speciali per ogni personaggio, per procedere in *Super Mario* bisogna superare i livelli utilizzando azioni e *power up* già predisposti. Si tratta di un'idea che anche Paolo Fabbri, nel suo *La svolta semiotica* (1998), spiega con chiarezza:

non si tratta affatto di semplici protesi di una soggettività che esisterebbe di per sé. Si tratta invece della costruzione di *unità complesse*, di relazioni inestricabili tra persone umane e cose-strumenti che producono degli *attanti collettivi*. Situazioni come quelle, per esempio, di un uomo che guida un'automobile andrebbero studiate comunicativamente come attori collettivi composti di parti umane e parti artificiali ma con un'unica istanza attoriale che dà luogo a comportamenti sociali altrimenti incomprensibili. (1998, pp. 70-71)

Questo complesso intreccio tra il soggetto e gli attori, che si attualizza a molteplici livelli, non deve spaventare: cercheremo di chiarire questa particolare componente enunciativa – che è di fatto ciò che differenzia il videogioco dagli altri media – nel terzo capitolo. Questa preventiva sistemazione teorica, assieme alla volontà di ripartire per così dire dal basso, permetterà di ribaltare alcune elaborazioni teoriche ormai sedimentate, ma costruite su terreni poco stabili. Primi fra tutti, vanno rivisti i consueti due piani attribuiti al videogioco – quello narrativo e quello interattivo – che necessitano di una sistemazione su basi meno intuitive.

1.3.2. *Protesi e simulacri*

Immediatamente collegato al problema del soggetto, c'è quindi ciò che il soggetto controlla. Quantificare l'importanza di questo aspetto all'interno della riflessione sul videogioco è molto difficile, dato che ne rappresenta il cuore funzionale. Il paradigma semiotico ha tentato di sistematizzare questo punto attraverso diversi tentativi, fino a coniare un importante strumento metodologico: la *protesi digitale*. Prima di allora, Maietti aveva tentato di adattare il con-

cetto di simulacro, elaborando il concetto di gradiente interattivo della protesi, ovvero la possibilità offerta al giocatore di “modificare alcune delle caratteristiche del suo simulacro” (2004, p. 127). Da un lato ci sarebbe il gradiente zero, una sorta di contraddizione, perché l’eventualità che il giocatore non possa modificare almeno alcune delle proprietà del simulacro – nemmeno il suo movimento – renderebbe il testo non interattivo; dall’altro un gradiente massimale, che permetterebbe un alto grado di personalizzazione.

Una sistemazione di questo genere va incontro a due serie di problemi. Il primo è il rischio di confondere l’interattività – ovvero la possibilità di agire tramite un personaggio nel mondo di gioco – con la caratterizzazione figurativa. Sebbene molti testi videoludici colleghino le due componenti lasciando al giocatore la possibilità di compiere alcune scelte, riteniamo che sia importante mantenerle separate. Nei giochi di ruolo, utilizzando lo stesso paragone di Maietti, ci è quasi sempre concessa la possibilità di scegliere in anticipo la classe di appartenenza del nostro personaggio: se decidiamo che sarà un mago, avrà caratteristiche di azione e figurative diverse da un guerriero. Tuttavia, riunire entrambe queste componenti sotto il termine di interattività porterebbe a una confusione eccessiva nel momento in cui si andassero a considerare le possibilità di azione vere e proprie. Maietti specifica meglio il concetto poche righe dopo:

sull’altra estremità della scala che si riferisce al gradiente interattivo può essere individuata una posizione massimale. In questo caso, l’utente può modificare il nome del personaggio, le sue caratteristiche formali (fra cui natura, genere sessuale, codici estetici), ma anche quelle funzionali (se il simulacro deve essere un guerriero, saranno la forza, l’agilità, la resistenza ai colpi; nel caso in cui fosse una vettura, la velocità, la frenata, il raggio di curva) [...]

Un gradiente minimale assegnerà al giocatore un ruolo di ‘aiutante’ del proprio simulacro, gli consentirà di controllarlo solo sotto alcuni rispetti. Un gradiente massimale, al contrario, concederà al giocatore un ruolo di *deus ex machina*, di burattinaio dotato di un’autorità completa su ciò che il simulacro-burattino è e su ciò che fa. (Ivi, pp. 127-128)

Secondo la nostra prospettiva, si stanno qui riunendo in una sola definizione teorica due aspetti appartenenti a piani differenti. Sono infatti due componenti ben differenziate del Percorso Generativo del senso: la possibilità di personalizzare le caratteristiche figurative del personaggio è collegata solo in minima parte con la tipologia delle sue azioni. Entrambe le componenti sono subordinate alle re-

gole di movimento che gli sviluppatori hanno imposto alla globalità del videogioco, che non solo sono superiori di livello alle libertà del giocatore, ma ne sono anzi il presupposto. Posso scegliere di essere sia un mago che un guerriero, ma se nel gioco non è concesso di correre, questa scelta a monte non potrà essere modificata in nessuna maniera. Inoltre, il gradiente interattivo è incompleto se considerato in isolamento: le movenze concesse ai simulacri sono studiate dai realizzatori assieme alla possibilità di manipolazione dell'ambiente, e quindi assieme all'ambiente stesso. Il concetto di gradiente interattivo, inteso in questa maniera, andrebbe diviso in due componenti: la densità figurativa, che però è una delle componenti forti della semiotica generativa, e non ha bisogno di modifiche né sistemazioni, basta applicarla così com'è; e le differenti possibilità d'interazione specifiche di ogni videogioco, non solo legate al simulacro, ma anche allo spazio e agli altri attori.

Inoltre, parlare di completa autorità su ciò che il personaggio è o fa, è un'astrazione teorica che non ha corrispettivi empirici. Non esiste nessun videogioco che lasci decidere qualunque cosa riguardo il proprio personaggio, né che lo lasci agire in ogni maniera. La libertà totale è un concetto che esula del medium videoludico. Se ad esempio abbiamo la facoltà di selezionare un mago anziché un guerriero, successivamente ci verrà offerta la possibilità di scegliere quali incantesimi utilizzare entro un determinato set: questa è una prima limitazione. Allo stesso modo, se ci è concesso di arrangiare la caratterizzazione visiva, sicuramente mancherà la possibilità di avere un tipo di aspetto fisico particolare, come un taglio di capelli alla moda e così via.

Infine, riteniamo problematico ai fini del nostro studio, l'utilizzo del termine simulacro in riferimento alle fasi interattive. Mantenere stabile la denominazione di quelli che di fatto sono a volte attori veri e propri – per esempio durante sequenze filmate su cui il giocatore non ha controllo – e altre volte entità incomplete e immobili, che necessitano dell'intervento *attanziale* del giocatore, è una scelta che può generare confusione. Il simulacro è in ultima istanza una strategia che si applica per simulare la presenza di un'entità che è invece assente: non può descrivere il lavoro del giocatore, che è ben presente come strategia *attanziale*, discorsiva e interpretativa³.

³ Ci siamo concentrati sui concetti di simulacro e di gradiente interattivo per precisare alcune questioni cruciali del presente studio. Quanto all'impianto teorico di Maietti, il gradiente vi compare solo come un tassello iniziale di un sistema molto più complesso, che viene poi precisato più avanti nei termini di "personalizzazione del personaggio" (cfr. Maietti 2004, p. 157).

1.3.3. Classificazione delle protesi

Come anticipato, spetta a Frascini la sistemazione definitiva tra l'utente reale, il simulacro e la protesi. Secondo la definizione, "la protesi digitale è l'interfaccia tra l'essere umano e l'essere simulato" (2003, p. 51). Più precisamente, la protesi digitale:

È ciò che, de facto, consente al primo [al giocatore] di operare all'interno di un mondo di cui non fa "realmente" parte. La scomparsa della protesi non manda in crisi l'universo virtuale, ma si determina uno scollamento tra il giocatore e il gioco: il giocatore finisce per diventare un mero spettatore, mentre il videogioco, da parte sua, si riduce ad animazione elettronica, non interattiva. (*Ivi*, p. 51)

Quando la protesi smette di essere tale, torna a essere un semplice simulacro o un attore. In questa maniera, la classificazione delle protesi diviene un importante strumento di registrazione del piano interattivo: stabilisce con pochi termini il rapporto che il soggetto ha con il testo videoludico, e permette di differenziare agilmente le sequenze in cui invece è spettatore.

Le due variabili prese in considerazione da Frascini per la costruzione di questo strumento analitico sono la *caratterizzazione della protesi digitale* e l'*alterazione dell'identità del giocatore*. Più una protesi è caratterizzata a livello figurativo, "minore sarà la sua dipendenza nei confronti dell'utente" (*Ivi*, p. 52). La scarsa caratterizzazione della protesi permetterà al giocatore un'immedesimazione maggiore; al contrario se la protesi è molto caratterizzata "si avrà una mera collaborazione con la protesi personaggio e l'alterazione dell'identità del giocatore sarà 'ambigua'" (*Ibidem*).

Ne deriva che la distanza tra il giocatore e la protesi è una diretta conseguenza della caratterizzazione di quest'ultima. Si hanno quindi quattro tipologie generali.

Protesi digitale	Caratterizzazione protesi digitale	Alterazione identità del giocatore
Trasparente	minima	nulla
Veicolo		minima
Maschera		massima
Personaggio	massima	ambigua

Tabella 1.2. Classificazione delle protesi digitali (Frascini 2003)

La *protesi digitale trasparente* si ha in tutti quei casi in cui la nostra protesi è dotata di bassa densità figurativa: ad esempio quando interagiamo utilizzando l'indicatore del mouse. Quando questa eventualità si presenta, precisa Frascini, il giocatore empirico non è costretto ad assumere un'identità diversa dalla propria.

La *protesi veicolo* riguarda tutti i casi in cui il testo ci mette alla guida di un mezzo – automobili, elicotteri, astronavi e così via. Ne deriva che l'alterazione di identità del giocatore è bassa, poiché l'utente è portato a immedesimarsi con il pilota del mezzo.

Nel momento in cui la visuale di un titolo ci costringe a giocare in soggettiva, stiamo utilizzando una *protesi maschera*. In questo caso l'immedesimazione tra protesi e giocatore, dice Frascini, è massima: dato che i personaggi secondari si rivolgono a noi guardando direttamente verso lo schermo, noi li percepiamo da una prospettiva che ci ha già immerso in un ruolo. Inoltre, secondo l'autore, questo tentativo di far immedesimare il giocatore è uno dei motivi per cui il personaggio sotto il nostro controllo è quasi sempre poco caratterizzato: è il giocatore che deve riempire la "maschera".

Ultima tipologia di protesi è quella *personaggio*. Qui è la caratterizzazione della protesi a essere massima, essendo dotata di una precisa rappresentazione visiva, di una storia, e di obiettivi specifici. Inoltre, la prospettiva è in terza persona, aspetto che aggiunge una certa distanza tra il giocatore e la protesi stessa. Questo però non significa necessariamente una maggiore distanza emotiva; a questo proposito, Frascini cita molti personaggi che col tempo sono diventati vere e proprie icone dei videogiochi. Tra i tanti: Super Mario, Pac-Man e Lara Croft.

A questo punto si rende però necessaria una precisazione. Come risulta evidente dalla descrizione delle varie protesi, non è solo la caratterizzazione visiva a determinare la tipologia. In molti giochi in prima persona, sebbene si controlli una *protesi maschera*, il personaggio sotto il nostro controllo è sia dotato di una sua storia che di caratteristiche figurative. Questo risulta particolarmente evidente nelle sequenze filmate, in cui spesso il nostro personaggio viene inquadrato in terza persona, magari mentre discorre con altri attori. In questi particolari frangenti, essendoci tolta la possibilità di controllo, la protesi non è più tale, ma diviene un "semplice" simulacro; è tuttavia difficile sostenere che dopo questo genere di sequenze, la protesi non ha acquisito delle caratteristiche da personaggio. Dobbiamo insomma sottolineare che assieme alle due condizioni che Frascini pone al fine di differenziare le varie protesi, ce n'è un'altra

altrettanto importante: la prospettiva di ripresa della telecamera. Inoltre, è bene sottolineare che le protesi hanno spesso dei confini sfumati. Nella saga di *Grand Theft Auto*, ad esempio, controlliamo una *protesi personaggio* molto caratterizzata e la visuale è in terza persona, così come vuole la rispettiva tipologia; tuttavia il fulcro del gioco consiste nel mettersi alla guida di mezzi di vario tipo, e qui sia l'inquadratura che i controlli operano uno scarto conseguente, trasformando l'impianto del titolo secondo gli stilemi delle simulazioni di guida.

In generale, questa classificazione conferma la nostra intuizione sul movimento: sia che si tratti di un cursore a forma di freccia, di una macchina da Formula 1 o una pistola attaccata a un corpo che non vediamo, oppure di un personaggio completo; in tutti questi casi, ci viene richiesto di muovere qualcosa. Inoltre, a partire da questa tipologia, è possibile approfondire anche il lavoro del giocatore, prendendo come base il suo compito come *ruolo attanziale* variabile (§1.3.1). La *protesi trasparente* potrebbe così corrispondere a un *ruolo attanziale* generico, che non si incarna in temi e figure, non diventa un attore, ma rimane presente solo a livello logico. Quanto a quella *veicolo*, trasformerebbe l'*attante* soggetto in un pilota, ma lo farebbe per via indiretta; ne verrebbe costruito un corpo simbolico, come conseguenza delle sue azioni simulate: premere i pedali dell'acceleratore e del freno, oltre ad agire sul volante.

Le ultime due posizioni sarebbero però quelle che ne perderebbero in definizione. Sia nel caso della *protesi maschera* che in quella *personaggio*, la protesi stessa è un attore composto dalla somma delle seguenti componenti: i *ruoli attanziali* interni alla narrazione diegetica, la caratterizzazione visiva specifica, e il *dover fare* del giocatore. Diviene difficile distinguere queste due tipologie senza affidarsi a caratteristiche dell'enunciazione, come il punto di vista della regia.

Sotto questo aspetto, riteniamo che non sia decisiva l'aggiunta del *gradiente interattivo* della protesi, come invece suggerisce Meneghelli, né la *densità narrativa* (Meneghelli 2011, pp. 59-74). Come abbiamo anticipato nello scorso paragrafo, la cosiddetta interattività non può essere limitata alla sola protesi, perché essendo la componente principale del videogioco, regola anche la possibilità di interagire con l'ambiente e con altri personaggi. Da sola questa precisazione risulta insufficiente, perché la mobilità della protesi è collegata alla manipolabilità dell'ambiente, e non sono rari i casi in cui cambiando scenario, le possibilità aumentano: il gradiente in-

terattivo non è della protesi, è del videogioco nel suo insieme⁴. Allo stesso modo, la cosiddetta densità narrativa rischia di essere uno strumento teorico ridondante: anche se consideriamo due romanzi, avremo sicuramente in uno un personaggio più caratterizzato e nell'altro uno meno, ma questa distinzione, sebbene comporti delle conseguenze importanti, può essere registrata immediatamente in sede di analisi.

Nonostante alcune riserve, la classificazione di Frascini verrà mantenuta come base operativa di questo lavoro. I suoi punti di forza sono due: l'essere un sistema intuitivamente comprensibile anche al di fuori del linguaggio semiotico, e il sottolinearne la particolare articolazione del piano discorsivo. Inoltre, vorremmo qui precisare che per protesi intenderemo solo le tipologie fin qui descritte, e utilizzeremo rispettivamente i concetti di *interfaccia fisica* per indicare il *controller* di gioco, e *interfaccia a schermo* per indicare i segnalatori applicati sul mondo finzionale. Questa precisazione è parzialmente artificiale, perché i tre concetti rientrerebbero a pieno titolo nel più generico, e di derivazione non videoludica, concetto di protesi. Come ricorda Meneghelli citando la terminologia coniata da Eco (1997):

le protesi del giocatore sono sia *protesi estensive* (che prolungano l'azione naturale del corpo del giocatore), sia *protesi intrusive* (che consentono l'accesso a spazi altrimenti inaccessibili), sia *protesi magnificative* (che compiono delle azioni per noi impossibili). (2011, p. 54)

Preferiamo in questa sede adottare tre terminologie differenziate per non incorrere in problemi nel momento in cui avremo bisogno, in sede di analisi, di indicare ognuna di esse separatamente.

1.4. I due piani del videogioco

Alla luce di quanto detto possiamo riformulare la composizione dei due piani che vengono tradizionalmente attribuiti al videogioco. La sistemazione del soggetto come *ruolo attanziale*, e la classificazione delle protesi come componenti del piano discorsivo – basate

⁴In *Tomb Raider*, ad esempio, il gradiente interattivo della protesi permette a Lara Croft di aggrapparsi a sporgenze di vario tipo o di spostare particolari tipi di massi. Queste possibilità, in assenza di elementi ambientali costruiti con lo specifico scopo di compiere queste azioni, non verrebbero mai realizzate.

su un livello aggiuntivo dell'enunciazione, che costringe al movimento – comporta una risistemazione specifica dei concetti di narrazione e interazione.

1.4.1. *Critica al concetto di interazione*

La definizione più completa dell'interattività spetta a Giovanna Cosenza: si tratta di una sistemazione dell'interazione *tout court*, applicata con successo all'ambito informatico. Il ficcante paradigma dell'interazione faccia a faccia come modello generale è certamente indicato per le interazioni standard con una macchina elettronica. La definizione da cui parte l'elaborazione teorica è la seguente: “Un sistema è interattivo se stabilisce con il suo utente una relazione simile a quella del dialogo prototipico [faccia a faccia]” (Cosenza 2004, p. 51). Successivamente vengono individuati degli indicatori che stabiliscono il crescente grado di interattività di una macchina, identificati attorno alla comparsa di cinque variabili: la presenza di due soggetti, la condivisione dello spazio dell'interfaccia, l'interazione sincronica, la presenza di indicazioni plurisensoriali e una relazione non paritaria, sbilanciata a favore dell'utente. Tutti questi punti ben riassumono come un software debba essere programmato affinché il suo utente lo consideri interattivo. Tuttavia appare chiaro che il videogioco risponde solo parzialmente a queste classificazioni, e ne rappresenta un caso particolare, che necessita di ulteriori considerazioni. Nella maggior parte dei casi, con l'interazione non si tenta di simulare un dialogo, ma l'intervento in un ambiente fittizio. A volte il senso di un videogioco può essere proprio il tentativo di stimolare abbandono e solitudine. Inoltre, se è vero che servono determinati accorgimenti affinché il giocatore abbia la sensazione di interagire in diretta – come ad esempio tempi di risposta brevi da parte della protesi – queste sono caratteristiche ormai consolidate, base funzionale del mezzo fin dai suoi albori.

Inoltre, prendere come basilare il rapporto uomo-macchina, manca del tutto il punto cruciale del videogioco. In questo medium il rapporto con l'hardware è proprio quello che deve essere tenuto nascosto affinché il videogioco metta in atto i suoi effetti di senso. Mentre si è immersi in una partita non si pensa a come il *pad* risponda ai comandi o a come l'hardware gestisca le istruzioni: si pensa a come il personaggio attraversi l'ambiente, ai comprimari che sta incontrando, agli ostacoli che sta affrontando. L'interazione uomo macchina nei videogiochi, salvo rari casi, mira a divenire inconsa-

pevole: si tratta della cosiddetta immersività, uno dei meccanismi basilari del mezzo, che ci illude di vivere dentro lo schermo anziché fuori (§2.4).

Meneghelli riprende la definizione di Cosenza sostenendo che:

il prototipo di dialogo può essere preso come modello non solo per definire il grado di interattività di una macchina ma anche per definire il concetto stesso di *testo interattivo*. Da questo punto di vista, *un testo è tanto più interattivo quanto più il rapporto tra il testo e il suo interprete assomiglia al dialogo prototipico*. (2007, p. 97)

Il rischio di questa definizione è quello di sostituire il punto principale con uno secondario: anziché spiegare *cosa* è l'interazione nel videogioco, ci si sta invece chiedendo *quanto* un videogioco è interattivo. In particolare, la definizione stessa di interazione, probabilmente derivata da manuali informatici e dalla stampa specialistica, non tiene affatto conto del significato originario del termine, né contribuisce a precisarne la portata. Innanzitutto, come abbiamo fin qui precisato, l'interazione dei videogiochi deve essere considerata come un meccanismo discorsivo arrangiato dal testo stesso, che determina dei *dover fare* variabili da parte dell'utente, sempre circoscritti. In secondo luogo, se per interazione si intende il significato che questa parola ha sempre avuto *prima* dell'avvento dei computer da casa, ci si accorge che è tutt'altro che una prerogativa del medium videoludico. Da *Lo Zingarelli Vocabolario della Lingua Italiana*, troviamo alla voce *interazione*:

1 L'interagire | Azione reciproca tra fatti, fenomeni, sostanze | Influenza reciproca tra persone o gruppi sociali.

2 (*fis.*) Azione che si manifesta fra corpi a causa della presenza di una forza (...)

Quando viene citata, non si intende quindi l'interazione completa, ma una sua versione ridotta: qualcosa che si può toccare. Il fatto di dover muovere un personaggio, e che questa sia la componente principale del videogioco, ci fa dimenticare l'ampiezza complessiva del termine. Un film non ci fa toccare niente, ma è in grado sia di farci accapponare la pelle – nel caso di un film *horror*, ad esempio – sia di lasciare aperto un canale *interattivo*: può ad esempio modificare o precisare le nostre idee riguardo un tema specifico. Lo stesso si può dire della letteratura. A questo proposito, riassumendo l'idea di Gérard Genette, Pozzato scrive:

Lungi dall'essere un puro diletto o esercitazione virtuosistica, il testo letterario è un catalizzatore di volizioni, credenze, passioni; trasforma i valori e al tempo stesso affranca (momentaneamente) il soggetto da un mondo troppo oggettivato, se non *reificato*, con il quale non si sente più in sintonia. (Pozzato 2001, p. 151)

Potremmo quindi concludere con Eric Landowski: “In una parola, secondo questa prospettiva, l’interagire è riducibile al ‘comunicare’” (Landowski 2005, p. 50 della trad. it.). Quindi, se il videogioco deve avere un’interazione come base del suo funzionamento, ha bisogno che questa interazione sia elaborata meglio, che acquisti precisione rispetto all’interazione più generica, altrimenti il termine rischia di essere troppo vago, inservibile per entrambi gli scopi. Possiamo anticipare che il videogioco non solo mette in atto questa versione più allargata di interattività, somigliando in questo a tutti gli altri mezzi di espressione, ma ne contiene un’altra più specifica e circoscritta, basata sulla sua componente cinetica.

1.4.2. Critica al concetto di narrazione

Intesa come vorrebbero i *ludologi*, la narrazione sarebbe una componente poco centrale nei videogiochi, e conterrebbe solo le cosiddette sequenze non interattive, gli eventi *scripted* e poco altro. In realtà, il comparto visivo – ovvero la caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti, compresa quella degli oggetti manipolabili – è già suscettibile di essere ricondotto al piano narrativo. Senza per il momento ricorrere al paradigma semiotico, proviamo ad accogliere le indicazioni dei *ludologi*. Se sono solo le meccaniche di gioco a dover essere considerate, il mettermi alla guida di un veicolo da corsa, all’interno di un videogioco, è un evento del tutto insignificante: non cambierebbe nulla se al posto di tal mezzo guidassi un parallelepipedo astratto. O ancora: a parità di meccaniche di gioco, se a inseguire il mio personaggio ci fossero esseri di peluche dagli occhioni dolci all’interno di un angusto e coloratissimo Luna Park, sarebbe la medesima cosa che essere inseguito da zombie mugugnanti dentro un manicomio dismesso. Risulta evidente che considerare le sole meccaniche di gioco significa non esaurire affatto le possibilità di significato che i videogiochi arrangiano, e considerarle senza contesto figurativo corrisponderebbe a ignorare il complesso gioco di ruoli che ne è spesso alla base. Inoltre, anche senza riferirci alla cosiddetta *ludologia radicale*, appare evidente che la concezione di narritività

intesa dai *game studies* non è mai stata precisata.

Adottando invece un approccio semiotico, si deve immediatamente riconoscere che la narratività è necessariamente qualcosa di più generale, che riguarda qualunque tipo di discorso, e non solo di tipo finzionale, e a cui anche l'interattività può e deve essere ricondotta. Vedremo come anche esempi estremi e astratti, come nel caso di *Tetris*, si prestino ad analisi narrative in piena regola, ribaltando le affermazioni di alcuni teorici che lo intendevano come esemplare del loro approccio.

1.5. Manipolazione ambientale e narrazione tradizionale

Se c'è interazione nelle narrazioni tradizionali – per esempio in un film, come abbiamo visto – e narrazione in quella che viene solitamente definita interattività nei videogiochi, si rende necessario formulare delle definizioni sostitutive. Proponiamo quindi di adottare in sostituzione del termine interattività, quello di *manipolazione ambientale*, e di intendere la “narrazione tradizionale” al posto di quella intesa dai *ludologi*. I nuovi concetti sono legati al fatto che l'interazione, nei videogiochi, è quasi sempre riconducibile a due operazioni: da un lato può essere intesa come una *manipolazione*, e quindi consiste nel *far fare* qualcosa a una protesi; dall'altro, è una *performance* spaziale vera e propria. Preferiamo adottare la formula di *manipolazione spaziale o ambientale* perché ben sottolinea il carattere mediato della pratica ludica: da un lato facciamo fare qualcosa a una protesi tramite l'interfaccia, dall'altro, è il testo stesso a *manipolarci* costringendoci a partecipare al suo sviluppo. Nei cosiddetti *god game* questa mediazione è particolarmente evidente, perché intercorre uno scarto temporale tra il comando sull'interfaccia e l'azione autonoma del simulacro.

In generale, possiamo dire che la manipolazione messa in atto dal videogioco è un tipo di manipolazione relativamente semplice. Scrive Landowski a proposito delle ben più complesse e variabili interazioni tra umani e gruppi sociali:

Infatti, per chi volesse interagire con l'altro solo con piena coscienza di causa – in tutta sicurezza – rimarrebbero necessariamente solo due soluzioni. La prima consisterebbe nel poter ricondurre l'altro allo statuto di non-soggetto, ovvero riuscire a individuare ipotetiche leggi o quanto meno regolarità oggettivabili che programmino la concatenazione delle azioni (...). (2005, p. 26 della trad. it.).

Questa definizione ci sembra particolarmente indicata per il videogioco, e ben illustra come la *manipolazione ambientale* corrisponda alla più semplice delle interazioni umane: l'unica che può fare a meno di considerare la soggettività di chi stiamo manipolando. Al di là della puntualizzazione, del tutto esente da giudizi di valore, ciò che ci preme sottolineare è un altro aspetto della formula proposta: seppur forzando alcuni concetti della semiotica generativa, la formula *manipolazione ambientale* avrebbe come contropartita il merito di essere più malleabile; potrebbe essere utilizzata anche da studi esterni alla disciplina. Ne siano ulteriore prova le seguenti definizioni, estrapolate da tipologie di studi sul videogioco di diversa estrazione: sia interni ai *game studies* che alla semiotica.

È utile ricordare che i videogiochi non sono 'storie', come hanno sottolineato numerosi teorici [in nota: Aarseth (1997), Juul (2001) and Eskelinen (2001)]: *i giochi sono esperienze di manipolazione spaziale che trasportano i giocatori in contesti altri*. (Bittanti, Introduzione a Meneghelli 2007, p. 42)

Il piacere del testo interattivo, invece, non è il piacere della libera creazione di testi (...), ma è piuttosto assicurato dalla manipolazione di un mondo semiotico che presenta vincoli e opportunità, che estende e restringe situazionalmente le facoltà interattive del fruitore per creare effetti di senso. (Maietti 2004, p. 120)

nel caso del gioco il concetto di interpretazione è obbligato a comprendere anche l'idea di un *fare trasformativo, manipolatorio, configurativo*. (Meneghelli 2007, p. 86)

Adottando invece una prospettiva strettamente semiotica – prerogativa fondante di questo lavoro – dobbiamo ritenere che la *manipolazione ambientale* sia una componente dell'assetto discorsivo, e che sia specifica del mezzo videoludico. In questa maniera, affiancandogli la narrazione tradizionale, riusciremo a differenziare le fasi che richiedono il movimento del giocatore, da quelle che glielo impediscono: otterremo insomma la narrazione tradizionale sottraendo le fasi d'azione. A dispetto della semplicità dell'operazione, vedremo dei casi in cui diverrà problematico isolare i due comparti. Non resta quindi che intendere questa precisazione teorica come preparatoria all'analisi: l'opposizione tra manipolazione ambientale e narrazione tradizionale sposta i propri confini e la propria fisionomia ogni volta che si considera un testo diverso.

1.5.1. *Il movimento come base dell'azione*

La manipolazione ambientale va intesa come una strategia discorsiva di tipo cinetico, che implica un'attenta impalcatura ambientale simulata, un preciso design spaziale e uno stringente sistema di regole a limitarlo. Come abbiamo visto, quando interagiamo con l'interfaccia fisica, le nostre mosse astratte si convertono in azioni caratterizzate da parte della protesi. In Super Mario, ad esempio, premendo un tasto sul *pad* – mossa *attanziale* richiesta dal testo, quindi il *dover fare* specifico di cui parlavamo poco fa – fa accadere sullo schermo che Super Mario (attore del livello discorsivo) compia un salto. Si tratta di un processo di *convocazione* per certi versi assimilabile al passaggio dal *livello narrativo* a quello *discorsivo*⁵, ma è fondato sul movimento. Vedremo come questa ulteriore dimensione discorsiva del videogioco, che tra l'altro fa sistema con tutte le altre, crei degli effetti di senso originali. Già lo scarto tra prospettiva in terza persona, in cui noi siamo immediatamente consapevoli di essere altro rispetto alla nostra protesi, una volta inserito l'obbligo di farci muovere quella stessa protesi, crea un meccanismo di immedesimazione molto forte: una sorta di soggettiva cinetica.

Questo fatto ci sembra confermare la necessità di radicare i concetti teorici – soprattutto quelli legati a un medium relativamente nuovo e in evoluzione come il videogioco – con analisi testuali che possano funzionare sia da verifica, che da solide fondamenta. L'obiettivo di questa risistemazione è da un lato riuscire a estrarre effetti di senso e strategie discorsive dal mezzo videoludico; dall'altro, tentare di non appiattirne le peculiarità. Può sembrare una riduzione sostenere che il mezzo si differenzia per una sola componente del livello discorsivo, ma come vedremo più avanti, questa componente è quella fondante, e fa sistema con le altre. Inoltre, se il movimento appare in prima istanza come un concetto troppo generico, lo è necessariamente nel momento in cui si parla del mezzo preso nel suo insieme: una volta considerato il testo singolo, questo movimento acquista in strutturazione e limitazione, permettendo anche di isolare vere e proprie *isotopie cinetiche*, ovvero precise ricorrenze semantiche legate al movimento della protesi. Appare allora chiaro che il termine di narrazione tradizionale è un termine improprio,

⁵“Mentre il passaggio dalle strutture semio-narrative profonde a quelle di superficie è detto *conversione*, il passaggio dalle strutture semio-narrative a quelle discorsive è detto *convocazione*” (Pozzato 2001, p. 69).

che è stato ottenuto solo sottraendo al testo videoludico le sue parti interattive. Sotto questo punto di vista, se non si vuole tradire lo spirito semiotico, i due concetti da tenere in considerazione sono da un lato la *manipolazione ambientale* così come l'abbiamo definita, e dall'altro la *narratività* di stampo generativo, termine estensivo di questo binomio, a cui il primo va necessariamente ricondotto.

Il quadro generale che risulta dalle considerazioni complessive di questo capitolo, è quindi la possibilità di utilizzare un approccio analitico tutto sommato tradizionale. Come abbiamo visto, sebbene dotato di caratteristiche inedite, riteniamo che il videogioco possa essere approfondito anche se viene inteso come un "semplice" testo. D'altronde, già da molti anni la semiotica si è esercitata nel tentare l'analisi di pratiche anche molto complesse, riducendole con successo al paradigma testuale. Viene subito in mente la celebre analisi di Jean-Marie Floch riguardo i percorsi dei passeggeri della metropolitana (Floch 1990). Ci sembra che il videogioco, pur nella sua complessità, sia relativamente semplice rispetto a questo genere di casi, soprattutto per la sua natura più chiusa e strutturata. Inoltre, queste considerazioni vanno inquadrare in riferimento al concetto sempre più allargato di testo che vige in semiotica, inteso ormai come qualunque porzione significante riconducibile a una struttura.

Capitolo II

STRUMENTI DI ANALISI

2.1. *La semiotica generativa come riserva di analisi*

Nel primo capitolo abbiamo introdotto brevemente il Percorso Generativo del senso per spiegare il rapporto tra il soggetto giocatore e testo videoludico, distinguendo tra un livello profondo e uno discorsivo, in cui, rispettivamente, è possibile rintracciare delle entità astratte e posizionali chiamate *attanti*, definiti dalla loro *modalizzazione*, e degli *attori* più concreti, frutto dell'incontro tra un *ruolo attanziale* e uno *tematico* (§1.3). È tuttavia necessaria una serie di precisazioni sul *perché* utilizzare la semiotica per un genere di testi che, come abbiamo visto, ha una strutturazione così peculiare. Innanzitutto, la semiotica del testo è particolarmente indicata grazie alla sua versatilità. Nel proseguire dei capitoli, vedremo come non solo il videogioco risponda bene a quasi tutte le ramificazioni teoriche della disciplina – dagli ultimi strumenti elaborati per lo studio dei media, passando per il paradigma culturale di Jurij Lotman, fino ad arrivare alle teorie del corpo – ma che l'insieme di questi strumenti abbia anche bisogno di necessarie integrazioni esterne. Non si tratta di una novità, come spiega Pozzato:

La semiotica testuale ha sempre cercato, soprattutto nell'ultimo decennio, di mettere a punto strumenti differenti per testi di natura e complessità diverse, e quindi di andare oltre una pura descrizione dei livelli testuali più elementari, profondi, di carattere soprattutto narrativo. (2001, p. 17)

Lo scopo del presente lavoro consiste da un lato nel tentare di elaborare alcuni di questi nuovi strumenti, e dall'altro di verificare come molte elaborazioni teoriche – non tutte provenienti dalla disciplina semiotica – resistano alla prova diretta sui testi.

Ai fini della comprensione di questo lavoro, riproponiamo nella prima parte del capitolo alcuni concetti di base della disciplina, che non esauriscono affatto la portata del modello semiotico, ma servono più che altro da cornice teorica e metodologica per le analisi che si propongono. Per approfondire l'argomento, si consigliano i testi di Maria Pia Pozzato (2001), Francesco Marsciani e Alessandro Zinna (1991), Denis Bertrand (2000).

La seconda parte del capitolo prosegue invece il discorso iniziato nel precedente, riguardante le problematiche legate alla difficoltà di definire e analizzare la componente d'azione del videogioco in rapporto alla narrazione intesa tradizionalmente. In particolare, verranno brevemente presentati i due approcci principali elaborati nell'ambito dei *game studies*. Seguirà l'analisi di *Tetris*, videogioco più volte citato dagli esponenti delle due correnti.

La terza è invece dedicata a un concetto molto importante della teoria sul videogioco, soprattutto in rapporto a come l'interattività determina alcuni effetti di senso: l'immersività. Si tenterà di dimostrare la centralità dell'impianto figurativo come mediatore tra azione e racconto, presentando un caso di analisi: *Street Fighter IV*.

La quarta e ultima parte sarà di carattere operativo: si tenteranno di elaborare indicazioni concrete per la segmentazione dei testi videoludici, soprattutto in relazione al difficile rapporto tra le cosiddette sequenze filmate e le fasi di gioco. Infine, l'analisi di un'eterogenea sezione di *Halo: Combat Evolved* servirà da verifica per gli strumenti fin qui richiamati.

2.2. Il Percorso Generativo e i suoi livelli

Il Percorso Generativo è al tempo stesso un modello teorico della generazione del senso, e uno strumento del suo approfondimento. La sua elaborazione, da parte di Algirdas Julien Greimas, è frutto di molte revisioni, anche se gli elementi principali sono stati elaborati in *Del senso* (1970) e *Del senso II* (1983). Si tratta di un modello che simula la costituzione del senso, nei termini di "uno sviluppo logico, costruito a posteriori dall'analista; non è lo svolgimento temporale della sua realizzazione" (Floch 1985, p. 48 della trad. it.). Dato che ogni testo è una realizzazione singola e concreta delle infinite possibilità di un linguaggio, analizzare un testo con questo metodo significa ricostruire artificialmente la generazione del suo senso lungo un percorso formale. Questo perché si suppone, come ipotesi regolati-

va, che il soggetto dell'enunciazione scelga fra le infinite "virtualità che gli offre il sistema di significazione che egli utilizza" (*Ibidem*). Non si tratta tuttavia dell'autore empirico, "la semiotica vuole conoscere del produttore solo ciò che il suo enunciato implica di lui" (*Ivi*, p. 49). Sia che si tratti di un testo scritto, che di un videogioco, si possono quindi distinguere, nel Percorso Generativo, delle strutture più profonde e astratte, ovvero le strutture *semio-narrative*, e delle strutture più superficiali, vicine per pregnanza alla manifestazione testuale vera e propria, le *strutture discorsive*.

2.2.1. *Le strutture semio-narrative*

A loro volta, le *strutture semio-narrative* si dividono in due livelli: *profondo* e di *superficie*. Il primo riguarda l'articolazione della categoria semantica di base del testo, su cui è possibile compiere elementari operazioni di contrarietà, contraddizione e implicazione, che permettono di specificare le possibili posizioni del testo rispetto al valore semantico individuato. Nel caso di *Super Mario*, ad esempio, possiamo dire che la categoria semantica principale è la *libertà* opposta alla *prigionia*, dato che il protagonista deve appunto salvare la Principessa Peach. Da questa prima opposizione è possibile derivare i termini implicati: *non libertà* e *non prigionia*. Si tratta insomma di un'articolazione semantica astratta, su cui si effettuano operazioni elementari, che non hanno ancora nulla a che vedere con la progressione narrativa vera e propria, che interviene solo al livello successivo, il *livello narrativo di superficie*. Qui i valori vengono presi in carico da una struttura antropomorfa di *attanti*, individuati attorno a un *soggetto* e un *oggetto di valore*. In questo caso, parleremo di Programma Narrativo di base, e diremo che un *attante soggetto* si struttura nei confronti di un *oggetto di valore*: Mario deve riscattare la libertà della Principessa Peach. A questo livello la progressione narrativa riguarda le sole trasformazioni di giunzione e disgiunzione e le *modalità* che descrivono gli *attanti*, senza prendere in considerazione l'universo spazio-temporale del testo. Non è il caso di *Super Mario*, ma è possibile che un attante soggetto debba (*modalità del dover fare*) realizzare un determinato Programma Narrativo anche se non *vuole*, e in questo caso il conflitto di *modalità*, che a questo livello è una semplice opposizione logica, avrà ripercussioni su tutti gli altri livelli. Su questa base, e riprendendo *Morfologia della fiaba* di Vladimir Propp (1928), Greimas ha messo a punto lo *Schema Narrativo Canonico*, ovvero una successione di

prove che articola la componente narrativa di qualunque discorso e permette “di rendere conto non solamente dei racconti popolari, russi o altri, ma anche dei romanzi, dei miti e persino dei discorsi scientifici” (Floch 1985, p. 53).

Lo schema si compone di quattro prove: il *contratto* o *manipolazione* vede un *mandante* convincere un soggetto a intraprendere un determinato Programma Narrativo. La *competenza* vede lo stesso soggetto dotarsi della competenza necessaria per realizzare il Programma Narrativo. La *performance* è la realizzazione del Programma stesso; infine la *sanzione* vede un mandante giudicare l’operato del soggetto. Per rimanere al caso di *Super Mario*, il *contratto* vedrà Bowser costringere Mario a compiere un Programma Narrativo di salvataggio; il quale, a sua volta, dovrà però dotarsi della *competenza* necessaria per realizzarlo. Lo scontro finale contro il suo avversario sarà quindi la *performance*, e il giudizio o la ricompensa per le sue imprese sarà la *sanzione*. Anche qui, si tratta ancora di uno schema molto generale: molto spesso i testi presentano solo alcune di queste prove o le ripetono più volte. Ad esempio, un testo a dominante persuasiva, come un trattato scientifico o un articolo di opinione, farà leva soprattutto sulla *manipolazione* e la *sanzione*. Inoltre, le diverse prove possono essere assunte anche dai medesimi *attanti*; è possibile che un *attente* sia *mandante* di se stesso, e che la *performance* sia il superamento di uno scoglio autoimposto – ad esempio psicologico, come la paura – e che quindi sia ancora lo stesso *attente* a *sanzionare* il proprio operato.

2.2.2. *Le strutture discorsive*

Le strutture discorsive consistono nell’attualizzazione delle virtualità presenti nella lingua a un livello più vicino alla manifestazione testuale, pur rimanendo nell’ambito immanente della sua descrizione. A questo livello, lo scheletro astratto dei valori, degli *attanti* e dello Schema Narrativo Canonico, diventano l’insieme degli attori, delle figure e dei temi, inseriti all’interno di una cornice spazio-temporale. Questo passaggio, detto in semiotica *convocazione*, permette l’emergere di un mondo più denso e soggettivo. Anche qui non si parla di un autore, ma di un’istanza dell’enunciazione, ovvero l’apparato formale che sta a monte del testo, che opera questo riempimento di senso attraverso l’enunciazione. Come spiega Pozzato:

L’istanza dell’enunciazione trascoglie quindi una struttura spazio-

temporale, una struttura di attori e repertori di sceneggiature standardizzate astratte dette *temi*, articolate in *configurazioni discorsive*; o concrete, derivate dalla nostra esperienza percettiva del mondo, dette *figure* e articolate in *percorsi figurativi*. (2001, p. 71)

L'istanza dell'enunciazione proietta fuori dal tempo e dal luogo in cui si trova, un tempo, uno spazio e degli attori diversi, costituendo in questa maniera il mondo dell'enunciato. Questa proiezione verso l'esterno è chiamata *débrayage*, a cui possono fare seguito dei "ritorni", chiamati invece *embrayage*. L'esempio forse più semplice di *débrayage* è rappresentato dal discorso diretto: ad un primo *débrayage* che installa il narratore del romanzo, con l'apertura delle virgolette segue un ulteriore *débrayage*, in cui l'istanza dell'enunciazione proietta un simulacro che parla in prima persona. L'*embrayage* sarà in questo caso segnalato dalla chiusura delle virgolette e dalla ripresa del discorso da parte del narratore. I *débrayage* si dividono in *enunciazionale* quando generano simulacri del soggetto dell'enunciazione, ovvero quando generano discorsi in prima persona o dialoghi, e in *enunciativo* se invece proiettano discorsi oggettivati o in terza persona. Questi due meccanismi semiotici hanno inoltre un'altra caratteristica: i *débrayage* e gli *embrayage* tendono a "incassarsi" tra loro, creando degli effetti di referenza interna al testo: in un romanzo, ad esempio, tramite la narrazione in terza persona (*débrayage enunciativo*) un narratore ci descrive un paesaggio a cui poi farà riferimento un dialogo tra due personaggi (*débrayage enunciazionale*), e così via. I *débrayage* sono quindi proiezioni nel testo di attori (*débrayage attoriale*), tempi (*débrayage temporale*) e spazi (*débrayage spaziale*) rispetto all'andamento corrente del testo.

2.2.3 *Aspettualizzazione, simbolismo, semi-simbolismo*

Possiamo concludere questa breve e giocoforza incompleta carrellata sul Percorso Generativo del senso con i concetti di *aspettualizzazione, simbolismo e semi-simbolismo*. Il primo attiene all'installazione di un punto di vista all'interno del testo, che ne struttura l'andamento: in questa maniera il testo può organizzare un processo narrativo cogliendolo in distinti momenti: nel suo svolgersi (aspetto *durativo*) o in momenti puntuali d'incidenza, *incoativo* se l'azione è colta nel suo inizio, *terminativo* se al termine. Per continuare l'esempio legato a Super Mario, la frase "Mario sta correndo" descrive un processo *durativo*, "Mario ha appena salvato la Principessa" è

invece *terminativo*. Tra queste due aspettualizzazioni possono facilmente generarsi effetti di senso *tensivi*.

I simbolismi e semi-simbolismi riguardano invece prevalentemente la semiotica visiva. In questo caso il riferimento è a un altro testo di Greimas, *Semiotica figurativa e semiotica plastica* (1984): la *componente plastica* riguarda l'organizzazione delle caratteristiche formali – in particolare le linee, i colori e gli spazi – di un testo visivo, indipendentemente da ciò che di riconoscibile raffigurano. Di fronte a un ritratto, non parleremmo quindi del volto del soggetto dipinto, ma dell'organizzazione *eidetica*, *cromatica* e *topologica*. La *componente figurativa* è invece costituita da tutto ciò che, su base culturale ed enciclopedica, riconosciamo come figura del mondo naturale. Tra questi due poli c'è una gradualità: è possibile che un quadro sia composto dalle sole componenti plastiche (ad esempio un quadro astratto), così come è possibile che sia ad alta densità figurativa (abbiamo parlato dei ritratti), ed è infine possibile che il testo visivo si posizioni in maniera intermedia rispetto a queste due categorie. Ai fini del nostro lavoro, è interessante soprattutto notare come questi due piani si organizzino tra loro, dato che la componente spaziale e visiva è spesso fondamentale, nei testi videoludici. Parleremo quindi di *simbolismo* quando una categoria del piano dell'espressione prende in carico una categoria di un piano del contenuto: ad esempio, il colore rosso (elemento *cromatico*) può in molti casi indicare passione (*contenuto*). Il semi-simbolismo si ha invece quando un'opposizione sul piano dell'espressione si correla a un'opposizione sul piano del contenuto: in molti quadri a tema "biblico" vengono rappresentati in *alto* elementi che attengono al *sacro*, e in basso elementi che attengono all'*umano*. In questo caso avremo appunto un'opposizione del piano dell'espressione (*alto vs basso*), correlata a un'opposizione del contenuto (*sacro vs umano*).

2.3. Una prospettiva differenziale: rapporti tra trama e azione

Nel primo capitolo abbiamo proposto di sostituire i concetti di interazione e narrazione con manipolazione ambientale e narrazione tradizionale, al fine di evitare confusioni riguardo l'utilizzo improprio di concetti provenienti da ambiti troppo differenti per essere paragonati. Tuttavia, anche dopo questa risistemazione, il problema di come trattare questi due livelli rimane centrale. La motivazione

principale risiede nel fatto che ogni testo videoludico organizza queste due componenti in maniera differente. Spesso la trama è funzionale all'azione, ne costituisce un prologo riempitivo. Nella saga di *Super Mario*, ad esempio, il rapimento della principessa ha il compito di motivare il viaggio del protagonista attraverso mondi eterogenei. Volendo tentare una sistemazione semiotica, e problematizzando l'esempio che ha accompagnato la nostra escursione sulla metodologia semiotica, la tentazione di etichettare questa premessa come il Programma Narrativo principale, e la successione dei livelli di gioco come Programma Narrativo d'uso, è molto forte. Tuttavia, ammesso che questo approccio possa dirci qualcosa in più sul testo considerato, stiamo parlando di uno degli esempi più semplici di questa doppiezza del videogioco: *gameplay* e trama hanno rapporti più complessi di questo, si sviluppano parallelamente, si incassano tra di loro, si fanno eco, ma raramente possono essere considerati in maniera così gerarchica. Che questo argomento sia uno dei punti più importanti della riflessione sul mezzo, lo testimonia il fatto che è stato uno dei primi nodi teorici dei nascenti *game studies*. Prima di ripercorrere brevemente le due posizioni principali, e di tentare di precisarne l'esito alla luce dell'evoluzione attuale, si anticiperà l'ipotesi operativa che motiva questo lavoro. A nostro avviso, è nel rapporto tra *gameplay* e narrazione che va ricercata l'originalità dell'oggetto videogioco: il fatto che ogni testo organizzi diversamente non solo ognuna delle due componenti, ma il modo in cui si strutturano reciprocamente, ci suggerisce che il compito più importante dell'analisi sia tentare di precisare quali effetti di senso derivino dalla loro sistemazione reciproca. La ricchezza della strumentazione semiotica permette l'approfondimento e la descrizione di questo rapporto: la manipolazione ambientale può essere approfondita grazie ai sempre più numerosi esempi di analisi di testi spaziali, mentre la narrazione tradizionale può affidarsi alla folta schiera di strumenti elaborati sia dalla semiotica generativa, che dai più recenti studi sui media. Il passo successivo è quello di rintracciare, per ogni testo considerato, gli effetti di senso ottenuti dalla loro combinazione, spesso ideati grazie a una strategia discorsiva unitaria⁶.

⁶ Si rimanda all'ultimo paragrafo di questo capitolo per un esempio di analisi. Il testo considerato è una sequenza di *Halo: Combat Evolved*.

2.3.1. *L'assenza di trama nel conflitto ludologi VS narratologi*

Le due correnti principali che si sono occupate di videogiochi nella cornice di ricerche chiamate *game studies*, sono la *narratologia* e la *ludologia*. Come i nomi stessi lasciano intendere, il loro approccio al medium videoludico è antitetico. Se per i primi la componente narrativa del videogioco è centrale, compresa quella rappresentata dalle cosiddette scene di intermezzo, su cui il giocatore non ha facoltà d'intervento, per i *ludologi*, invece, tutto ciò che non ha a che fare con il gioco, deve essere considerato esterno. Scrive infatti Richard Rouse che deve essere considerata fuori dal gioco “ogni narrazione elaborata dal computer mentre il software viene eseguito, ma il giocatore non sta in effetti giocando” (2001, p. 219). Più in generale, come spiega Valentina Paggiarin, i *ludologi*:

Concentrano la loro attenzione sul sistema di azione e risposta che intercorre tra il videogioco e il videogiocatore (o tra l'ipertesto e il lettore attivo, e così via). La “situazione” videoludica, il tempo, lo spazio, la possibilità di interagire con l'ambiente e, in pratica, l'esperienza di simulazione intrapresa e vissuta in modo particolare e soggettivo da ogni giocatore diventano gli elementi costitutivi del gioco. Paradossalmente, la trama narrativa, le vicende e la caratterizzazione dei personaggi vengono considerate come “accessorie”, una sorta di cornice che serve a contestualizzare la situazione ludica ma che non modifica né scalfisce le dinamiche di interazione. (2009, p. 41)

Viceversa, i *narratologi* insistono proprio sulla componente narrativa, analizzandola secondo prospettive più classiche, come quelle della letteratura comparata.

Il testo più celebre in riferimento alla disputa accademica è *First Person – New Media as Story, Performance and Game* (2004), curato da Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, in cui vengono presentati una serie di contributi teorici di entrambi gli schieramenti. Secondo Valentina Paggiarin, le posizioni contrapposte derivavano in realtà da preoccupazioni di natura diversa. Da un lato, quello dei *ludologi*, “al timore che le discipline già consolidate come la narratologia, la semiotica, la critica letteraria (...) imprimevano un'impronta indelebile e troppo profonda” (*Ivi*, p. 40). I *narratologi*, da parte loro, avrebbero tentato di mettere in risalto le qualità narrative del videogioco per garantirne “un'importanza artistica” (*Ivi*, p. 42).

Quali che fossero le motivazioni, la diatriba si è lentamente spen-

ta, spostandosi su posizioni teoriche meno nette, in realtà difficilmente sostenibili anche all'epoca. Eliminare porzioni di testi o considerarle poco importanti non può essere giustificato da nessuna teoria. Allo stesso modo, la trama di un qualunque videogioco non può essere artificialmente esaltata a scapito di tutte le altre componenti, specialmente quelle che differenziano il videogioco dagli altri media.

L'importanza della disputa accademica non va certamente esagerata, tuttavia illustra come uno degli argomenti centrali in riferimento al particolare statuto dei testi videoludici, sia appunto la difficoltà di sistemazione delle sue componenti fondamentali. Abbiamo già visto (§1.4.) come una delle motivazioni di queste incomprensioni sia l'utilizzo di una terminologia impropria. Nel successivo verificheremo, tramite una prova pratica, come le considerazioni delle due correnti trovino ancora maggiori difficoltà di fronte all'analisi di un videogioco vero e proprio.

2.3.2. Un esempio di analisi: Tetris e il senso dell'azione

All'interno della diatriba accademica tra le due parti, è stato più volte tirato in ballo un titolo molto celebre come esemplare del funzionamento del testo videoludico: *Tetris*.



Figura 2.1. Tetris nella sua versione da sala (1988)

Sia il game designer Rouse, che Jesper Juul – uno degli esponenti di spicco della corrente *ludologica* – hanno indicato il titolo di

Alexey Pajitnov come esemplare del loro approccio teorico. In particolare, il primo ritiene che *Tetris* non conterrebbe alcun tipo di narrazione, e che dunque i videogiochi non abbiano affatto bisogno di storie (Rouse 2001, p. 215), mentre il secondo arriva alla stessa conclusione tramite un ragionamento più mediato. La sua opinione è che i testi dotati di componente narrativa siano quelli suscettibili di essere tradotti in un altro linguaggio; *Tetris*, essendo astratto, non permetterebbe traduzioni intersemiotiche⁷, tanto che un eventuale “*Tetris* – il film non sembra un’idea realizzabile” (Juul 2001, pp. 44-46). Il cuore del ragionamento risiede nel fatto che in *Tetris* non ci sono attori visibili. Trattandosi di un testo astratto, mancherebbe l’istanza che rappresenta il volere dello scendere dei blocchi⁸.

La critica più frequentemente rivolta a questo tipo di approccio è che la narratività è presente anche in testi o comportamenti che non abbiano il solo scopo di raccontare: abbiamo illustrato questo concetto nel capitolo precedente (§1.4.2). Tuttavia, anche prendendo in considerazione la narratività intesa tradizionalmente, e non quella *allargata* dell’ambito semiotico, è evidente che ci si è fermati alla superficie del testo. Senza contare che l’esistenza di un gioco non narrativo, se così deve essere inteso *Tetris*, non necessariamente significa che debbano esserlo tutti i videogiochi.

Questo per quanto riguarda i *ludologi*. Quanto al contributo dei *narratologi*, basterà ricordare il tentativo di Janet Murray di estrapolare una trama dal titolo russo, andando forse ben al di là del significato “standard” del testo. Concordiamo con il giudizio espresso da Valentina Paggiarin, che ritiene:

forzato cercare di identificare l’alienazione del cittadino russo che vive la sua vita “incasellato” in una sovrastruttura che lo ingloba a forza in quei mattoncini che cadono inesorabili dall’alto. (2009, p. 43)

Al di là della valenza della discussione, che forse risente degli anni passati e della maggiore coscienza critica intercorsa nel frattempo⁹, tentare un’analisi del *puzzle game* non ci sembra un compito inutile.

⁷Una possibile traduzione intersemiotica offrirebbe forse esiti diversi se piuttosto che considerare un eventuale film si scegliesse una foto o un dipinto.

⁸La breve presentazione delle posizioni dei due teorici è tratta da Maietti, M. *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004, pp. 74-75.

⁹In particolare Juul ha dato un contributo significativo allo sviluppo della teoria sul mezzo, soprattutto con *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds* (2005), di cui abbiamo parlato nel primo capitolo.

Innanzitutto perché è un emblema del videogioco diffusissimo anche oggi su piattaforme quali *tablet*, *smartphone* e *social network*, e come tale riassume molte delle sue caratteristiche in forma condensata. In secondo luogo perché permette di affinare alcune intuizioni fin qui esposte, ribadendo la necessità di dare precedenza a un approccio diretto sui testi. Infine, non è la prima volta che un'analisi del genere viene compiuta utilizzando il paradigma semiotico. Se n'è infatti già occupato Jack Post in *Bridging the Narratology-Ludology Divide. The Tetris Case* (2009). Quello che l'autore tenta nel suo saggio è mostrare l'impalcatura strutturale del titolo, rintracciando Programmi Narrativi di base e d'uso, *attanti*, *modalità* e prove dello Schema Narrativo Canonico. Compie insomma i primi passi di un'analisi semiotica ben fatta, realizzata con l'ausilio del metodo generativo. Tuttavia l'analisi si ferma al solo livello narrativo di superficie, senza considerare né i valori profondi, né i livelli più superficiali, in particolare quello discorsivo. Inoltre, ci si sofferma quasi esclusivamente sul regime contrattuale che si instaura tra il soggetto giocante – che secondo l'autore viene installato tramite un *voler fare*, cioè voler giocare a *Tetris* – e si postula come oggetto di valore il *gameplay*. Post infatti scrive: “The starting of the game installs a subject operator with the modality of a /wanting-to do/ (wanting to play Tetris) and a value object “the gameplay” which is strived after by the operator” (2009, p. 33). Impostando l'analisi secondo questi termini, si ha l'effetto collaterale di farla terminare proprio dove invece dovrebbe iniziare, ovvero appena arrivati alla fase di gioco. Anche la *sanzione* che Post indica, rappresentata dal punteggio finale che il giocatore ottiene, è incoerente con il PN principale. Il punteggio può certamente essere una *sanzione*, ma essendo di tipo numerico, giudica un Programma Narrativo di tipo qualitativo: giudica *come* si è giocato, non *se*. Al di là di questi appunti, l'impostazione dell'analisi non sembra voler prendere in considerazione l'andamento del testo vero e proprio. Se Post avesse analizzato con lo stesso approccio un racconto, avrebbe solo individuato un soggetto *modalizzato* secondo il *voler fare* (voler leggere), e la lettura del testo non sarebbe stata altro che l'oggetto di valore: non ci avrebbe detto nulla del testo stesso, né quali effetti di senso avrebbe messo in moto. Allo stesso modo indicare la lettura come una *performance*, non ci direbbe nulla degli attori interni al testo e delle loro vicende. Appare ovvio che lo scopo dell'analisi di Post è diverso da quello del presente lavoro. Rintracciare l'intero Schema Narrativo Canonico nell'atto di giocare a *Tetris* è un buon tentativo per dimostrare che

le valutazioni dei *ludologi* sono incomplete; tuttavia riteniamo che il testo da analizzare sia proprio la fase di gioco, e che questa non rappresenti la *performance* di un testo più grande.

Tetris è un testo videoludico in cui – all'interno di uno spazio allungato in verticale – scorrono, dall'alto verso il basso e uno alla volta, blocchi geometrici di sette forme e colori differenti. Il giocatore ha la facoltà di ruotare questi blocchi in ognuna delle quattro direzioni, per tutta la durata della discesa, e lo scopo è di comporre delle linee orizzontali senza spazi vuoti. Quando questo accade, la linea scompare, e il punteggio aumenta. Se lo schermo viene riempito di blocchi – quindi se il giocatore non è più stato in grado di far sparire le linee – la partita finisce.

Si rende subito evidente la necessità di un'analisi a più livelli: non si può evitare di trattare i piani plastico e figurativo, perché il testo in esame si basa su componenti audiovisive. Innanzitutto possiamo dire che la corrispondenza di ogni pezzo con un unico colore e un'unica forma, contribuisce a instaurare una strategia testuale di tipo *funzionale*, tesa a mantenere leggibile l'andamento della partita. Inoltre, mentre il giocatore sta posizionando un pezzo, in basso a destra può già vedere il pezzo successivo, e questa anticipazione gli permette di organizzare strategie d'azione. Inutile dire che i pezzi sono studiati in modo da poter essere incastrati tra di loro. Al di là delle competenze richieste – una certa manualità e capacità coordinativa, oltre a facoltà sensoriali nella norma – ci sembra centrale risalire alla tipologia di intervento che il testo richiede a chi lo sta *leggendo*. Se dovessimo di nuovo confrontarlo con un racconto, il notare che al lettore sono richieste competenze di tipo grammaticale, semantico e inferenziale, non aggiungerebbe niente all'analisi del testo stesso, sarebbe un appunto che si potrebbe sollevare di qualunque racconto; nel nostro caso di qualunque videogioco. Ma che cosa significa, invece, spostare i pezzi per comporre delle linee orizzontali continue? Prima di tutto, significa mantenere ordine. Se il giocatore si limita ad avviare una partita, ma senza intervenire nello svolgimento della stessa, i blocchi iniziano ad ammucciarsi uno sull'altro al centro dello spazio vuoto, creando una colonna verticale disordinata composta di pezzi differenti, finché questa colonna non raggiunge l'estremità superiore dello schermo, e la partita finisce. Possiamo quindi riformulare l'analisi di *Tetris* in questa maniera: un *attente soggetto* si installa nel testo e assume il controllo temporaneo di protesi di forma geometrica. I blocchi non sono forse veri e propri *attori*, soprattutto a causa della mancanza di intenzionalità:

tuttavia sono dotati di un parziale rivestimento figurativo, essendo blocchi dotati ognuno di forma e colore differente; e sono *modalizzati* secondo il *dover fare* (dover scendere). L'*attente soggetto* a livello narrativo diventa quindi una pluralità di proto-attori temporanei – i blocchi in discesa – dato che può modificarne la posizione fino a poggiarli sul margine inferiore. L'istanza dell'enunciazione impone la velocità di discesa dei pezzi e la successione, lasciando all'*attente soggetto* il solo compito di ruotarli e spostarli; può modificare la velocità solo aumentandola (con un comando sull'interfaccia può accelerare la discesa del pezzo). L'*attente* è *modalizzato* secondo il *dover/voler fare*, e l'oggetto di valore, corrispondente allo scopo del gioco, è l'ottenere linee orizzontali, che a livello profondo si traducono nel valore astratto /ordine/. Inoltre, questo tipo di Programma Narrativo presuppone una componente *durativa*, perché non basta ottenere l'ordine, bisogna anche mantenerlo. L'opposizione fondamentale, a livello profondo, è quindi /ordine/ vs /disordine/, o per meglio dire: /ordine/ vs /caos/. La *sanzione* è rappresentata in primo luogo dalla disposizione dei blocchi in ogni momento: più ordine c'è sullo schermo, più chi gioca sta giocando bene. Quanto al punteggio, esso non è altro che un indicatore valoriale di secondo livello: una *valenza*. Ci dice quanto vale il valore del nostro oggetto: in questo caso quanto vale il nostro ordine.

Il doppio scopo del Programma Narrativo principale – appiattire il caos, rendere liscio e lineare e orizzontale ciò che è spigoloso e verticale; ma anche farlo bene, farlo a lungo – illustra il funzionamento ibrido del videogioco. Si tratta di una narrazione di un'opposizione fondamentale, realizzata attraverso un meccanismo plastico e funzionale. C'è un semisimbolismo alla base del funzionamento globale di *Tetris*, ed è un semisimbolismo procedurale. L'opposizione plastica tra verticale, aperto e molteplice da un lato, e orizzontale, chiuso e unitario dall'altro, corrisponde a quella semantica tra /ordine/ e /caos/, e in entrambi i casi si tratta di opposizioni in atto durante qualunque partita.

Contenuto	Espressione		
caos	verticale	aperto	molteplice
ordine	orizzontale	chiuso	unitario

Tabella 2.1. Semisimbolismo procedurale in *Tetris*

Non solo, questa componente *durativa* del testo, installa dei mec-

canismi *tensivi*. Mano a mano che il giocatore accumula punteggio, il gioco accelera la velocità di discesa dei pezzi, e lo stesso accade all'andamento musicale, un *loop* sonoro che acquista sempre maggior ritmo. A un certo punto la velocità di gioco sopravanza qualunque abilità manuale, e tutte le partite – prima o poi – finiscono con lo schermo pieno, con la vittoria del caos. Alla luce di quest'ultimo aspetto, si potrebbe persino supporre che il titolo, oltre ad avere una forte componente narrativa, ne contenga anche una indirettamente ideologica.

Sulla base di quanto detto, possiamo non solo dire che *Tetris* ha una componente narrativa, ma che il testo è efficace proprio perché si basa sulla narrativa: funziona soprattutto perché questo programma d'azione principale corrisponde se non a una rappresentazione simbolica di una tendenza innata dell'uomo – combattere il caos – perlomeno a un'ideologia molto diffusa.

2.4. Il concetto di immersività

Una delle caratteristiche più importanti dei videogiochi è la loro capacità di coinvolgere il giocatore. Scrive Agata Meneghelli a questo proposito:

Con il termine di immersività intendiamo la capacità di un videogioco ben riuscito di *far* entrare il giocatore *dentro lo schermo*, illudendolo di vivere in un altro mondo, con altre coordinate spazio-temporali. (2007, p. 56)

L'autrice di *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games* (2007) – a cui questo lavoro parzialmente si ispira – sottolinea come “uno sguardo semiotico non si accontenta di riconoscere la centralità di questi aspetti per il successo di un videogioco: ci invita piuttosto a considerarli come *effetti di senso*” (*Ibidem*). Il modo in cui questa strategia discorsiva viene messa a punto, nei videogiochi, sarebbe il risultato di “un complesso di *strategie di enunciazione* ricostruibili in sede di analisi” (*Ibidem*). Più in dettaglio, tramite tre componenti dell'enunciazione – spazi, tempi e attori, secondo Meneghelli – è possibile ricostruire “i meccanismi con cui il giocatore viene illuso di trovarsi in un *altro tempo*, in un *altro luogo*, e di essere *un Altro*” (*Ibidem*).

Ci concentreremo sull'enunciazione spaziale nel prossimo capi-

tolo, prendendo anche in considerazione quei titoli che non basano tutta la loro attrattiva sull'immersività, ma su particolari strategie che operano interruzioni del coinvolgimento. Quanto al tempo, riteniamo che nei titoli analizzati in questa sede – i cosiddetti titoli d'azione, che in realtà raccolgono la grande maggioranza dei videogiochi presenti sul mercato, tranne appunto gli strategici e i *god game* – questa componente dell'enunciazione sia poco centrale, e verrà messa in risalto quando saranno i testi stessi a richiederlo. La riflessione sull'attorializzazione, e sulle complesse strategie di immedesimazione messe in atto dalla pratica videoludica, sono uno dei fili conduttori dell'intero lavoro, e verranno approfonditi nel quarto capitolo.

Per ora basti dire che se l'immersività è una strategia centrale del funzionamento del videogioco, riteniamo che il piano figurativo sia una componente fondamentale di questa strategia, e che non solo colleghi quelli che in semiotica sono il piano narrativo e quello discorsivo, ma anche le componenti interattive e narrative.

2.4.1. *Il piano figurativo come mediatore tra storia e azione*

Come abbiamo visto nei precedenti paragrafi, il videogioco può esprimere la sua componente narrativa anche a partire dalla sola azione di gioco, senza l'intervento di elementi riconoscibili. Se il caso di *Tetris* è emblematico di questa possibilità, con il suo particolare stile astratto, va tuttavia sottolineato che si tratta di un esempio molto raro. La maggioranza dei titoli presenti sul mercato si affida a una forte componente figurativa, oltre che a segmenti narrativi non interattivi. Tuttavia, se anche le cosiddette *cutscenes* dovessero mancare, sarebbe possibile risalire alle componenti narrative grazie alle fasi di *gameplay* in combinazione con la caratterizzazione grafica. Vedremo questo particolare meccanismo quando analizzeremo *Portal*; in tutti i casi standard, al piano visivo – se ricondotto a quello figurativo – spetta il fondamentale compito di fare da collante tra le due componenti. La necessità di lasciar interagire il giocatore tramite una protesi – elemento base di qualunque videogame – significa, da parte dei *designer* dei giochi, creare degli ambienti in cui farli muovere: nella maggior parte dei casi i mondi di gioco sono dotati di elementi immediatamente riconoscibili. A questo proposito, Ivan Fulco offre una feconda classificazione di queste componenti. Nel saggio *Lo Zero ludico*, l'autore spiega come ogni videogioco sia composto da due piani differenti: il piano ludico e il piano narrativo.

Il primo “contiene tutti gli elementi del videogioco in relazione con l’Interattività, quali il sistema di controllo, le azioni eseguibili, gli oggetti o la struttura dei livelli” (2004, p. 58); il secondo “contiene invece tutti gli elementi in relazione alla Narrazione, quali i dialoghi, testi o personaggi” (*Ibidem*).

Al di là del fatto che queste due componenti non coincidano con quelle che noi abbiamo chiamato manipolazione ambientale e narrazione tradizionale, quella che ci sembra più interessante è la terza parte di questa classificazione, rappresentata da quello che l’autore chiama piano *ludonarrativo*, composto da tutti quegli elementi che appartengono tanto al primo che al secondo piano. “Per esempio le *ambientazioni* sono al tempo stesso luogo in cui si svolge la narrazione e campo d’azione dell’interattività” (*Ibidem*). Poche righe dopo, Fulco aggiunge alcuni esempi concreti.

In *Resident Evil*, Chris Redfield perlustra la villa ed elimina zombie a colpi di pistola mentre risponde ai nostri comandi. Il personaggio Chris Redfield è al tempo stesso protagonista del gioco e della narrazione. (*Ivi*, p. 59)

Ci sembra che queste due entità – ambientazione e simulacro/protesi – non sono altro che due elementi suscettibili di essere approfonditi con l’analisi di quella che in semiotica viene chiamata componente figurativa. Ovvero quegli elementi che, grazie a griglie culturali consolidate, riconosciamo come appartenenti alla macrosemiotica del mondo naturale, al di là della materia espressiva con cui sono composte. Sottolineare quanto importante sia questa componente per la semiotica richiederebbe molte pagine. Denis Bertrand, nel suo manuale *Basi di semiotica letteraria*, spiega che la figuratività non è solo “la proprietà di produrre e di trasmettere significati almeno in parte analoghi a quelli tratti dalle nostre concrete esperienze percettive” (2000, p. 99 della trad. it.). L’autore parla infatti anche di *profondità del figurativo*, riferendosi alla tendenza delle figure, una volta estrapolate dalla superficie testuale, a eccedere il loro significato immediato prendendo in carico temi più generali. Accanto alla razionalità deduttiva e dimostrativa – basata su relazioni di causa effetto e su rapporti motivati – il figurativo opporrebbe una sua particolare razionalità, “che funziona per analogia diretta” (*Ivi*, p. 137). Essendo un testo prevalentemente audiovisivo, nel videogioco la figuratività assume sia i caratteri della *mimesis*, sia realizza i “ragionamenti figurativi” nominati da Bertrand, come vedremo con una breve analisi

semantica di due personaggi di *Street Fighter IV*.

A questo proposito si sono anche espressi Fausto Colombo e Ruggero Eugeni, ricostruendo tre tipi di spazi all'interno del videogioco *Myst*, nella cornice di uno studio su testi di tipo visivo. La prima tipologia è quella *fisica*, ovvero gli spazi "corrispondenti ai materiali di gioco e dei programmi necessari per il funzionamento complessivo" (1996, p.194).

Il secondo è invece *logico*, di forma labirintica. Tale spazio sarebbe composto di frammenti, collegamenti e interruttori. Si tratta di uno spazio:

soggiacente alla rappresentazione: esso la determina rimanendo costantemente invisibile; può affiorare solo mediante una serie di metafore trasparenti: i camminamenti di pietra sull'isola, i camminamenti di legno sull'acqua che si incontrano a Channelwood. (*Ivi*, p. 195)

Se già questo secondo spazio sembra corrispondere a una versione più astratta dello spazio della manipolazione ambientale, con qualche inserto visivo che gli autori chiamano *metafore trasparenti*, le corrispondenze si fanno più chiare quando vengono presentati i cosiddetti *spazi visibili*. Da un lato abbiamo quello che gli autori chiamano *spazio rappresentato*, ovvero lo spazio fittizio di gioco, l'isola di *Myst*; il secondo è invece uno *spazio rappresentante o interspazio*, "che è quello in cui si muove il cursore-manina" (*Ivi*, p. 196). La differenziazione tra questi due spazi è immediata nelle avventure grafiche, di cui *Myst* è un esponente di spicco: qui il mondo simulato rappresentato graficamente è per l'appunto ben distinguibile dallo spazio interattivo, che viene dispiegato tramite l'interfaccia a schermo, quindi lo spazio di corsa del cursore mosso da mouse. Tuttavia, nei videogiochi in cui si muove direttamente una protesi – sia un personaggio di un gioco d'avventura, sia i blocchi di *Tetris*, ad esempio – distinguere i due spazi visibili diventa problematico. In tutti questi casi quelli che i due autori chiamano *interspazi* e *spazi rappresentati*, tendono a coincidere in un unico spazio visibile. Una precisazione in nota conferma questa corrispondenza:

In effetti, sotto questo aspetto, tutto il mondo rappresentato è per certi aspetti un interspazio. Proprio qui sta il senso ultimo del gioco rappresentativo di *Myst*, che nel figurativizzare e nel rendere estremamente visibile all'interno del mondo finzionale la lettura del racconto, intende al tempo stesso e renderla parte del racconto stesso e della sua finzione. (*Ibidem*)

Ancora una volta, pur non corrispondendo ai due piani individuati nel capitolo precedente – manipolazione ambientale e narrazione tradizionale – gli spazi indicati da Colombo ed Eugeni sono spazi che attengono da un lato direttamente al *gameplay* (lo spazio logico), dall'altro alla caratterizzazione narrativa (lo spazio rappresentato). Al centro c'è quello che gli autori chiamano l'interspazio, che è composto – salvo particolari casi – dalla generica componente visiva-spaziale. Le eccezioni in cui l'interfaccia invade lo schermo non sono rari, abbiamo appena citato il cursore di *Myst*, ma ogni videogioco organizza differenti tipologie di indicatori, e riteniamo che questa componente vada trattata a parte, contestualmente alla descrizione del prodotto considerato, perché può essere più o meno integrata nel mondo fittizio¹⁰.

2.5. Un esempio di analisi: *Street Fighter IV*

La fondamentale importanza dell'impianto figurativo come mediatore tra trama e azione risulta più evidente in quei testi che riducono la narrazione tradizionale al minimo. Si consideri un titolo come *Street Fighter IV* (2009), esponente di spicco del genere *picchiaduro* o *fighting game*. Dopo aver scelto il proprio combattente in una schermata apposita, il giocatore affronta un singolo avversario su un ring. Il rivale può essere controllato sia dall'intelligenza artificiale del testo (CPU), sia da un altro giocatore. Nel caso di *Street Fighter IV*, due giocatori possono sfidarsi anche a chilometri di distanza, grazie ad apposite modalità online. In ogni caso, la partita vera e propria si svolge nella seguente maniera: i due avversari si affrontano entro un tempo limite in arene prestabilite, inquadrati con un'oggettiva “di profilo”, e hanno a disposizione una serie di mosse specifiche per ogni personaggio. Nella parte alta dello schermo due barre separate indicano quanta salute rimane a ognuno dei personaggi, e quindi quanti altri colpi può subire prima del Knock-out. A

¹⁰ Un breve esempio può chiarire meglio il problema dell'interfaccia a schermo. In titoli come *Metroid Prime* o *Halo*, in cui si utilizza una visuale in soggettiva, vengono raffigurate informazioni ben integrate nel mondo finzionale. In entrambi i casi i personaggi indossano tute e caschi avveniristici: il fatto che a schermo ci sia un indicatore che c'informa sui proiettili rimasti è sia necessario per il *gameplay*, sia perfettamente plausibile a livello finzionale (cfr. fig. 2.3). Il caso di *Myst* è molto diverso, in quanto il cursore del mouse assolve al solo scopo interattivo, e non viene affatto giustificato a livello narrativo.

queste regole di base – valide per qualunque esponente della categoria – vanno aggiunte quelle specifiche di ogni prodotto. Nel caso di *Street Fighter IV*, ad esempio, altre due barre sono posizionate nella parte bassa dello schermo, e una volta riempite, permettono di effettuare sequenze di attacchi particolari. Il fulcro di questo tipo di prodotti risiede nell'abilità nel concatenare le mosse a propria disposizione, nell'utilizzare strategie di attacco e difesa contestuali. Le stesse movenze dei vari lottatori sono concepite – da parte dei programmatori e *game designer* – con il chiaro intento di equilibrarsi, così che se un personaggio è dotato di uno specifico attacco dalla distanza, un altro sarà in grado di compiere un movimento rapido di aggiramento, e così via¹¹.

2.5.1. *Il percorso narrativo del soggetto giocatore*

Ricostruire l'andamento narrativo di un titolo come questo, significa dover considerare diversi livelli di analisi. Se ci focalizziamo sull'*attente giocatore*, il suo Programma Narrativo di base è composto dalle *modalità* del *dover fare/voler fare*, e l'oggetto di valore, a livello molto generale, è la vittoria. Il soggetto è dunque *mandante* di se stesso, e può acquisire la competenza necessaria grazie a sezioni di gioco create *ad hoc*. Le modalità Sfida e Allenamento permettono di familiarizzare con le tecniche a disposizione di qualunque personaggio, esercitandosi in lunghe serie di colpi – le cosiddette *combo* – che richiedono una tempistica nell'input dei comandi particolarmente severa. È persino possibile controllare il proprio avversario e registrarne le movenze, per poi tentare di fronteggiarle con il proprio personaggio, ulteriore possibilità di affinamento delle proprie tecniche. A questo punto, ottenuto un certo grado di *competenza*, si può sia combattere in modalità in singolo giocatore, sia sfidare altri giocatori online, tramite un meccanismo di ricerca degli avversari che permette di trovarne in base ad alcuni parametri modificabili a piacimento: nazionalità, abilità e stabilità di connessione. In quest'ultimo caso – quello di partite online contro altri umani – ogni vittoria o sconfitta assegna dei punti-battaglia che assolvono al

¹¹ Due casi emblematici: Ryu e Ken sono in grado di creare delle vere e proprie bolle di energia e scagliarle contro l'avversario. Rose può ribattere questi attacchi e rispedirli al mittente; Dhalsim può invece teletrasportarsi da un lato all'altro dello schermo. L'intreccio delle possibilità date dal parco mosse di ogni personaggio e dal modo di concatenarsi delle stesse, fa in modo che ogni scontro somigli a una sorta di istintiva partita a scacchi.

duplice scopo di *sanzione*, e di indicatore di forza. Chi vince ottiene dei punti, ma vedere il punteggio del proprio avversario significa anche avere un'indicazione approssimativa della sua abilità. In questa maniera il Programma Narrativo di base amplifica la durata della *performance*, trasformandola in un processo a lungo termine: lo scopo non è più vincere, ma vincere spesso, per aumentare il punteggio, e diventare sempre più abili¹². In questa maniera l'indicatore numerico – come nel caso di *Tetris* – diviene una *valenza*.

2.5.2. *Il percorso narrativo del personaggio*

Nel caso in cui ci si voglia invece cimentare nella modalità in singolo giocatore, è possibile affrontare gli avversari controllati dalla CPU uno dopo l'altro, scegliendo un livello di difficoltà tra quelli disponibili, a seconda delle proprie esigenze e abilità. In base al personaggio scelto, ne verrà messa in primo piano la storia, con alcune sequenze audiovisive non interattive. Prima dell'azione, partirà infatti un filmato che illustrerà le vicende del personaggio selezionato, spesso riassumibili nelle motivazioni che l'hanno spinto a combattere. In corrispondenza di un certo numero di scontri vinti, si affronterà il suo rivale: il personaggio che, stando al *background* narrativo della serie, è più d'ostacolo ai suoi piani. Infine, una volta terminato il gioco – e quindi battuto l'ultimo avversario – un'ultima sequenza filmata *sanzionerà* le imprese del simulacro. Questi intermezzi narrativi hanno uno scopo perlopiù riempitivo e funzionale – per esempio quando affrontiamo il rivale il tutto si riduce a pochi dialoghi in apposite finestre in sovra-impressione, su cui il giocatore non ha controllo – e non modificano affatto lo svolgimento delle fasi interattive. Tuttavia, sebbene queste fasi siano un riempitivo, lo sono a partire da una componente essenziale, che è quella figurativa.

2.5.3. *Mediazione figurativa*

L'importanza di caratterizzare i personaggi selezionabili e le arene su cui si svolgono gli scontri è sottolineata da due figure profes-

¹² La dimensione competitiva di questi prodotti è molto pronunciata. Sono tenuti annualmente tornei mondiali, e molti giocatori sono celebrati come veri e propri atleti: oltre a ricevere premi in denaro in caso di vittoria, vengono intervistati dai giornalisti come fossero star, e spesso le *software house* produttrici di giochi lasciano testare i loro prodotti per ricevere consigli riguardo il bilanciamento dei personaggi.

sionali presenti in ogni team di sviluppatori di videogiochi: il *character designer* e il *level designer*. Queste componenti sono centrali in qualunque videogame, ma in special modo in quelli in cui non ci sono sequenze interne al gioco che permettano approfondimenti narrativi. Nel caso di *Street Fighter*, avere dei personaggi ben caratterizzati è fondamentale per stimolare un senso di empatia da parte del giocatore. Si consideri l'immagine sottostante¹³: Blanka e Ryu si scontrano su un ring d'allenamento (fig. 2.2).

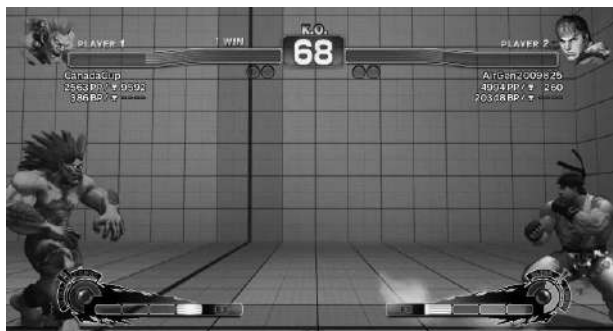


Figura 2.2. Un'immagine di gioco di *Super Street Fighter IV*

A partire dalla sola componente grafica è possibile ricostruire parte delle loro storie. Ryu indossa pantaloni lunghi e strappati in corrispondenza dei piedi; sopra ha un kimono e una cintura nera, guanti e fascetta attorno alla fronte. Il suo abbigliamento si rifà alla tradizione delle arti marziali, e al modo in cui le arti popolari – cinema e fumetti in primis – ne hanno rappresentato gli esponenti. Al contrario Blanka pare non essere nemmeno umano. La capigliatura e la peluria sono folte e di colore arancio. La pelle è verde, la postura bassa e animalesca, con gli arti superiori che quasi toccano terra. Indossa inoltre dei pantaloni strappati e, se si osserva con attenzione, si possono scorgere delle catene spezzate attorno alle caviglie. Inoltre, è dotato di una dentatura aguzza e di artigli.

Se invece che considerare una singola foto si osserva una partita in corso,¹⁴ anche per un singolo round, le intuizioni sopravvenute in

¹³ L'immagine è tratta da una partita online. Per questo motivo, al posto dei nomi dei due personaggi, troviamo i nickname dei giocatori.

¹⁴ Seguendo il link è possibile reperire un esempio di partita: <http://bit.ly/17kHEcO>

un primo momento vengono confermate e approfondite. Ryu ha una postura composta, da lottatore esperto, e delle movenze equilibrate. Come per gli altri personaggi, ha inoltre a disposizione una serie di mosse speciali: può volteggiare da una parte all'altra dello schermo utilizzando gli arti inferiori come un elicottero; può colpire l'avversario con un *uppercut* volante; e infine – forse il simbolo dell'intera saga – può lanciare hadouken, delle vere e proprie bolle di energia. All'opposto, Blanka ha un andatura nervosa e movimenti scattanti. Le sue mosse consistono nell'arrotolarsi su se stesso e lanciarsi contro l'avversario, sia in orizzontale che in verticale. Infine, può accovacciarsi a terra e attorniarci di lampi elettrici, mossa che lo rende temporaneamente immune agli attacchi a breve distanza.

A partire da queste caratteristiche figurative, si possono ricostruire, per via intuitiva, le vicende dei due personaggi: Ryu sembrerebbe essere un esperto di arti marziali, appartenente a una qualche scuola di riferimento. Inoltre, le sue mosse, in special modo l'hadouken, richiamano una tradizione iconografica molto diffusa, dato che il primo paragone intuitivo che viene in mente è l'onda energetica di *Dragon Ball*. Quanto a Blanka, sia le catene che i jeans fanno pensare a un passato "umano" a cui poi è seguita una mutazione animale-sca. Soprattutto il fatto che le catene attornino ancora le sue caviglie, suggerisce che egli abbia vissuto per molto tempo in assenza di umani, che altrimenti o l'avrebbero nuovamente rinchiuso, o l'avrebbero definitivamente liberato. Al di là della validità delle intuizioni, e della ricchezza figurativa dei combattenti, suscettibili di analisi semiotiche *ad hoc* – in particolare l'articolazione tra /umano/ e /animale/, nella figura di Blanka, sembra risolversi in un termine complesso – ci si concentri sulle componenti più vicine all'azione vera e propria: le mosse speciali. Come detto, Ryu lancia bolle di energia, mentre Blanka si racchiude dentro un campo elettrico. Noi vediamo su schermo Ryu compiere la sua mossa nel preciso istante in cui la *performiamo*. Ebbene, questi particolari movimenti – che richiedono sequenze di tasti particolari per essere eseguiti – appartengono alla componente narrativa o a quella interattiva? Se utilizziamo il paradigma semiotico, come abbiamo visto, una domanda del genere è semplicemente mal posta, dato che la componente narrativa è presente in ogni tipo di testo, e rappresenta il livello più profondo della generazione del senso. Ma anche assumendo un punto di vista esterno alla disciplina, è evidente che entrambe le opzioni sono corrette: il motivo è che la componente visiva ha il compito di fare da collante tra i due piani appena considerati. È palese, infatti, che per la realiz-

zazione del *gameplay* e la caratterizzazione dei personaggi, i grafici e designer Capcom hanno lavorato in maniera coerente. I personaggi sono tutti tratteggiati in maniera forte e differenziata – spesso dei prototipi veri e propri – perché devono coprire la più vasta gamma di gusti, e devono stimolare un senso di immedesimazione, date le ore che il giocatore passerà a utilizzarli. Inoltre, anche mantenere un certo riserbo sulle origini dei combattenti, compito che gli intermezzi filmati non chiariscono affatto, contribuisce a stimolare la curiosità di chi guarda e gioca. Il fatto che il lavoro di Capcom, a livello visivo, sia molto apprezzato, è facilmente verificabile prendendo come esempio un episodio meno recente della serie. Al di là delle migliorie grafiche, e del sistema di *gameplay* molto più profondo e articolato, la presente analisi non cambierebbe di una virgola se prendessimo in considerazione *Street Fighter II* (1991): la caratterizzazione dei due personaggi in esame, e le modalità di *performance* delle mosse speciali, sono rimaste pressoché invariate, segno della lungimiranza ed efficacia del lavoro dei designer nipponici. Scegliere un personaggio invece che un altro, ieri come oggi, non è la stessa cosa. Non lo è per caratterizzazione – questo lo abbiamo appena visto – e non lo è a livello di *gameplay*. Ryu ha un set di mosse adatto a ogni occorrenza e, come suggerisce la sua postura, è un combattente equilibrato. Blanka è invece un lottatore nervoso e molto veloce, e averlo come avversario significa dover scendere a patti con la sua imprevedibilità. Gli stili di gioco dei fruitori devono adattarsi alle caratteristiche dei personaggi, che a loro volta sono pensati unitariamente alla loro caratterizzazione grafico/narrativa. Diventa difficile separare le due componenti, o assegnare, in sede di analisi, un unico scopo a quella figurativa. Tanto la figuratività che le componenti interattive veicolano, a livello semantico, l’/animalità/ di Blanka opposta all’/umanità/ di Ryu. A livello cromatico abbiamo il /verde/ opposto al /rosa/; a livello eidetico il /chiuso/ opposto all’/aperto/; a livello topologico il /verticale/ opposto al raccolto, il /nudo/ al /vestito/: abbiamo insomma dei tratti figurativi correlati con una principale opposizione semantica. Il piano interattivo, che acuisce queste differenze, si snoda attraverso un’opposizione coerente: l’/imprevedibilità/ di Blanka opposta all’/equilibrio/ di Ryu. Cosa la figuratività veicola a livello semantico è quindi comune, lo abbiamo appena verificato, a ciò che veicola il livello interattivo: ci sembra improbabile l’idea che tutto l’impianto grafico – come suggerito da alcuni *ludologi* – sia accessorio. Giocare con personaggi astratti e irriconoscibili, tanto per accogliere la provocazione, creerebbe in prima istanza un problema

di leggibilità degli scontri; in secondo luogo, tutto il lavoro teso a far affezionare e immedesimare il giocatore con la propria protesi andrebbe perduto. In mancanza di immedesimazione, diventa difficile immaginare una motivazione valida che spinga qualcuno a giocare a un qualsiasi videogioco, e ancor più difficile sarebbe analizzare gli effetti di senso di una qualunque partita.

Si è scelto *Street Fighter IV* perché è un esempio estremo del fondamentale ruolo di mediazione che compie il livello figurativo. In videogiochi più elaborati, in cui la storia prevede dei cambiamenti ed evoluzioni inaspettate, partire da questo assunto è molto importante.

2.6. Segmentazione del testo videoludico

Il primo passo di un'analisi accurata consiste nel segmentare il testo in parti più piccole, sulla base della coerenza interna alle sezioni. Il testo videoludico è un tipo di testo eccezionalmente complesso, composto da sostanze dell'espressione molto diverse, di cui è richiesta una partecipazione attiva da parte dell'utente. Ne consegue che separare le sue componenti in sezioni più malleabili sia di estrema importanza. Abbiamo tentato di isolare quelle sezioni, presenti in ogni videogioco, di cui la segmentazione è un'operazione preliminare necessaria. Questo non significa che per analizzare un videogioco bisogna descrivere tutto, perché una selezione è sempre necessaria, soprattutto quando dell'analisi si vogliono illustrare i risultati.

2.6.1. Meccaniche di gioco

Un luogo comune che va subito disinnescato è l'erronea convinzione che il videogioco sia composto dalle sole meccaniche di interazione, e che dunque analizzarlo corrisponda proprio a mettere in luce tali meccaniche. Nella maggioranza dei casi, si è immediatamente in grado di capire cosa bisogna fare per procedere, si tratta anzi di una delle maggiori preoccupazioni degli sviluppatori: si pensi, ad esempio, a tutte quelle sezioni inserite con il solo scopo di spiegare il funzionamento stesso del videogioco, i cosiddetti *tutorial*.

Inoltre, si presuppone che l'analisi debba partire da molteplici "letture" del testo: tutte quelle necessarie a comprenderne le caratteristiche. Riteniamo quindi che la descrizione del tipo di interazione che il testo richiede al suo utente, sia una condizione di partenza, e non di arrivo. Riconosciamo tuttavia che la componente interattiva

– nella sua specificazione che qui abbiamo fornito, la *manipolazione ambientale* – sia ciò che differenzia il videogioco da altri media, e come tale debba esserle riservata una certa preminenza. Inoltre, come abbiamo già visto nel caso di *Tetris*, i videogiochi possono veicolare i loro significati a partire dalla sola componente d'azione, a patto però di ricondurla alla narratività semiotica, come abbiamo tentato di dimostrare in sede di analisi.

2.6.2. *Le protesi e i simulacri, segmenti interattivi e non interattivi*

Una seconda componente che merita una notazione apposita è quella che riguarda gli scarti tra protesi e simulacri. Abbiamo visto una breve classificazione delle protesi (§1.3.3) e sottolineato l'importanza di definire il rapporto che intercorre tra questa e il soggetto giocatore. Tuttavia, è fondamentale notare gli scarti tra le fasi giocate e quelle non giocate, e quindi i momenti in cui le protesi diventano semplici simulacri. Questo perché le sezioni di gioco innescano meccanismi di senso completamente diversi da quelle non interattive, e diviene fondamentale dividerle in due insiemi separati, soprattutto se si vuole risalire alla strategia discorsiva che spesso le collega in maniera originale.

2.7. *Rapporti tra narrazione e azione: Halo e i flood*

Al fine di chiarire come le due componenti – manipolazione ambientale e narrazione non interattiva – possano collaborare a creare determinati effetti di senso sulla scorta di una strategia unitaria, si rende necessaria la presentazione di un caso pratico. L'esempio che si è scelto in questa sede è una sequenza di *Halo: Combat Evolved*, videogioco sviluppato da Bungie per Microsoft Xbox, uscito nel novembre del 2001. Ne è stato recentemente realizzato un *remake* dal titolo *Halo: Combat Evolved Anniversary* (2011), che mantiene intatta la parte giocata per potenziare il comparto audiovisivo, portandolo al livello delle produzioni contemporanee, su console Xbox 360. Si tratta di un *First Person Shooter*, un genere di videogiochi in cui l'azione si svolge in prima persona, come nella cosiddetta soggettiva cinematografica¹⁵. Solitamente lo scopo principale di questi tito-

¹⁵ Cfr. Bittanti M., Morris S., (a cura di), *Doom: giocare in prima persona*, Milano, Costa & Nolan, 2005. Si tratta di una panoramica più generale ed eterogenea su questa tipologia di videogiochi.

li – nonostante sia quasi sempre presente una modalità online con cui sfidare altri giocatori – consiste nell’eliminazione degli avversari controllati dalla CPU. La soggettiva fa in modo che una delle poche parti visibili del personaggio/protesi sia l’arma che imbraccia. Questo perché nei *FPS* muovere la telecamera corrisponde a muovere la stessa protesi, dato che la visuale fa corrispondere ciò che il personaggio vede, a ciò che viene mostrato a schermo. Il tipo di protesi corrisponde a quella che Fraschini ha chiamato *protesi digitale mascherata* (§1.3.3). Sotto questo punto di vista, *Halo* non fa eccezione, e ricalca l’impostazione generale del genere di appartenenza (fig. 2.3).



Figura 2.3. Una schermata di *Halo: Combat Evolved Anniversary*

Quanto alla trama, ai fini dell’analisi ciò che è necessario sapere è innanzitutto che il titolo ha un’impostazione fantascientifica. Una nave spaziale umana viene attaccata per cause sconosciute da gruppi di alieni chiamati Covenant. Il giocatore veste i panni di Master Chief, un soldato geneticamente modificato che durante i primi livelli di gioco – grazie a un atterraggio di fortuna con l’ausilio di una capsula di salvataggio – riesce a raggiungere il pianeta da cui provengono le segnalazioni Covenant. Si scoprirà che il pianeta in questione è chiamato *Halo*, ed è in realtà un’arma di cui la razza aliena

vuole servirsi per distruggere l'umanità¹⁶. A questo punto, la squadra umana viene divisa in due gruppi: quella capitanata dal giocatore, ai comandi di Master Chief, raggiunge la Sala Comando di *Halo*; mentre l'altra – capeggiata dal capitano Keyes – si dirige verso il luogo in cui i Covenant hanno costruito la Sala Armi.

2.7.1. Descrizione del segmento

La sequenza che verrà presa in considerazione per l'analisi corrisponde alla prima parte della Missione 6 della modalità Campagna¹⁷: la fase in cui al giocatore viene assegnato il compito di recuperare la squadra di Keyes, che è incappata in una minaccia di natura non meglio precisata.

Questo segmento inizia con una breve sequenza non interattiva, della durata di pochi secondi, ripresa con inquadratura mobile a volo d'uccello, che mostra un gruppo di Covenant fuggire nella boscaglia, mentre di fronte a loro, quindi nella direzione di fuga, atterra la nave di Master Chief, la protesi del giocatore. Questa breve sequenza è accompagnata da poche note di quelli che sembrano archi e cori sintetizzati, e sfuma nello schermo bianco. Da questo momento in poi inizia il livello vero e proprio, con una sequenza interattiva che non si interromperà fino al raggiungimento di un determinato punto all'interno della struttura in cui si presume debba trovarsi Keyes. Questo obiettivo ci viene immediatamente ricordato dal pilota della nave proprio mentre assumiamo il controllo dell'azione:

L'ultima trasmissione dalla nave del capitano proveniva da questa zona, oltre dodici ore fa. Da allora non siamo più stati in grado di metterci in contatto con il capitano o con la sua squadra. (*Halo*, 2001)

¹⁶ Raccontata in questa maniera, la trama di *Halo* potrebbe essere definita banale. Tuttavia non bisogna dimenticare che spesso, nei videogiochi, la trama ha un valore funzionale all'azione; riteniamo che la sequenza di analisi che segue possa dimostrare una certa raffinatezza narrativa. Inoltre, sebbene uno studio completo potrebbe indicarlo con più precisione, è evidente che il *target* di un titolo come *Halo* è molto vasto. L'abilità richiesta al giocatore lo rende appetibile anche a un pubblico adulto e smalzato, ma la sua componente visiva pare rivolta anche a uno adolescenziale, ricalcando alcune caratteristiche da fumetto americano.

¹⁷ Guardare un filmato di gioco non può certamente sostituire una prova vera e propria, dato che il testo può variare abbastanza a seconda delle scelte e dello stile del giocatore, tuttavia è utile ai fini dell'analisi segnalare un esempio di partita. <http://bit.ly/14TLpKg>

Questa prima, lunga fase interattiva è dominata dal buio e da un'ambientazione naturale, sebbene le strane piante fluorescenti la qualifichino anche come aliena. All'interno dello scenario, proseguendo a tentoni, si ritrovano lungo il percorso numerose navi distrutte, oltre a cadaveri di umani e nemici. L'accompagnamento sonoro sfuma poco dopo nel silenzio, ponendo in primo piano i suoni ambientali della natura circostante, anche se lentamente sale una nota acuta e prolungata, che rimane in sottofondo. Procedendo nel livello ci si sposta in avvallamenti e piccole colline, e si procede a tentativi per trovare la strada che porta alla Sala Comando. Dopo aver attraversato una palude immersa nella vegetazione e nella nebbia, si incontrano pochi esemplari di Covenant. Nei livelli precedenti ci attaccavano in gruppi ordinati e agguerriti; in questa fase sono isolati e spauriti, facili da eliminare. Più avanti ci si imbatte in un lungo ponte composto da quella che sembra una sequoia abbattuta, che collega due lembi di terra. Prima di iniziare la traversata, si scorge in lontananza qualcuno che corre nella boscaglia a gran velocità, ma non si riesce a capire chi o cosa sia. Una volta dall'altro lato, dei colpi di arma da fuoco, delle urla e un'esplosione ci spingono a controllare alla nostra destra. Vediamo un altro gruppo di Covenant – questa volta più numeroso – fuggire dall'ingresso di una costruzione. Se i Covenant in fuga si accorgono della nostra presenza, non esiteranno ad attaccarci. Superato il commando nemico, entriamo nell'edificio che avevamo intravisto e raggiungiamo un ascensore che ci porta al piano inferiore, mentre la nota extradiagetica aumenta d'intensità. Qui combattiamo con altri piccoli gruppi di Covenant – di cui uno nascosto proprio dietro un angolo, ci prende di sorpresa. La costruzione sembra avere struttura labirintica, ma riusciamo a orientarci soprattutto grazie alle scie di sangue e ai cadaveri. A questo punto arriviamo nei pressi di un'altra stanza, da cui sentiamo provenire degli spari isolati. Entrando, troviamo un soldato seduto spalle al muro, che appena ci vede sopraggiungere tenta di colpirci con una pistola. Evidentemente in stato confusionale, il soldato ci ordina di indietreggiare, perché ha paura che possiamo trasformarlo “in una di quelle cose.” Poi ci consiglia di nasconderci, o di fingere di essere morti – come ha fatto lui – perché, così dice, “loro prendono solo i morti”. In questa fase siamo liberi di proseguire e lasciare il soldato

indietro, oppure decidere di ucciderlo. Il gioco non prevede altre soluzioni, e se rimaniamo di fronte a lui, continuerà a colpirci¹⁸. Dopo altri corridoi e stanze dominate dalla distruzione, si procede nuovamente verso il basso, mentre un coro extradiegetico di crescente intensità sale mentre avanziamo nel buio.

Pochi secondi dopo, parte la sequenza filmata, che mantiene l'accompagnamento sonoro appena iniziato. Da questo momento in poi il giocatore perde il controllo dell'azione, e si limita a guardare. La sequenza dura cinque minuti e quindici secondi e inizia con Master Chief che viene inquadrato in terza persona mentre si avvicina a una porta con circospezione. La telecamera si focalizza – con l'ausilio di una nuova soggettiva – su un dispositivo collegato all'entrata, ma prima di toccarlo si sente un suono organico poco distinguibile, e Master Chief si gira di scatto puntando l'arma, con una successione di prima e terza persona. Armeggiando con il dispositivo, riesce in qualche modo ad aprire la porta, ma subito un cadavere di soldato gli cade addosso. Sorreggendolo con una mano, e con l'altra imbracciando il fucile, il protagonista entra nella stanza e osserva le scie di sangue umano e alcuni caschi d'ordinanza, mentre brevi note ascendenti salgono a intermittenza. Una volta poggiato il cadavere a terra, il simulacro raccoglie uno dei caschi, e ne viene inquadrato il retro, su cui capeggia un nome. Master Chief scuote la testa, mentre l'accompagnamento sonoro si colora di note drammatiche. A questo punto il simulacro estrae una scheda dal copricapo, e la infila in un dispositivo dietro la sua testa, probabilmente dotato di un lettore audiovisivo. A questo punto lo schermo sfuma in nero, e grazie alla indicazioni in basso a sinistra – prima "Apertura Archivi" seguito da un numero di serie, subito dopo dalla dicitura "Soldato Jenkins, Wallace A." – comprendiamo che ciò che stiamo per vedere è una registrazione video di ciò che è accaduto al soldato Jenkins, ripresa dal suo casco: tutto il filmato sarà quindi in soggettiva.

La prima parte è a bordo di un velivolo. Vediamo dei soldati seduti in cerchio, probabilmente su un elicottero, e la sequenza è accompagnata da una distorta musica rock. I soldati discorrono della missione in corso ironizzando sulla loro sorte, almeno fino a quando il pilota non li informa che sono giunti al punto di interesse. La qualità video è scarsa, e da quando atterrano nella boscaglia, l'accompagnamento sonoro cessa, lasciando spazio ai soli suoni ambientali. I soldati si fermano sull'ingresso della costruzione, e dopo brevi disposi-

¹⁸ Per la sua rappresentazione della violenza e per il linguaggio adulto, il titolo è sconsigliato ai minori di sedici anni.

zioni, entrano. Un salto temporale ci porta a una fase successiva: si tratta di un dialogo degli stessi soldati attorno a un cadavere di Elite. Si tratta di un Covenant particolarmente coriaceo in battaglia, ma ha lo stomaco completamente squarciato. A questo punto sopraggiunge il capitano Keyes – l’obiettivo della “nostra” missione – che commenta la morte dell’alieno e della sua squadra. Un ultimo stacco ci mostra i soldati di fronte alla porta da cui anche noi siamo appena trascorsi, intenti ad apporvi il dispositivo per aprirla. Scopriamo dal successivo dialogo che sono stati i Covenant a sigillare la porta, ma il capitano Keyes ordina di aprirla in ogni caso. I soldati obbediscono, ed entrano nella stanza in silenzio, pattugliando ogni angolo. Poco dopo, vengono contattati dal sergente tramite un dispositivo audio, che li informa di un contatto nemico, ma li avverte che non si tratta di un attacco Covenant. Lo stesso sergente a questo punto inizia a urlare, e le poche parole comprensibili riguardano l’entità numerica della minaccia nemica: il soldato si limita a dire che “sono dappertutto”. La trasmissione si interrompe nella confusione, mentre da una porta sulla destra fuoriesce uno stuolo di strani esseri giallognoli, brevemente anticipati da numerosi suoni inarticolati. Si tratta di creature grandi circa quanto animali domestici di piccola taglia, ma dotati di un cranio particolarmente pronunciato, e di strani tentacoli al posto delle zampe. Inoltre, sembrano saltare all’altezza del viso: uno dei soldati riesce a staccarne un esemplare dalla testa di un suo compagno solo dopo molti tentativi. Pochi attimi dopo è però lo stesso Jenkins – l’attore a cui è ancorato il punto di vista – ad accasciarsi a terra, sopraffatto da un gran numero di creature nemiche.

A questo punto un nuovo stacco ci riporta a Master Chief, brevemente inquadrato in terza persona, che estrae la scheda della registrazione video e la butta via. Un rapido flash bianco ci avverte della fine della sequenza filmata, e ridandoci controllo sull’azione, ci lascia a fronteggiare sia lo stuolo di alieni, sia il disturbante risultato ottenuto dalla loro fusione con i soldati.

2.7.2. *Analisi del segmento*

Il Programma Narrativo di base della sequenza è il seguente: Master Chief deve trovare il capitano Keyes. Quindi il nostro simulacro è un *attante modalizzato* secondo un *dover fare/voler fare* instillato da Cortana, il *mandante* che nella missione precedente ci ha informato della situazione. Per realizzare questo programma, Master Chief deve realizzare un Programma Narrativo d’uso: deve identifi-

care la minaccia che ha ostacolato Keyes, e combatterla. Questo secondo PN contiene una forte componente passionale e *tensiva*, legata ai regimi di visibilità, e quindi a quelli del sapere. Si vuole identificare la minaccia, ma non ci si riesce se non dopo molto tempo. Nelle fasi iniziali, si vedono invece solo i suoi effetti, che sono spaventosi, ma la componente *durativa* viene prolungata oltremisura, tendendo verso un momento *singolativo* di sicura entità disforica, una strategia tipica di molti film *horror*. Inoltre, c'è una grande circolazione di saperi e sovrapposizione di punti di vista. Le sequenze discorsive sono tre: 1) una lunga fase interattiva nella boscaglia e nella costruzione; 2) il filmato che ci mostra cosa è accaduto a Jenkins e Keyes; 3) il ritorno a Master Chief sotto il nostro controllo.

La prima fase è composta da segnali contraddittori: si avanza in solitudine nella boscaglia, con il rischio di perdersi. Si inseriscono poi degli indicatori *deittici* (luci artificiali), e anche indicatori figurativi di altro genere (navi distrutte e sangue), che incanalano in qualche modo la progressione nell'ambiente. Si inizia a intuire che c'è una nuova minaccia che incombe perché si trovano cadaveri sia umani, sia dei propri nemici: gli stessi nemici con cui si era riusciti a combattere a stento fino a quel momento. Si comprende di conseguenza che forse la minaccia è irrazionale. In corrispondenza del ponte naturale, si vede un corpo correre in lontananza: si tratta del primo regime di visibilità diretta, ma è molto parziale, e questo elemento accresce la tensione perché indica che la lontananza con la minaccia si è assottigliata. Di nuovo ci vengono mostrate le conseguenze dell'azione del nemico: i Covenant che corrono spaventati, ma che non si spaventano di noi. Continuiamo ad avvicinarci alla minaccia e il silenzio e la distruzione attorno crescono di conseguenza. Il soldato impazzito è un'altra fonte di informazioni indiretta: non ci riconosce, è in evidente difficoltà cognitiva e passionale. Ci conferma quindi la pericolosità del nemico, e aggiunge che è composto da un numero elevato di esemplari. A questo punto sappiamo che tra poco fronteggeremo il qualcosa che ha spaventato così tanto il soldato, che addirittura lo ha costretto a fingersi morto: la situazione del soldato è insomma molto simile alla nostra nelle premesse, ma l'arrangiamento discorsivo ci mette davanti all'esito dell'incontro con la minaccia.

Subito dopo inizia il filmato, seconda macro-sequenza. Anche Jenkins compie un Programma Narrativo simile al nostro: la strategia del testo consiste infatti nel moltiplicare gli osservatori ma porli nel medesimo punto di vista, nelle medesime condizioni fisiche,

passionali e *tensive*. Ciò che appare a schermo non è il punto di vista di Jenkins, né quello di Master Chief, ma sono tre punti di vista in uno: Jenkins, Master Chief e il giocatore. In questa maniera la prima sequenza già prepara il terreno per il filmato esplicativo, che a sua volta prepara il terreno per la successiva fase di azione. C'è un rafforzamento progressivo dei regimi *tensivi* tramite scarti differenziali che fanno da referente, tesi a ottenere effetti realtà. Questa strategia è ottenuta tramite una fitta rete di *débrayage* ed *embrayage* incasati uno dentro l'altro. Nella prima sequenza, tramite un *débrayage* spaziale, temporale e attoriale, l'istanza dell'enunciazione proietta la giungla, i Covenant in fuga e la nave di Master Chief. Poco dopo un *débrayage* installa il giocatore al controllo della protesi *maschera*. Nel dialogo con il pilota dell'aereo c'è un nuovo *débrayage*, questa volta *enunciazionale*, che ci informa che Keyes è scomparso da dodici ore. Un altro *débrayage* *attoriale* si realizza quando incontriamo il soldato che ci spara addosso. Si ha invece un *embrayage* *attoriale* quando parte la sequenza filmata, ci viene tolto il controllo di Master Chief, che quindi diviene un simulacro/attore e non più una protesi. Quando inserisce la scheda video, c'è un nuovo *débrayage*: gli attori e il tempo che vengono proiettati dall'istanza dell'enunciazione sono diversi dalla situazione in cui si trova Master Chief, ma sono medesimi il punto di vista, il luogo, e il regime dei saperi; almeno fino a quando la minaccia finalmente non si palesa. Un ennesimo *débrayage* *enunciazionale*, quello del sergente, informa Jenkins e i compagni che la minaccia è vicina e numerosa. A questo punto un nuovo *débrayage* ci restituisce il controllo della protesi.

Questo progressivo incassamento dei punti di vista impedisce di isolare gli effetti di senso delle fasi interattive dagli effetti delle fasi non interattive. La prima fase influenza la seconda: la possibilità che potremmo finalmente vedere la minaccia, anche se da spettatori, ci spinge a proseguire in una determinata maniera (con curiosità e cautela); il vedere la minaccia ci pone in un determinato atteggiamento *tensivo*, e anche se non siamo noi a subirla, ma Jenkins e gli altri soldati, sappiamo che tra poco sarà il nostro turno. L'effetto di senso sarebbe meno incisivo se non sapessimo che dovremo affrontarla in prima persona, e che ci sono forti possibilità che potremo fare la stessa fine degli altri soldati. Inoltre, le tre fasi si confondono per stile discorsivo e scelte compositive. Si ricorre spesso all'uso della prima persona nella prima fase non interattiva, quando Master Chief si avvicina con cautela alla porta sigillata. La terza persona ci mostra il nostro simulacro in chiaro atteggiamento circospetto,

ci fa vedere ciò che vede (ancora nulla) e il modo in cui lo fa. La sua *modalizzazione* passionale *modalizza* anche quella del soggetto giocatore. Subito dopo vediamo ciò che vede Jenkins, un attore sconosciuto ci viene presentato da una prospettiva interna: anche se si tratta di uno sconosciuto, probabilmente andremo incontro alla medesima, irrazionale minaccia.

Ecco quindi che il testo tenta di aumentare la paura del soggetto giocante, mostrandogli la paura di un altro soggetto, ma dal suo stesso punto di vista. In questa maniera il linguaggio ludico ci spinge a farlo diventare cinematografico nella nostra azione: nella foresta ci guardiamo intorno circospetti, a volte zoomiamo con il mirino dell'arma per tentare di scorgere qualcosa tra la vegetazione. L'incontro improvviso con i Covenant dietro l'angolo interno al palazzo ci spinge a procedere con maggior cautela. Allo stesso modo, il linguaggio cinematografico diventa in qualche modo ludico, ricorrendo alla prima persona tipica delle fasi giocate per mantenere realismo interno senza usare troppe inquadrature oggettive. Subito dopo mantiene un'intera soggettiva per il punto di vista di uno sconosciuto¹⁹. Queste prospettive coincidenti sono il frutto di un attento *design*: nulla avrebbe vietato di usare un'oggettiva per le fasi vissute da Jenkins.

¹⁹Una strategia simile – quella di farci vedere dagli occhi di un soggetto spaventato – è alla base del film *Strange Days* (1995), di Kathryn Bigelow. Tuttavia il non poter far affrontare fisicamente la minaccia allo spettatore, come invece accade nel videogioco *Bungie*, mantiene la paura su un livello più concettuale che fisico.

Capitolo III

SPAZIO E MOVIMENTO

3.1. *BioShock Infinite* e gli spazi paralleli nel videogioco

Vorremmo iniziare questo capitolo invertendo la successione che abbiamo fin qui adottato, scegliendo cioè di iniziare in *medias res*, anticipando l'usuale ricognizione teorica con l'interpretazione di un testo emblematico. Gli strumenti che verranno poi sistematizzati saranno in un certo senso la risposta metodologica alle considerazioni che spenderemo per *BioShock Infinite* (fig. 3.1).



Figura 3.1. Elizabeth e i suoi misteriosi poteri

Si tratta del terzo episodio di una nota trilogia di *First Person Shooter* – che apparentemente non condivide né l'ambientazione né i personaggi dei precedenti capitoli – realizzato da Irrational Game nel 2013 e uscito per PlayStation 3, Xbox 360 e PC. La formula di gioco ripercorre gli stilemi del genere di appartenenza: saremo quindi posti al comando di una *protesi maschera*, in questo caso Booker DeWitt, e dovremo recarci a Columbia, una finzionale e avveniristica

isola fluttuante americana, per saldare un misterioso debito legato a un'altrettanto misteriosa ragazza. Saremo inizialmente accompagnati in barca su un faro, e da lì procederemo verso il cielo con una capsula. Una volta giunti a Columbia, potremo constatare il forte intreccio tra religione e potere: l'attuale governante, Zachary Hale Comstock, è un ultra-nazionalista auto-proclamatosi Profeta, e le sue rappresentazioni – sia in forma di manifesti che di imponenti statue celebrative – dominano l'isola.

Dopo una ricognizione nel circondario, saremo accusati di essere degli eretici, a causa sia del nostro comportamento – il giocatore può scegliere se difendere o meno un personaggio maltrattato – sia a causa di una misteriosa incisione sulla mano sinistra, composta dalle iniziali “A. D.”.

Gli eventi successivi ci porteranno a recuperare Elizabeth, la ragazza dell'incipit, misteriosamente in grado di creare dei portali spaziali, e attentamente sorvegliata. Scopriremo che si tratta dell'erede di Comstock, e nel tentativo di portarla in salvo, gli eventi si complicheranno ulteriormente, costringendoci a ricorrere al potere della ragazza, e a perderci in realtà parallele a quella di partenza. Ogni passaggio muterà l'equilibrio dei ruoli precedente: in una Columbia DeWitt constaterà di essere morto per la libertà, di essere un martire; in un'altra Elizabeth sarà l'erede malvagia di Comstock; nella successiva riusciremo a salvarla ma verremo comunque separati. Solo la concatenazione di questi tentativi falliti, ci porterà al loro cortocircuito: Elizabeth ci riporterà al faro dell'incipit, che però sarà circondato da molti altri fari. Accanto, innumerevoli copie del nostro avatar e di Elizabeth passeranno scorrendo, ognuno indirizzato verso la rispettiva porta. Una volta attraversata, verremo addirittura condotti a Rapture, l'ambientazione principale del primo *BioShock*. Il successivo *flashback* vedrà DeWitt pronto a farsi battezzare, a seguito delle controverse imprese militari del suo passato, ma all'ultimo istante rifiuterà la funzione. Attraversata l'ennesima porta, ci ritroveremo nell'appartamento di DeWitt, e scopriremo dell'esistenza di sua figlia, Anna, che però consegneremo a un Comstock giovane in cambio del saldo dei nostri debiti.

L'ultima sequenza ci farà quindi tornare al battesimo, ma piuttosto che farci “rinascere”, Elizabeth e alcune delle sue copie, uccideranno DeWitt annegandolo, evento a cui consegnerà la sparizione di tutte le Elizabeth tranne una, e l'inizio dei titoli di coda.

3.1.1. *Fabula e intreccio*

Nella fabula di *Bioshock Infinite* ci sono costanti e variabili. In breve, Booker DeWitt è un ex soldato che ha partecipato a controverse azioni militari, e che a un certo punto della sua vita deve essere battezzato. Da questo punto nascono due diramazioni principali: in una realtà DeWitt accetta il battesimo per cancellare le sue colpe, e diventa Comstock, fondando poi Columbia; nell'altra, rifiuta il battesimo e diventa un alcolizzato, indebitandosi pesantemente. In questa seconda realtà, ha una figlia di nome Anna. Nell'altra, Comstock diventa sterile e quindi senza eredi. Grazie agli studi dei gemelli Lutece, Comstock scopre di avere una figlia in un'altra realtà, e la ottiene da DeWitt, per intercessione degli stessi Lutece, in cambio del saldo dei suoi debiti, tramite un portale tra le due dimensioni (in cui Anna perde un dito). La bambina viene qui ribattezzata Elizabeth.

Il gioco quindi inizia con DeWitt che dopo vent'anni di disperazione – e dopo essersi inciso sulla mano le iniziali di sua figlia, Anna DeWitt, appunto – tenta di salvare Elizabeth/Anna recandosi a Columbia, accompagnato dai gemelli Lutece. Tuttavia, tutti i tentativi di questo genere sono inutili, perché l'unica variabile significativa è il battesimo. Una volta “nati” Comstock e Columbia, gli sforzi di DeWitt sono destinati a fallire: si tratta insomma di una storia che si ripete molte volte, ma a fronte di poche variazioni, termina nella stessa maniera. Difatti appena giunge a Columbia, DeWitt viene accolto dai gemelli Lutece che lo fanno giocare a testa o croce: i risultati ottenuti, appositamente segnati su una lavagnetta, sono però sempre “testa”, un po' il sunto del fatto che con il suo nuovo arrivo, niente è cambiato e niente cambierà (fig. 3.2).



Figura 3.2. Undicesimo arrivo a Columbia?

Per questo motivo esistono varie versioni di Columbia quante sono le realtà, ma nessuna completamente positiva, tutte portano al disastro. C'è la Columbia in cui DeWitt è martire, quella in cui le rivolte popolari trionfano, quella in cui Elizabeth è l'erede di Comstock. L'unica soluzione possibile è non farla iniziare, questa storia, quindi salvare Elizabeth eliminando Comstock; ma per eliminare Comstock è necessario che egli non nasca, e quindi che nella realtà in cui DeWitt accetta il battesimo, lui si sacrifichi. Questi eventi si compiono nel finale: quando DeWitt muore, le varie Elizabeth alternative spariscono mentre una telecamera oggettiva dall'alto le inquadra. Solo l'ultima non vediamo sparire, perché i titoli di coda iniziano in contropiede (a là *Inception*, per intenderci), ma il motivo di questa sparizione, oltre a lasciare il dubbio legittimo che la catena possa ri-iniziare, è anche una suggestione più generica, di cui si parlerà nei prossimi paragrafi.

Al di là delle interpretazioni, del dubbio se Anna possa ugualmente nascere oppure no – dubbio alimentato dalla breve sequenza dopo i titoli di coda, che mostra Booker avvicinarsi alla culla ma senza mostrarci l'eventuale contenuto – altre considerazioni, riguardo il funzionamento di *Infinite* e del videogioco tutto, sono forse degne d'interesse.

3.1.2. *Il legame formale tra trama e gameplay: lo spazio narrativo*

Alla luce del finale e dell'espedito dei mondi paralleli, con una storia che si ripete sempre in versioni solo parzialmente diverse, viene anche giustificata tutta l'azione e il *gameplay*. Le fasi giocate, a livello di narrazione globale, sono illusorie, nel senso che, tolto il finale, tutti i nostri sforzi a Columbia fanno parte dei tentativi che sono destinati a fallire. Anche quando salviamo Elizabeth, Songbird – una creatura mitologia alata, guardiana della ragazza – viene a riprenderla. In questa maniera le realtà parallele si pongono come nodo di coerenza tra narrazione e azione. Per quanto riguarda il primo punto (la trama), degli insormontabili ostacoli finzionali ci costringono a entrare nei portali. La prima volta per la ricerca di un personaggio che però, in quella realtà, è già morto; altre volte per il trasporto di armi o per un brutto epilogo, altre ancora per scampare un attacco, e così via, in tutte le Columbia che attraversiamo. A livello di *gameplay*, invece, i nostri tentativi falliti, quando la salute scende a zero, si fondono nella narrazione tramite un interessante espedito: vediamo infatti DeWitt ripartire da dentro il suo appartamento negli USA, e aprire “la porta”, cioè tornare ogni volta a Columbia: ogni morte è

una versione alternativa (e fallimentare) della storia.

Per quanto riguarda l'evoluzione sintagmatica della stessa trama, *Bioshock Infinite* molto spesso la fonde con l'ambiente, perché durante la partita, si può distinguere una versione di Columbia dall'altra, solo grazie a particolari spaziali e figurativi. Comprendiamo di essere in una Columbia alternativa quando osserviamo dei manifesti con una foto che ci ritrae come martire; oppure quando osserviamo lo stesso manifesto inneggiare a Elizabeth, divenuta erede di Comstock. Allo stesso modo, anche strumenti di narrazione tradizionali, quali enunciati orali o audiovisivi, sono situati nello spazio di gioco in maniera mimetica: è il caso degli altoparlanti che diffondono i proclami di Comstock o delle telefonate astruse dei Lutece; o ancora le postazioni che ci illustrano episodi storici di Columbia previo inserimento di monetine; o ancora delle sculture, forse il più limpido tramite mediale/artistico di tutto il prodotto. Sia quando ripercorre la storia americana dentro un teatro di cartapesta, sia quando ci illustra i trascorsi della famiglia di Elizabeth, *BioShock Infinite* si affida appunto a delle sculture, ovvero opere spaziali che permettono la circumnavigazione: che incoraggiano il movimento per la loro osservazione. Arrivare di fronte a una statua con l'iscrizione sottostante è il più comune espediente affabulatorio, ed è esaltato ulteriormente dalla presenza di Elizabeth, vero e proprio *attore contestuale*, che nei momenti cruciali (ma non solo), si avvicina spontaneamente a punti di interesse ambientali, segnalandoceli sia in maniera indiretta – semplicemente avvicinandosi a loro – sia discutendoli apertamente con il nostro avatar. In questa maniera, le fasi di racconto puro e quelle di azione sono spesso legate in maniera armonica, tanto che non si può mai parlare di puro *gameplay*, e mai di pura narrazione, sebbene, e con fortune alterne, le gradazioni vadano a tendere verso questa o quella estremità.

3.1.3. *Il meta-discorso sul videogioco*

Alcuni elementi ci suggeriscono però un'interpretazione ulteriore. Il fatto che Elizabeth sia colei che crea i portali, colei che, pur stando nella sua stanza – come un videogiocatore – può visitare altri mondi, che siano Parigi o altre Columbia, ci invita a un accostamento tra personaggio e mezzo²⁰. Elizabeth può essere vista come l'emblema del

²⁰ Potremmo definire questo tipo di lettura, adattando la formulazione di Roger Odin, come una lettura che fa di *BioShock Infinite* un testo performativo. In riferimento a *Le tempestaire* (1947) di Jean Epstein, Odin spiega "(...) il film non tiene un discorso sul cinema: esso è, in se stesso, discorso sul cinema" (Odin 2000, p. 186 della trad. it.).

videogioco: crea portali, porta in altri posti, ma permette scelte illusorie. Di qui il ritorno momentaneo a Rapture, per una riflessione sul videogioco (tramite un videogioco). I dialoghi che accompagnano la fase finale sono abbastanza espliciti, in questo senso (fig. 3.3).



Figura 3.3. Elizabeth, DeWitt e le loro copie

Di fronte alla miriade di porte che riproducono l'incipit del primo *BioShock*, Elizabeth dice: “Sono un miliardo di mondi. Tutti diversi, eppure così simili. Costanti e variabili”. Il riferimento è alla trama di *Infinite*, ma anche al funzionamento di qualunque videogioco: delle porte verso altri mondi, per l'appunto sempre diversi, ma anche simili come strutturazione formale. Poco dopo (ma forse sarebbe il caso di dire poco spazio dopo, appena imboccata la porta successiva), torniamo al faro di *Infinite*, forse l'obiettivo più esplicito di tutto il gioco, tanto esplicito che durante l'incipit ci viene inquadrato automaticamente, prima di lasciarci il controllo dell'azione, cosa che poi avverrà molto raramente. “C'è sempre un faro. C'è sempre un uomo. C'è sempre una città”. Qui Elizabeth sembra elencare, seppure in forma implicita, gli elementi di base di un videogioco: un obiettivo, un personaggio, uno spazio. “Come fai a saperlo?” chiede DeWitt. “Vedo tutto attraverso le porte”. Qui più che emblema del mezzo, Elizabeth sembra rappresentarne la divinità, suggestione che in effetti non stride con l'entroterra religioso di tutto il prodotto. Il passeggiare fuori dall'ingresso di Rapture assieme a Elizabeth, con infiniti duplicati di se stessi e del cammino che si sta compiendo, potrebbe quindi indicare che il videogioco ci può immergere in infinite realtà spaziali, infiniti *setting*, infinite possibilità di abitare quei luoghi in maniera coinvolgente, ma con la possibilità di compiere scelte solo illusorie.

Infinite è insomma una riflessione sul videogioco tramite il videogioco, una riflessione spaziale sugli spazi virtuali: c'informa dei limiti

della nostra interazione, della potenza immersiva del mezzo, soprattutto a livello di ideali e di architetture. Ci dice che le scelte non sono davvero contemplate, la storia è sempre la stessa, con illusorie biforcazioni. Ogni volta ci chiede uno sforzo d'ingenuità notevole: ogni videogioco ci chiede di azzerare la nostra memoria, dimenticare l'illusione, e ripetere il viaggio, rinascere, come DeWitt rinasce Comstock, o rinasce martire, o falso profeta. Entrare in Rapture – un luogo sotto il mare – al termine di un'avventura ambientata nel suo opposto – in cielo – ma che tutto sommato parla di colpa, possibilità di redenzione; e farlo mentre si osserva, nel circondario, delle copie del nostro avatar, è un piccolo trattato sul videogioco e i suoi paradossi. Due poli spaziali antitetici, fondo del mare e cielo inoltrato, una guida (Elizabeth, quindi il videogioco e *BioShock Infinite* nel suo insieme), la possibilità di muoversi ma non liberamente, e quindi potersi chiedere: "Io ed Elizabeth, in questo mondo, siamo fatti così? Io videogiatore, sto guardando una copia del mio avatar utilizzando il mio avatar?". Si tratta di un espediente già usato in *Portal*, in quei momenti in cui è possibile osservarsi (osservare Chell) grazie agli infiniti riflessi dentro i portali; quando ciò accade, abbiamo la conferma visiva di ciò che già sapevamo a livello cinetico e spaziale, ma che avevamo appena dimenticato, a causa del grande potere di immedesimazione che il videogioco ci induce: noi, in effetti, in quel mondo *siamo* Chell/DeWitt. La differenza è che in *Infinite* questo cortocircuito aggiunge un altro termine: siamo ciò che stiamo muovendo, ciò che stiamo inquadrando e siamo anche fuori dallo schermo. O perlomeno, sembra questo l'effetto ricercato dall'organizzazione discorsiva: alla vista della nostra copia, e dopo lo stupore iniziale, la tentazione è quella di girarsi, per constatare il proprio aspetto esteriore, seppure si tratti solo del proprio avatar, composto di *texture* e poligoni. *Infinite* ci suggerisce che il videogioco è uno spazio parallelo alla realtà, parallelo ad altri spazi di gioco, che impongono ruolo, ritmo e immedesimazione entro ruoli prestabiliti, ma entro cui ci si può muovere: sia a livello fisico – il girarsi e guardarsi di cui sopra – sia a livello interpretativo – il chiedersi se in quel momento si è la copia di quell'uomo che a sua volta è il nostro avatar. Due binari che spesso vengono divisi, e ridotti a *gameplay* e narrazione, quando invece in molti casi non fanno che rafforzare i propri effetti vicendevolmente.

Il senso di Columbia è insomma il senso del videogioco: una città immaginaria e irreali basata su una tecnologia che permette di "rimanere sospesi" nello spazio. "Se lo puoi fare con una mela, perché non farlo con un'isola." dice uno dei Lutece in una registrazione. Se

lo puoi fare con un'isola (fittizia), così lo puoi fare con il giocatore. La storia poco conta: ci sono anzi infinite storie, infiniti cambi di ruolo, nei videogiochi, il che è come dire che non c'è nessuna storia e nessun ruolo: l'importante è rimanere sospesi in un altro mondo.

3.2. *Semiotica, movimento, spazio*

A causa della quasi totale mancanza di testi che ne richiedono una riflessione diretta, il concetto di movimento ha avuto poca attenzione nell'ambito della semiotica, in special modo in quella di stampo generativo. In quei casi in cui il termine fa la sua comparsa, o si intende un altro tipo di movimento, oppure si tratta di elaborazioni che attengono a un ambito prevalentemente teorico.

Nel primo caso, si veda cosa affermano Greimas e Courtés alla relativa voce del loro *Dizionario*:

il concetto di movimento serve da supporto alla descrizione dell'aspettualizzazione spaziale. Nella durata del passaggio da uno spazio all'altro l'attante osservatore può registrare il movimento come istantaneo (corrisponde, in termini di temporalità, al puntuale) o come "esteso" (è il caso in cui la figuratività presenta dei passaggi tra spazi contigui o separati da una certa distanza). (1979, pp. 210-211 della trad. it.)

Sebbene queste indicazioni abbiano una precisa utilità nel dipanarsi del livello discorsivo del Percorso Generativo del senso, è evidente che il concetto di movimento fin qui trattato riguarda la possibilità di realizzarlo empiricamente, piuttosto che dei momenti riguardanti la segmentazione *aspettuale* dello spazio.

Per quanto però la semiotica abbia sempre inteso il movimento in maniera particolare, indiretta e teorica, una volta che se ne riconosce il forte e indissolubile legame con la spazialità, ci si accorge che la disciplina ha posto le basi per una strutturata riflessione sul movimento. Si prenda questo passo scritto da Patrizia Violi, all'interno di un saggio dedicato allo studio dei verbi motori:

Vi è, credo, una ragione molto di fondo che impone di considerare insieme movimento e spazio, anzi a ben vedere *costringe ad articolare il secondo a partire dal primo*: lo spazio "in sé" altro non è che un'astrazione, la percezione dello spazio è sempre percezione di uno spazio 'abitato' da qualcuno che in esso si muove. È impossibile pensare, percepire o descrivere uno spazio statico, fisso, senza movimento. (1996, p. 83, corsivo mio)

Ci sembra che questa angolazione permetta di attingere, sebbene con alcuni aggiustamenti, alla vasta strumentazione elaborata nella cornice del rapporto tra semiotica e spazialità, in vista di una formulazione metodologica di elementi adatti a descrivere il movimento.

La prima parte di questo capitolo si concentrerà quindi su come la semiotica ha fino a ora trattato la spazialità, sia a livello teorico che metodologico. In particolare i concetti di schema corporeo, azione tematica, tipologie di presenza, prensioni spaziali e ritmo *tensivo* ci sembrano particolarmente indicati per l'approfondimento dell'oggetto del nostro studio.

La seconda parte sarà invece dedicata all'evoluzione formale del mezzo, in relazione alle problematiche del movimento e dello spazio. In particolare, si evidenzierà come il videogioco stia lentamente abbandonando tutte le componenti che tendono a minare la *continuità* delle fasi di azione. Il risultato di questi accorgimenti, come indicato nella breve descrizione di *Dead Space*, è una strategia discorsiva eterogenea ma che tende a valorizzare la fluidità.

Da queste considerazioni si tenterà di elaborare un progetto di *enunciazione cinetica*, ovvero di una specifica componente del livello discorsivo del Percorso Generativo del senso, che possa tenere assieme le seguenti componenti metodologiche: la tipologia delle protesi di Bruno Frascini, gli strumenti della spazialità semiotica, i concetti di tensione ritmica di Daniele Barbieri e il significato incorporato di Leonard Meyer. A questo proposito, si proporrà una definizione del videogioco inteso come *sistema cinetico*.

Infine, tre esempi di analisi illustreranno altrettanti modi di raccontare attraverso il movimento e lo spazio. *Ico* ribalterà la struttura classica della fiaba, oltre a spostare il fulcro dell'azione non sull'avanzamento solitario, ma sulla responsabilità nei confronti di un altro attore. *Shadow of the Colossus* servirà da verifica per la capacità estetica ed emozionale del mezzo, mettendo al centro il tema affettivo, ma elaborandone una riflessione quasi esclusivamente cinetica. *Red Dead Redemption* riunirà alcune problematiche legate ai generi narrativi e al trattamento della Storia in un'unica strategia spaziale, che verrà approfondita rimediando le tipologie spaziali di Jurij Lotman e il concetto di spazio storico di Karl Schögel.

3.2.1. Testi pancronici e spazialità

Vorremmo iniziare la riflessione sulla spazialità ricordando due autori che in maniera molto differente hanno contribuito a struttu-

rarne la comprensione e sottolinearne l'importanza. Il primo è Jurij Lotman, teorico strutturalista che ha elaborato una complessa tipologia per lo studio delle culture, spesso adottando modelli prevalentemente spaziali. Nell'Introduzione all'edizione italiana de *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti* (1985), Simonetta Salvestroni scrive:

In tutta la sua opera la dimensione tempo ha infatti un ruolo decisamente marginale e non è direttamente legata a quella spaziale. Nel libro del 1985 l'aspetto temporale, al quale il semiologo dedica la sua attenzione, è, in linea con il suo orientamento verso percezioni sintetiche e globali, la dimensione pancronica. È ad esempio pancronica la temporalità della semiosfera o ancora quella di città, intesa come organismo vivo e capace di combinare passato e presente come se essi fossero su un piano sincronico. (1985, p. 43)

In maniera sorprendentemente simile, Sandra Cavicchioli, nel suo *Spazialità e semiotica: percorsi per una mappa* (1996), si chiedeva le ragioni della rimozione dello spazio nello strutturalismo e nella narratologia, soprattutto nei confronti della trattazione ben più corposa riservata alla dimensione temporale. La sua riflessione inizia con un segmento particolarmente interessante estratto da Gérard Genette:

posso benissimo raccontare una storia senza precisare il luogo in cui si svolge, e se questo luogo sia più o meno vicino a quello in cui la racconto, mentre mi è quasi impossibile non situarla nel tempo rispetto al mio atto narrativo. Ne deriva forse il fatto che le determinazioni temporali dell'istanza narrativa sono chiaramente più importanti delle sue determinazioni spaziali. (1972, pp. 262-263 trad. it.)

Nelle pagine seguenti, Cavicchioli ricorda la distinzione tra arti del tempo e arti dello spazio, centrale nel *Laocoonte* di Lessing. Nel colmare questa ferrea divisione, tentativo compiuto aggiungendo la fondamentale mediazione della soggettività, l'autrice riempie a livello metodologico alcune delle intuizioni teoriche di Lotman. Sebbene decisamente lontani dagli ambiti letterari colti della letteratura e del folklore russo o dall'intricata opera novecentesca di autori quali Virginia Woolf, ci sembra che il videogioco sia quanto di più vicino al concetto di testo spaziale e pancronico tanto centrale in questi due autori.

3.2.2. *Il concetto di paesaggio e il design spaziale*

Le prime indicazioni su come è possibile approfondire la strutturazione degli spazi del videogioco ci sono fornite da Carlo Socco nel suo *Lo spazio come paesaggio* (1996): nel differenziare il testo letterario da quello paesaggistico²¹ ci fornisce degli importanti punti di riferimento per tutti quei casi che, come il videogioco, si situano a metà strada tra i due poli.

I referenti-significati del paesaggio sono lì di fronte a noi, disposti nello spazio che ci contiene, e noi li percepiamo nella struttura prospettogestaltica che ci contiene. Altra differenza con il testo letterario: questo ha una struttura lineare orientata; il paesaggio, proprio in quanto 'spazio circostante', non è lineare. In esso è l'atto dinamico della visione che linearizza la struttura spaziale. (1996, p. 195)

Nel suo essere prevalentemente spaziale, il testo videoludico si affida sempre all'ancoraggio di un punto di vista, e rispetta in questa maniera l'idea di una visione dinamica così come descritta da Socco. Tuttavia, a differenza del testo paesaggistico, la costruzione stessa della spazialità è nel videogioco una mossa autoriale: mossa che genera artificialmente effetti di senso visivi, sonori e motori. Il risultato è per l'appunto un testo che non è empiricamente ritagliato dal soggetto come quello paesaggistico, in cui "prevalgono i segni naturali e i segni inintenzionali" (*Ivi*, p. 196). Ma un testo in cui l'intenzionalità è la precisa e fondante premessa della sua esistenza, in maniera del tutto simile a un testo letterario. I punti in comune tra paesaggio e videogioco sono quindi rappresentati dalle conseguenze che derivano dall'istallare un soggetto dinamico – nel nostro caso una protesi – all'interno di uno spazio.

Ogni cambiamento di prospettiva comunicativa si traduce in un incremento d'informazione, ma solo il suo modo di annunciarsi, i suoi diversi possibili modi di dire le stesse cose, le diverse sue possibili costruzioni sintattiche. Ed è nella *sequenza delle vedute-enunciati, percepibili attraverso un percorso*, che una unità di paesaggio si presenta come testo, che narra le proprie possibilità di offrirsi come scena. (*Ivi*, p. 199, corsivo mio)

²¹ Cfr. Franco Farinelli, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Torino, Einaudi, 2003.

Poche righe più in basso, Socco conclude che: “L’analisi della struttura sintattica costituisce, dunque, un secondo livello di studio del funzionamento del testo paesaggistico” (*Ibidem*). Ci sembra che questi brevi passaggi, nonostante facciano riferimento a un differente oggetto di analisi, confermino la tendenza della semiotica a trattare il movimento come componente indiretta. In particolare, l’idea di trattare il percorso come una sequenza di enunciati-vedute, ci sembra che debba necessariamente essere trasformata, nel momento in cui la si adatta al videogioco. Riteniamo anzi che il percorso debba coerentemente segmentarsi, a livello sintattico, in enunciati di tipo *motorio*, e solo poi, conseguentemente, in enunciati visivi. La creazione di uno spazio virtuale comporta una prima, impellente necessità, di ordine perlopiù tecnico-pragmatico: la sua *chiusura*. Se il paesaggio è tale a seconda delle griglie culturali e della posizione del soggetto, che ritaglia un quadro visivo all’interno di uno spazio continuo e aperto, nel videogioco lo spazio è invece necessariamente finito, e se questo spazio debba o meno trasformarsi in paesaggio o in veduta, questa possibilità deve essere prevista dal progetto della sua costruzione.

Creare uno spazio chiuso non è però sufficiente, e nemmeno includere una protesi mobile al suo interno: è necessario predisporre un *percorso* che offra la precisa possibilità di una determinata veduta. Si tratta di una componente fondamentale, che qui chiameremo *design spaziale*: attraverso un’attenta costruzione spaziale è da un lato possibile raccontare una storia, e dall’altro, attraverso percorsi obbligati o concatenamenti particolari di ambienti, è possibile generare sequenze ritmiche grazie alla successione di determinate impressioni estetiche. Sotto il profilo della cosiddetta sfida, inoltre, affrontare un nemico pericoloso in uno spazio ristretto è necessariamente diverso che affrontarlo in ambienti con molte vie di fuga; oppure giungere in un’ampia vallata genera un effetto di senso necessariamente differente se fino a quel momento si è stati costretti ad attraversare oscure reti fognarie o luminose strade del centro città. Si tratta qui di considerare il lavoro di costruzione dello spazio da parte degli autori dei testi videoludici, che devono dosare la libertà motoria da offrire al giocatore tramite strategie costrittive e concatenazioni ritmiche, apponendovi dei necessari punti di interesse che facciano da mediazione: si tratta insomma di una vera e propria *regia spaziale*. Partendo da questo presupposto, si riconosce sia la relativa autonomia del movimento, sia la sua antecedenza, assieme allo spazio, rispetto a tutte le altre componenti discorsive.

3.2.3. *Schema corporeo, soggettività spaziale, ambiente cinetico*

La conseguenza di uno spazio così finemente progettato comporta l'impellente considerazione della soggettività. In primo luogo, è necessario considerare il concetto di *schema corporeo*: nel ricostruire il forte legame tra corpo e spazio, Cavicchioli ne approfondisce sia la provenienza che la portata. Elaborata da una prospettiva perlopiù antropologica, questa idea di spazio intrecciato al soggetto comporta delle conseguenze molto strutturate. Innanzitutto, l'idea di base è che esiste un'opposizione tra uno *spazio soggettivato* e uno *oggettivato*.

Facendo così ritorno all'idea di due grandi modelli della spazialità, essi vengono sostanzialmente a corrispondere ad altrettanti modi della messa in discorso dello spazio e parleremo quindi di *effetto di senso oggettivante* e di *uno soggettivante*. Nel primo caso l'esito ricercato sarà quello di creare l'illusione che lo spazio e gli oggetti che lo abitano esistano in sé. Nel caso della spazialità soggettivante, invece, l'osservatore emergerà come perno di riferimento localizzante e come istanza cognitiva e timica. (1996, p. 12)

Nel videogioco questa opposizione può essere facilmente fraintesa. Come abbiamo fin qui ribadito, lo spazio virtuale è sempre il frutto di un progetto autoriale, e come tale non può mai essere considerato come uno spazio oggettivo. Tuttavia, riteniamo opportuna una distinzione preliminare, perché sebbene frutto di *design* a monte, ciò che conta è l'effetto che quello spazio vuole trasmettere. A livello visivo, è possibile che un deserto virtuale sia uno spazio oggettivato, in cui la presenza del soggetto non è inclusa nella sua progettazione: a questo livello la distinzione tra spazio oggettivo e soggettivo può forse rimanere la medesima. Nel caso del videogioco è però necessario intendere questa distinzione come intrinsecamente legata alla componente cinetica: bisogna cioè considerare quanto uno spazio rivela della centralità motoria del soggetto. Se lo spazio segnala la centralità del movimento del giocatore in maniera eccessiva, tanto da minare l'immedesimazione finzionale, parleremo di *playground*; se invece lo spazio di movimento è ben integrato nella finzione visiva, e non compromette l'immedesimazione, parleremo di *ambiente mimetico*. Si badi che questa differenziazione, oltre a essere necessariamente graduale, non comporta giudizi di valore, perché molti esempi di videogiochi ben riusciti – sia acclamati dalla critica che di successo commerciale – non tentano di nascondere la centralità

del giocatore. Due esempi estremi di questo asse spaziale possono essere indicati considerando da un lato un qualsiasi livello della saga di *Super Mario*, e dall'altro le città di *Grand Theft Auto*. Nel primo caso possiamo rinvenire elementi quali blocchi fluttuanti, *power-up* a forma di cappello e traguardi su misura per la nostra protesi: un chiaro esempio di *playground*. Nel secondo caso abbiamo invece percorsi di fuga, scappatoie e trampolini – oltre a muri dietro cui ripararsi durante le numerose sparatorie – ma tutti opportunamente ritagliati all'interno di una città visivamente credibile, un chiaro tentativo di fornire un ambiente mimetico alle nostre gesta.

Questa duplice opposizione – quella tra spazio oggettivato e soggettivato da un lato, e *ambiente mimetico* e *playground* dall'altro – ci sembra d'altronde in linea con una forte idea di schema corporeo, che nel videogioco acquista un valore persino più marcato, rispetto ad altre forme testuali. Come specifica Cavicchioli:

Ciò dipende dal fatto che per il soggetto lo spazio è orientato a partire da movimenti, programmi e fini che in esso mettiamo in atto. Così, per quanto la dimensione della verticalità si fondi sulla forza di gravità, è in funzione del soggetto che acquista un senso, nella doppia accezione di direzione orientata e di significato. (*Ivi*, p. 14)

L'intersezione dello spazio con un soggetto, oltre a creare una direzionalità di base – fondando le opposizioni binarie tra alto/basso, destra/sinistra, avanti/indietro – crea anche un asse dinamico collegato al progetto motorio e narrativo del soggetto.

In altre parole, quando facciamo corrispondere il nostro corpo a un qui, non stiamo tracciando una mappa di posizioni, un reticolo geometrico rispetto a cui situarci, quanto rimandiamo all'ancoraggio del corpo attivo in un oggetto, alla *situazione del corpo rispetto ai suoi fini*. (*Ivi*, p. 17)

Nel videogioco, questa situazione dinamica conseguente all'installazione di un soggetto è in realtà data da più istanze. Primo, possiamo parlare di schema corporeo in riferimento al corpo della nostra protesi, che articola uno spazio dinamico così come indicato nella citazione soprastante. In secondo luogo, un secondo schema, immediatamente legato al primo, è quello rappresentato dall'interfaccia, la cui serie di comandi possibili, deve essere di volta in volta adattata, da parte degli sviluppatori di videogiochi, al fine di prestarsi a differenti contesti di gioco. Infine, se si volesse allargare il discorso affrontando

questioni referenziali che la semiotica generalmente evita, ci sarebbe anche da considerare il corpo del soggetto giocatore, che assieme alle altre due componenti – come vedremo nel quarto capitolo – contribuisce a creare effetti di senso differenziali.

3.2.4. *Spazi e movimenti: incroci modali, tematici e simbolici*

La costruzione del testo videoludico si compone quindi di un progetto unitario che realizza uno spazio dotato delle seguenti caratteristiche: a) chiuso e morfologicamente studiato per suscitare determinati effetti – il cosiddetto *design spaziale*; b) soggettivato a partire da schemi corporei molteplici, soprattutto quelli della protesi e dell'interfaccia; c) esplorabile tramite una componente cinetica, anch'essa strettamente regolamentata. Questo breve sunto deve necessariamente fare i conti – una volta che si considera un testo specifico – con particolari rivestimenti tematici e figurativi, ulteriori due componenti progettuali dei testi videoludici. Una determinata veduta ricercherà un effetto particolare – estetico nel caso di un paesaggio naturale, emotivo nel caso di una catastrofe. Allo stesso modo, l'inserimento di determinate possibilità di movimento e della tipologia specifica di protesi, dovrà necessariamente essere coerente con i ruoli tematici selezionati. Nel commentare un passo de *Il fuoco* di D'Annunzio, Cavicchioli sottolinea l'importanza complessiva di questo aspetto:

È chiaro che queste riflessioni sono ispirate dalla presa in considerazione del ruolo tematico, strettamente connesso, in questo caso, al ruolo patemico. La lepre, qui intesa come l'animale braccato per eccellenza, contiene allora nella sua rappresentazione sememica l'aver paura, lo spiare, il fuggire. (1996, p. 25)

Allo stesso modo, in un testo videoludico, dotare il soggetto di una protesi militare o "spionistica" – per esempio un agente segreto in stile Tom Clancy – comporterà determinate possibilità percettive, motorie e *patemiche*, elaborate per risaltare nello spazio di gioco. Il rapporto tra spazio, protesi e movimento è infatti sia meccanico/narrativo – le mosse che posso compiere astraendo da tutto ciò che è figurativo – sia apertamente figurativo. In un bosco verdeggianti, la spia di cui parlavamo sarà probabilmente dotata di tuta mimetica e di movenze silenziose, ma sarà anche lo spazio, ad esempio l'erba alta, a rendere coerente, a livello motorio e tematico, la possibilità di

strisciare tra la vegetazione. Sostituendo all'agente speciale una figura proveniente da un universo figurativo completamente diverso, ad esempio un mago, il binomio tema-movimento sarebbe altrettanto differente.

Le relazioni tra soggetti e soggetti e tra soggetti e mondo si definiranno, quindi, anche sulla base delle stringhe modali di cui sono dotati e dai cui incroci emergeranno vari regimi di osservazione. (*Ibidem*)

Nel caso del videogioco, ai regimi di osservazione si devono necessariamente aggiungere dei regimi di azione, che incrociando pragmaticamente le stringhe modali della protesi con quelle degli altri attori e dello spazio, divengono i regimi principali di significazione. Sono illuminanti a questo proposito le considerazioni di Gianfranco Marrone, contenute nel suo *Corpi sociali* (2001), in cui considera la spazialità non “*del o nel* testo ma *come* testo, ossia gli spazi fisici significanti” (2001, p. 300). L'autore distingue innanzitutto tra la forma che lo spazio ritaglia tramite un codice preesistente, e le successive risemantizzazioni date dall'istallazione di un soggetto.

non si dà testo spaziale se non in funzione degli incontri e degli scontri tra diversi progetti d'azione propri ai soggetti che in quel determinato spazio sono presenti. (*Ibidem*)

La conseguenza di questa differenziazione è la possibilità di tre tipi di soggettività direttamente derivati dalla composizione dello spazio. La prima è rappresentata dai cosiddetti *soggetti enunciati nello spazio*, ovvero la tipologia di soggetto prescritta dalla forma spaziale, che prevede una sorta di Utilizzatore Modello.

Le articolazioni spaziali, oltre a ricoprire direttamente certi ruoli sintattici, prescrivono loro possibili usi e simbolizzazioni. Un'autostrada è un luogo che detta un determinato comportamento automobilistico e al tempo stesso impedisce certi altri comportamenti, come quella di percorrerla a piedi o in bicicletta. (*Ivi*, p. 320)

A questa tipologia segue immediatamente la seconda, che Marro-ne chiama invece *soggetti enunciazionali dello spazio*.

Questi ultimi sono figure narrative previste in anticipo nella struttura degli spazi, i quali si fanno carico di quelle forme di comportamento che i luoghi implicitamente richiedono. (*Ivi*, p. 321)

Infine, abbiamo invece i *soggetti sociali*, ovvero i soggetti empirici, “che possono accettare la loro immagine inscritta nel testo spaziale, ossia i soggetti enunciazionali, così come possono distaccarsene in modi più o meno evidenti” (*Ibidem*).

Oltre a completare le elaborazioni teoriche di Cavicchioli, Marrone prevede inoltre due tendenze, legate al possibile utilizzo che il soggetto fa effettivamente dello spazio. Da una parte è possibile che il comportamento dei soggetti sociali sia difforme dal comportamento previsto dal testo spaziale, e che col tempo, questa difformità, se ripetuta, venga “incorporata nella struttura enunciazionale del testo spaziale” (*Ivi*, p. 322). D'altra parte è però possibile anche il caso contrario:

quei casi in cui l'articolazione di uno spazio, prevedendo certe precise azioni dei suoi soggetti enunciazionali, riesce a determinare il comportamento effettivo dei soggetti sociali (*Ibidem*).

Adducendo l'esempio del Panopticon di Jeremy Bentham – una prigione che non costringe i corpi dei prigionieri, ma che prescrive il loro comportamento grazie alla particolare struttura architettonica, che li rende sempre controllabili a vista – Marrone conclude che il comportamento dei soggetti è sottoposto a una vera e propria *efficacia simbolica* dei luoghi.

in queste circostanze, il significato dello spazio sta nell'azione efficace che esso provoca sui soggetti che entrano in contatto con esso e che, se pure tentano di modificarlo, ne risultano alla fine trasformati. (*Ivi*, p. 323)

In definitiva, al già stringente incrocio semantico tra il ruolo tematico del soggetto – nel nostro caso della protesi – e del luogo che abita – lo spazio di gioco – va aggiunto un livello più astratto e simbolico conseguente a questo rapporto, che può generare, se ben dosato dagli sviluppatori, degli effetti di senso complessi, effetti di cui rintracceremo alcuni esempi nel corso dell'analisi di *Red Dead Redemption*.

3.2.5. Tipologie di presenza e prensioni spaziali

Un altro parallelo che ci sembra interessante per approfondire la spazialità messa in campo dal videogioco, è il confrontarla con le categorie che Eric Landowski rintraccia nel suo *Stati in luoghi* (1996).

Le tipologie individuate riguardano il modo in cui diversi soggetti costruiscono il senso dello spazio una volta approdati in un luogo sconosciuto. A partire dalla categoria della *giunzione*, Landowski identifica quattro tipi di viaggiatori, e più in generale quattro modelli di prensione nei confronti di un nuovo ambiente. Una prima divisione la compie tra due tendenze di gestione generali: da un lato un modello narrativo, in cui il soggetto tenta di addomesticarlo e renderlo abitabile; dall'altro un soggetto che a contatto con il nuovo si scopre anch'egli parzialmente nuovo, e tenta di comporre una nuova presenza di se stesso. "Da una parte il *passaggero responsabile*, dall'altra, il *viaggiatore disponibile*" (1996, p. 72).

A seconda del loro rapporto con l'*altrove*, si distinguono due ulteriori classi. L'Esteta sarà definito dal rapporto di *giunzione* con il nuovo spazio-tempo, "in un puro atto di *presenza reciproca*" (*Ivi*, p. 78). Il Turista sarà invece *disgiunto* dal nuovo ambiente e non farà nulla per nascondere. In maniera simile, il Diverso manterrà la distanza con l'ambiente, che gli segnalerà nient'altro che la sua assenza ed estraneità. Landowski identifica in questa classe la categoria degli etnografi: basandosi sulla *non disgiunzione* rispetto al nuovo spazio-tempo, questo approccio condiziona "l'esercizio stesso della sua ricerca" (*Ibidem*). Infine c'è l'Uomo d'azione, che non è realmente qui, nel nuovo ambiente, se non rispetto a un là, casa sua, marcando in questa maniera la *non congiunzione*.

Questa classificazione ci sembra interessante per due motivi. Il primo riguarda la vicinanza tra il viaggio così come lo intende Landowski e il videogioco: iniziare una partita significa necessariamente compiere un viaggio in altri luoghi, e le situazioni di gioco ci costringono a differenti appropriazioni dell'ambiente. Il secondo punto riguarda l'estensione di questi stati di presenza, che se in Landowski sono il risultato dell'incontro tra particolari profili tematici con spazi sconosciuti, qui sono il risultato di strutturate strategie da parte della stessa istanza dell'enunciazione. Ancora una volta, è il testo che decide la modalità di presenza della protesi, e quindi del soggetto; non solo, ne decide anche lo spazio complessivo di manovra, il modo, e la prensione tematica. Così se in *Tomb Raider* Lara Croft è un'archeologa, e si reca in Egitto per investigare su degli scavi, la sua presenza tematica sarà certamente simile a quella dell'etnografo descritto da Landowski. Tuttavia, l'attualizzazione dell'ambiente comporterà la comparsa di nemici ostili, e la dotazione della protesi di una serie di movimenti atti alla difesa e offesa. In questa maniera Lara diviene, a livello cinetico, una Donna d'azione a tutti gli effetti.

Ci sembra che questa trasformazione tematica sia un buon modo per schematizzare l'arrangiamento discorsivo e il livello narrativo del testo, dato che ne abbiamo già carpito, a livello prevalentemente cinetico-figurativo, una trasformazione: appunto quella che porta Lara a passare dalla tipologia del Diverso, a quella della Donna d'azione, compiuta attraverso l'incrocio modale tra ambiente, soggetto, attori comprimari e loro movimenti.

In generale, non ci sembra importante ritagliare delle proporzioni 1:1 tra testi videoludici e tipologie di presenza, quanto marcare alcuni degli effetti di senso che l'istanza dell'enunciazione vuole realizzare complessivamente. Ci sembra che il discorso sia molto simile e complementare a quello compiuto per la figuratività. Abbiamo detto che il soggetto è molto spesso composto dal *ruolo attanziale* del giocatore e da quello tematico della protesi, disegnata a partire da un progetto unitario, e le cui conseguenze riguardano sia le possibilità cinetiche che quelle narrative. Lo stesso discorso sembra valere per lo spazio, che può essere approfondito dividendo artificialmente da un lato il suo rivestimento tematico e figurativo, e dall'altro le possibilità di azione che offre al soggetto: le tipologie di presenza di Landowski sono uno strumento economico di approfondimento.

Sotto questo punto di vista, sembra che i testi videoludici, data la loro configurazione complessa e mista, realizzino tutte le prensioni previste dai testi visivi, elaborate da Jacques Geninasca. Come riassume Pozzato:

Geninasca estende ai testi visivi tre "prensioni" analoghe a quelle previste per i testi letterari scritti: *molare* (ovvero figurativa), *opposizionale* (derivante dal gioco fra categorie topologiche e percettive); e *impressiva* (basata sul valore vissuto dall'immagine, cioè su stati *tensivi* e *forici* provocati dall'immagine sull'osservatore). (2001, p. 181)

Queste tre categorie risultano ovviamente trasformate nel momento in cui la loro applicazione si sposta da testi visivi a quelli videoludici; in particolare, la prensione *opposizionale* può divenire materializzata attraverso vere e proprie procedure cinetiche, che vanno a colmare quasi pragmaticamente le categorie topologiche con quelle percettive.

Simili sono anche le considerazioni conclusive che Cavicchioli offre nella sua analisi di *In the Orchard* (1923) di Virginia Woolf.²² Le sue

²² Il racconto è ora reperibile in Woolf (1977), pp. 3-5.

riflessioni ci sembrano compatibili con le nostre soprattutto perché, come nel videogioco, si parla di un testo ugualmente preconstituito – in questo caso letterario – e in cui una grande importanza è affidata allo spazio, sebbene con strategie differenti. Nell’identificare le tre sequenze del racconto con altrettanti modi di “presa” sullo spazio, e altrettanti modi di costruzione del senso del mondo, Cavicchioli sottolinea il significato supplementare dato dall’organizzazione formale del racconto; in particolare, insiste sulla struttura ternaria e sul gioco ritmico veicolato dall’interazione delle sequenze, capace di “mostrare [...] una poetica implicita” (Cavicchioli 2002, p. 53). Sebbene attualizzati in maniera differente, i tre modelli di costruzione e descrizione della forma romanzo – narratore onnisciente, *stream of consciousness* e “presa estetica sul reale” – sono utili anche per l’oggetto videogioco, che anzi li radicalizza ulteriormente. Nel loro essere prevalentemente spaziali e cinetici, i videogiochi rendono visibili e attraversabili queste strategie discorsive, ricorrendo a strutturazioni meno indirette: nella costruzione di uno spazio (di gioco) e delle regole di movimento per attraversarlo, l’istanza dell’enunciazione vi ha già incluso le differenti tipologie di prensione. Il corrispettivo videoludico del narratore onnisciente potrebbe essere riassunto in un’oggettiva aerea, come nei *god game*, o in un’oggettiva laterale. Il flusso di coscienza si realizza necessariamente alterando lo spazio per mostrare un’alterazione percettiva del soggetto/protesi – le fasi allucinate di titoli quali *Alan Wake* e *Silent Hill* ci sembrano un buon esempio. Più difficile è il trovare un corrispettivo di presa estetica sul reale. Tuttavia, oltre a queste singole sequenze e prensioni, nella sua analisi Cavicchioli sottolinea come sia proprio il gioco tra le stesse a essere ulteriormente significativo, citando, oltre al ritmo, altre due componenti centrali dei testi videoludici.

il tutto sta alle parti come le parti stanno al tutto, in cui componente statica e cinetica, quiete ed energie, si bilanciano. Ciò che ci viene fatto vedere non è una serie di dettagli, quanto un tessuto di relazioni, un *design*, un *pattern*. (Ivi, p. 55)

3.2.6. Il ritmo

A richiamare ulteriormente una riflessione più centrata sul movimento non è solo la differente spazialità organizzata dal videogioco, ma anche la conseguente problematica legata al ritmo, componente fondamentale di qualunque testo autoriale. Le variabili da tenere in considerazione sono però molteplici. Una prima serie di elementi ci

vengono fornite da Cavicchioli, che riflette sulle diverse conseguenze che derivano dall'installazione di una direzionalità scopica in un determinato spazio-tempo.

La dimensione temporale si scandisce in fasi aspettuali a partire dal fatto che l'unità tempo è pensata non sulla base di un tempo assoluto, ma di un tempo-processo definito dai programmi del/i soggetto/i. Nell'ambito spaziale, analogamente, è l'orientamento che delimitando una certa porzione di spazio *come spazio per il soggetto, sistema soglie e limiti, frontiere e ostacoli, che lo "mettono in ritmo" e ne permettono una scansione non solo più categoriale.* (1996, p. 30, corsivo mio)

Questa considerazione ci sembra sorprendentemente adatta per il videogioco, a patto di intendere l'orientamento dello spazio non per il soggetto, ma per la protesi. Invariato invece lo scarto di materialità: non c'è più una scansione solo categoriale dello spazio, ma una più fisica, pragmatica, che viene messa in ritmo con l'attenta pianificazione di frontiere e ostacoli.

In misura persino maggiore, l'importanza che Daniele Barbieri attribuisce al ritmo – elaborandone una ricca riflessione teorica, una conversione metodologica e un'applicazione analitica coerente – è del tutto convergente con le nostre riflessioni sul videogioco. Il punto di partenza dei suoi lavori è una duplice idea di significazione, derivata da Leonard Meyer. Da un lato avremmo la definizione standard di significato, definito come *designativo* o referenziale; dall'altro avremmo invece un tipo di significato diverso, *incorporato* nel testo stesso. La distinzione si basa sullo studio del senso in musica, che più che basarsi sul significato delle singole espressioni, si affida all'andamento stesso nei confronti del lettore.

In altre parole una sequenza di suoni *significa* il proprio probabile proseguimento, la capacità retorica in musica sta nell'invischiare il proprio ascoltatore nella rete di anticipazioni rispetto a quanto sta per avvenire, e delle più o meno sofferte risoluzioni. (Barbieri 2004a, p. 42)

Da questa premessa generale, Barbieri costruisce una teoria "delle tensioni dell'interprete e dei conseguenti effetti di senso" (2004b, p. 1). Per prima cosa, distingue tra *termine percettivo* e *forma*. Con la prima definizione, Barbieri intende "qualsiasi elemento testuale sulla base del quale sia possibile avanzare previsioni, ovvero qualsiasi elemento testuale che possa suscitare delle aspettative" (2004a, p. 43). Nel secondo caso si riferisce invece a "una qualsiasi configu-

razione percettiva o concettuale cui siamo in grado di attribuire un qualche tipo di completezza” (*Ivi*, p. 48).

Nel tentativo di approdare a forme di misurabilità ritmiche, l'autore compie una distinzione molto importante tra *testualità a base temporale* e *testualità a base spaziale*. Riguardo quest'ultima precisa:

il tempo di riferimento è costruito evidentemente dall'interazione del fruitore con un testo che è già lì nella sua interezza, disposto in uno spazio reale o virtuale; e questa interazione è influenzata dalle caratteristiche del testo stesso. (*Ivi*, p. 85)

Inoltre, nel quantificare le grandezze misurabili all'interno di testi di vario tipo, precisa che lo spazio testuale, nel caso di testualità a base temporale, corrisponde alla *durata*, mentre “in quelle a base spaziale è la *quantità di spazio* (reale o virtuale) occupato dal testo o dal frammento del testo in esame” (*Ivi*, p. 91). Che queste considerazioni siano conseguenti all'aperta considerazione del videogioco, Barbieri lo conferma nel breve capitolo dedicato a *Riven*, un *adventure game* uscito nel 1997 per Personal Computer e per le maggiori piattaforme dell'epoca. Alcune considerazioni ci sembrano molto interessanti, come l'idea che i *débrayage spaziali* prevalgano nettamente su quelli temporali, idea anche qui condivisa.

Riven appare tuttavia più simile, sotto certi aspetti, alla situazione dell'architettura. Il fruitore è dunque costretto a esplorare lo spazio sequenzialmente, in qualche caso *seguendo percorsi obbligati*. Per questa ragione, il testo architettonico può parzialmente approfittare dei *sistemi tensivi basati su ritmi e forme chiuse* che sono tipici dei testi più classicamente temporali. (*Ivi*, p. 215, corsivo mio)

Ci sembra che i corsivi nella citazione soprastante corrispondano a grandi linee con quello che qui abbiamo indicato come *design spaziale* (§3.2.2). Tuttavia, sia nel caso di Cavicchioli che di Barbieri, ci sembra che gli strumenti da loro elaborati richiamino una necessaria integrazione, se si vuole propriamente parlare di ritmo nei videogiochi. Ci sembra evidente, giunti a questo punto, che non possiamo più ignorare il movimento, né considerarlo indirettamente, perché nel videogioco il ritmo è dato sia dalla struttura dello spazio, che dalle facoltà cinetiche della protesi. Velocità, reattività, tipologia di azioni: sono tutti elementi da tenere in considerazione. Attraversare un deserto sulle proprie gambe per tentare di risalire una montagna che intravediamo in lontananza, come nel caso di *Journey*, è

necessariamente un caso differente dal percorrere lo stesso spazio a bordo di una vettura a quattro ruote motrici. Ci sembra che anche il ritmo, a seconda del *design* delle dune e della velocità del nostro mezzo, nonché delle specifiche meccaniche di gioco, ne sia direttamente implicato.

Vorremmo inoltre aggiungere qualche considerazione a quelle che Barbieri fornisce al termine del capitolo dedicato a *Riven*. A suo parere, e al contrario di un film quale *Vertigo* (1958), il titolo non presenterebbe un “tessuto tensivo complesso e articolato” (*Ivi*, p. 219). Il problema sarebbe da ricercare nella differenza tra un gioco, inteso in maniera generica, e un film, due tipi di testo necessariamente incompatibili, soprattutto perché il tempo, in testi come quello videoludico, “è per sua natura libero e non imbrigliabile” (*Ivi*, p. 221).

La conclusione a cui Barbieri giunge è la seguente:

Per questo la narrativa ipertestuale sembra destinata a oscillare tra testi appassionanti ma di bassa complessità e interesse, e testi sì interessanti ma incapaci di trattenere a lungo il fruitore ingenuo. (*Ibidem*).

Tre serie di considerazioni ci sembrano a questo punto dovute. La prima riguarda il fatto che il videogioco è un mezzo che può organizzare in maniere talmente differenziate i suoi testi, che risulta inappropriato e riduttivo considerarlo esclusivamente un testo spaziale. Abbiamo infatti visto titoli in cui si inseriscono sequenze non interattive, e che basandosi tanto sul montaggio cinematografico quanto sull'azione vera e propria risultano, in ultima istanza, dei testi ibridi a tutti gli effetti.

La seconda serie di considerazioni riguarda tutti quegli espedienti che gli autori dei testi videoludici utilizzano per imbrigliare la progressione di gioco, e quindi il ritmo. Abbiamo visto ad esempio come in *Tetris* la velocità di discesa dei pezzi sia affidata all'istanza dell'enunciazione, che l'acuisce man mano che il giocatore accumula punti. Un altro caso ricorrente sono i cosiddetti “livelli a scorrimento automatico” dei *platform game*, che di fatto dettano il ritmo dell'azione.²³

²³ Ci sarebbero altri numerosi esempi di espedienti legati al ritmo. Abbiamo già parlato di *Street Fighter IV* e del relativo genere, che comporta effetti ritmici dati dalla durata e lunghezza delle mosse, oltre al tempo limitato degli incontri e all'ulteriore restrizione data dalle barre di energia. Nei giochi d'avventura, per rimanere nell'ambito indicato da Barbieri, rimane un classico la fuga dal masso che ci rotola addosso in *Tomb Raider*, citazione diretta da *Indiana Jones*.

La terza serie di considerazioni – che vedremo più nel dettaglio più avanti (§3.4.2) – riguarda il fatto che in molti titoli, il ritmo o è un obiettivo in sé, oppure viene indirettamente coinvolto. Affrontare un qualsiasi nemico è già una faccenda ritmica, perché implica la considerazione delle sue movenze e della sua velocità, così come quelle della protesi e la destrezza del giocatore.

3.2.7. *Strumenti spaziali*

A conclusione di questa rassegna teorica sullo spazio e il videogioco, vorremmo prendere in prestito ulteriori strumenti di analisi, rimediati da studi su spazi architettonici reali. Si tratta di due contributi estratti da *Scene del consumo: dallo shopping al museo* (2006), a cura di Isabella Pezzini e Pierluigi Cervelli.

Il primo saggio (2006, p. 174) è un'analisi comparata di dodici negozi di abbigliamento stilata attorno all'organizzazione ambientale dei punti vendita, realizzata con lo specifico scopo di riorganizzarne uno in particolare. Dopo aver sottolineato alcune ricorrenze nella disposizione spaziale, gli autori tentano:

la produzione di una tipologia sui modi di articolazione dello spazio basata sulla narrativizzazione. È proprio l'idea di articolazione che ci permette di pensare a un possibile parallelismo fra spazialità e linguaggio verbale e fra spazio costruito e racconto. Ipotizzando che il passaggio da un ambiente all'altro possa produrre delle trasformazioni a livello di significato, cercheremo di costruire una tipologia delle forme di concatenamento. (2006, p. 174)

I nodi attorno a cui è costruita la tipologia sono due: l'organizzazione dei *punti di vista* e la definizione dei *movimenti*. Il primo attiene a disposizioni *modali* inscritte nello spazio, che negano o consentono la visione degli elementi ambientali, tramite vetrine opache o trasparenti, così come la messa in valore dettata dall'illuminazione. La definizione dei movimenti è invece data dalla morfologia dello spazio, che può essere organizzato in sequenze separate o ambienti unici. Le opposizioni fondamentali sono quindi quelle della /continuità/ vs /discontinuità/ e /molteplicità/ vs /unità/. Nel momento in cui questi spazi vengono attraversati, si creano delle concatenazioni narrative, organizzate attorno alle categorie della segmentazione e direzionalità. Ne derivano quattro tipologie di concatenamenti: la *successione* è caratterizzata da spazi in cui gli ambienti hanno soglie

marcate, ed è complessivamente uno spazio “autonomo rispetto allo spazio che lo ingloba” (*Ivi*, p. 177). Proprio il sistema di sbarramenti e soglie, crea inoltre un percorso obbligatorio. La *compresenza* si costituisce rendendo i movimenti obbligatori, ma lasciando gli sguardi liberi di intravedere gli ambienti circostanti. “In questo modo viene anche reso meno rigido il percorso del consumatore: l’organizzazione dello spazio stimola a seguire un percorso autonomo, legato alla curiosità” (*Ivi*, p. 179). Quanto alla *frammentazione*, si tratta di un concatenamento dettato da ambienti di cui non è immediatamente chiaro il collegamento. Stimolando in un certo senso l’esplorazione e suggerendo spazi nascosti e interstizi, questa sequenza “stimola punti di vista multipli e visioni multivettoriali: dall’alto, dal basso, da dentro e da fuori, da sopra e da sotto (*Ivi*, p. 180). Infine, il cosiddetto *olismo*, un concatenamento realizzato tramite:

uno spazio che si dà immediatamente e completamente alla vista. In questo caso non c’è dialettica tra osservatore e informatore, né costruzione di curiosità. La visione dello spazio del punto vendita e dei prodotti disposti in esso prescinde dunque dal movimento, non determina un ritmo di attraversamento e non si dispiega mostrandosi in maniera diversificata attraverso il movimento dei consumatori. (*Ivi*, p. 183)

Ci sembra che dopo le opportune sostituzioni – spazio virtuale nelle veci di spazio espositivo, e il più generale *punti di interesse* al posto di prodotti – questa tipologia sia particolarmente adatta per la definizione dei concatenamenti degli spazi videoludici.

Il secondo saggio è *Il museo della Centrale Montemartini a Roma. Un’analisi semiotica* (2006) di Manar Hammad. Attorno all’opposizione fondamentale *guardante/guardato* riferita rispettivamente al visitatore e agli oggetti esposti, l’autore fornisce alcune interessanti elaborazioni del metodo semiotico. Particolarmente utile ci sembra l’analisi dei cosiddetti zoccoli, ovvero i piedistalli su cui solitamente vengono poste le opere per essere guardate a una determinata altezza. Questo espediente ambientale corrisponde a un *investimento modale*: lo zoccolo è infatti investito di un *potere* che si traduce, dal punto di vista dei lettori, in un *vedere bene*, ritagliando di fatto un Lettore Modello, dato che la sua altezza è del tutto inadatta a un pubblico infantile. Inoltre, il suo compito corrisponde anche a una *messa in valore*. “Differenziare l’altezza equivale allora a differenziare il valore delle entità, [...] cioè [marcare] una differenza di valo-

re astratto” (Hammad 2006, pp. 208-209).

Per il nostro studio, gli elementi che ci sembrano fondamentali, sono quelli che Hammad chiama *operatori deittici*, ovvero tutti gli accorgimenti – in questo caso le luci direzionate – che indirizzano in qualche maniera lo sguardo verso determinati punti del testo. Inutile precisare che anziché direzionare solo lo sguardo, questi *deittici*, nel caso dei videogiochi, direzionano sia l’attenzione, che il più generale avanzamento motorio della protesì.

3.3. *Verso un movimento /continuo/*

A margine delle considerazioni teoriche fin qui espresse, è bene ricordare che il videogioco è un medium non ancora completamente formalizzato, e che il suo linguaggio è in piena fase evolutiva. Sono infatti molti i cambiamenti intervenuti dalla sua nascita: alcuni sono cambiamenti legati all’avanzamento grafico e tecnologico, altri sono invece propriamente ludici, altri ancora ibridi. Per quanto ci riguarda, l’evoluzione che più ci interessa riguarda propria la maturazione formale del mezzo, che negli ultimi anni sta rivelando un preciso percorso, legato principalmente alla valorizzazione della fluidità delle sequenze d’azione. In questo paragrafo proporremo un breve approfondimento diacronico di questa evoluzione, dato che sta portando il mezzo a enfatizzare proprio quelle componenti motorie e spaziali che sono alla base del nostro studio.

3.3.1. *Evoluzione dei filmati in game*

In corrispondenza dell’avvento della grafica tridimensionale e dello stoccaggio dati garantito da supporti capienti quali il CD-Rom – indicativamente a partire dal 1993 – i testi videoludici hanno beneficiato di queste due innovazioni tecniche principalmente per spettacolizzare la componente narrativa tradizionale. Più in particolare, è esplosa la tendenza ad attorniare le fasi di gioco con *full motion video*, filmati in *computer grafica* realizzati tramite costose *workstation*, dall’altissima qualità visiva (fig. 3.4).



Figura 3.4. Real-time e FMV in *Final Fantasy VII* (1997)

Sebbene aumentassero la spettacolarità dei prodotti, queste sequenze presentavano la controindicazione di realizzare uno stacco troppo pronunciato tra gioco e trama, compromettendo il senso di immedesimazione. Non è un caso che l'emancipazione del medium si è avuta in corrispondenza di questa evoluzione, quando i primi tentativi di accostare cinema e videogioco trovavano riscontri nel tipo di fruizione permessa da queste sequenze, principalmente basate sul montaggio.

La tendenza successiva è stata quella di realizzare queste sequenze con i motori grafici di gioco, anziché con macchine di maggiore potenza, con l'evidente obiettivo di mantenere continuità tra le fasi giocate e quelle cinematografiche. Si è poi tentato di colmare ulteriormente il *gap* tra azione e *cutscenes* inserendo eventi automatici in cui l'unico compito riservato al giocatore è quello di premere tasti specifici per ottenere determinate conseguenze: i cosiddetti *Quick Time Events*. Durante queste sequenze, al giocatore viene semplicemente richiesto di azionare i comandi che vengono mostrati a schermo, avendo solitamente a disposizione una breve finestra temporale. Si tratta di un espediente spesso utilizzato per le sequenze visivamente più spettacolari, o in quelle più strettamente narrative, ma in cui si tenta di mantenere attivo il coinvolgimento del giocatore, con alterni risultati (fig. 3.5).



Figura 3.5. *Quick Time Event* da *Shenmue* (1999)

Infine, ci sembra necessario ricordare i cosiddetti eventi *scripted*, particolari sequenze in cui si lascia al giocatore il controllo della sua protesi, ma ne si limita in qualche maniera la mobilità, al fine di farlo assistere a determinati avvenimenti.

3.3.2. *Evoluzione della componente audio*

In linea con la volontà di non interrompere l'azione di gioco, anche la componente audio ha subito dei cambiamenti considerevoli, divenendo un importante strumento per il mantenimento della fluidità delle fasi di gioco²⁴. Alla fine degli anni '90 è stata infatti protagonista di esperimenti ed evoluzioni di diversa portata. Una prima tendenza è rappresentata dal tentativo di fondere la componente dialogica all'interno della finzione ludica, giustificandola con la comparsa di dispositivi avveniristici. Il caso più emblematico è il CODEC della saga di *Metal Gear Solid*, una sorta di videotelefono che permetteva dialoghi tramite dispositivi basati sulle nanomacchine (fig. 3.6).

²⁴ Cfr. Chion (1990) per uno studio più approfondito sulla componente sonora nel cinema.



Figura 3.6. Un dialogo via CODEC in *Metal Gear Solid* (1998)

Quest'intricata premessa tecnologica permetteva, una volta collegata alla possibilità di avere doppiaggi parlati grazie alla capienza dei CD-Rom, di ricevere informazioni e indicazioni *durante* la partita. Il risultato è insomma quello di fondere una parte della finzione narrativa con le fasi di azione, scongiurando le interruzioni della continuità. Nei più recenti *Batman: Arkham Asylum* e *Batman: Arkham City*, il background narrativo del personaggio si sposa particolarmente bene con questa soluzione. Notoriamente ricco, Wayne/Batman spende molti dei suoi risparmi in tecnologie avveniristiche volte a combattere il crimine. Il che si traduce in dispositivi visivi che mostrano gli obiettivi di gioco in *real time*, aggiungendo indicatori sovrapposti allo spazio ludico.

I risultati più riusciti si sono però ottenuti riunendo componente ludica, racconto e spazio in un progetto unitario. Oltre a *Portal*, che verrà trattato approfonditamente nell'ultimo capitolo, un esempio meno radicale, che però ci mostra l'evoluzione in atto verso la continuità del medium, è *Red Dead Redemption*, altro titolo che riceverà una trattazione più estesa a fine capitolo, e di cui si anticipano alcune considerazioni. Approfittando dell'ambientazione *western*, e dei conseguenti viaggi a cavallo, gli sviluppatori hanno inserito molti dialoghi durante queste fasi di spostamento, che però rivelano spesso importanti aspetti della trama. In questa maniera si rincorre un duplice obiettivo: da un lato si lascia il controllo della protesi nelle mani del giocatore, e dall'altro si permette alla stessa protesi di discorrere con gli altri attori che lo accompagnano sulla strada di un

obiettivo condiviso. Questa soluzione si realizza con uno scollamento particolare, di cui abbiamo già parlato nel primo capitolo. Il giocatore assume in questo caso il *ruolo attanziale*, il *dover fare* dettato dalla missione in corso, mentre la protesi mantiene attivo il suo *ruolo tematico*, che gli permette, tra le altre cose, di discorrere del proprio passato, coerentemente con la sua caratterizzazione (fig. 3.7).



Figura 3.7. Un dialogo contestuale in *Red Dead Redemption* (2010)

A queste due soluzioni si aggiunge la sempre più marcata presenza di dispositivi audio a diffusione ambientale, come megafoni e altoparlanti.

3.3.3. Interfacce discrete

Un'altra evoluzione che merita di essere registrata riguarda le cosiddette interfacce a schermo. La tendenza generale ad accumulare indicatori sta lentamente lasciando il posto a spazi di gioco poco invasi da informazioni aggiuntive, almeno per quanto riguarda i titoli che puntano sull'aspetto audiovisivo e l'immedesimazione. In generale, si sta tentando di integrare questi indicatori nella finzione narrativa. Abbiamo già visto il caso di *Halo*, mentre nel prossimo capitolo parleremo di *Deus Ex: Human Revolution*, due titoli che lasciano corrispondere il nostro punto di vista con quella della nostra protesi *cibernetica*, quindi giustificando a livello narrativo display tecnologici di vario tipo.

Più in generale, anche le interfacce a schermo sembrano mirare al mantenimento della fluidità delle fasi ludiche: un esempio significativo ci sembra la crescente diffusione di menu ad accesso rapido,

rispetto alla precedente tendenza che costringeva a interrompere l'azione per entrare in visualizzazioni apposite.

3.3.4. *Attori contestuali*

Ultimo tassello di questa lenta e insistita ricerca di fluidità cinetica, è rappresentato dal tentativo di rendere i comprimari della nostra protesi sensibili rispetto alla variabilità delle situazioni di gioco. Si tratta certamente di un compito più complesso rispetto ai precedenti, perché consiste nel dotare gli attori secondari di intelligenze artificiali complesse, di modo che possano adattarsi al variabile comportamento del giocatore. Per quanto riguarda il videogioco in genere, gli attori contestuali sembrano essere la chiave di volta per risolvere definitivamente il tradizionale conflitto tra azione e narrazione. L'obiettivo sembra essere quello di dotare l'attore di una complessità comportamentale che gli permetta sia di collaborare nelle fasi di gioco più pure, sia di far avanzare il racconto, e nel medesimo tempo. Più banalmente, l'attore contestuale permette anche un'assegnazione più fluida ed elegante delle missioni di gioco: ad esempio mediante la sostituzione dei consueti toponimi con indicatori prossemici. Anziché dirci: "Raggiungi il faro", l'attore contestuale può limitarsi a indicarcelo.

Abbiamo visto una prima applicazione degli attori contestuali parlando a proposito di *Bioshock Infinite* (§3.1). Ne vedremo una versione persino più esemplare, perché utilizzata a fini emozionali oltre che narrativi, nell'analisi di *Ico*.

3.3.5. *Dead Space e la fluidità dell'azione*

Le valutazioni teoriche raccolte a inizio capitolo e le considerazioni sull'evoluzione del mezzo videoludico possono facilmente essere integrate prendendo in considerazione un caso specifico. L'esempio che abbiamo scelto in questa sede è *Dead Space*, survival horror ad ambientazione fantascientifica uscito per PS3, Xbox 360 e PC nel 2008. La trama e l'impostazione visiva sono ispirate al celebre lungometraggio *Alien* (1979): se nel film di Ridley Scott l'equipaggio della nave mercantile Nostromo era composto principalmente da commercianti, sulla USG Kellion ci sono invece scienziati minerari, di cui fa parte anche la protesi sotto il nostro controllo. Ricevuta una richiesta di aiuto da parte di Ishimura, una nave ferma a causa di non precisati guasti meccanici, il gruppo si reca sul posto per controllare, ma viene attaccato da mostruose creature antropomorfe

che decimano l'equipaggio²⁵. Al giocatore spetterà il duplice compito di far ripartire la nave e di far luce sull'accaduto, oltre all'ovvia necessità di sopravvivere. Al di là di qualunque considerazione analitica, vorremmo qui soffermarci su come il titolo declini tutti gli espedienti che abbiamo elencato nel precedente paragrafo, organizzati attorno a un accorto *design spaziale*.

Le sequenze di intermezzo sono quasi del tutto limitate all'inizio e alla fine del testo: nel primo caso per fornire un *background* narrativo alle vicende, e nel secondo per concluderle. In tutte le rimanenti sezioni di gioco, nonostante la trama sia ben presente, viene raccontata, oltre che spazialmente, con alcuni efficaci stratagemmi discorsivi. Se durante l'incipit gli altri attori discorreranno con la nostra protesi condividendone il medesimo spazio, in tutti gli altri casi saremo artificialmente separati da strutture di vario tipo, quasi sempre capaci di dividerci localmente, ma non visivamente. In questa maniera non ci verrà sottratta la facoltà di movimento, rendendo queste sequenze narrative ben integrate con quelle più *action*. In alcuni casi questa soluzione sarà utilizzata per accrescere la carica *patemica*, dato che assisteremo a eventi particolarmente drammatici, ma senza facoltà di intervenire (fig. 3.8).



Figura 3.8. Un esempio di dialogo *scriptato*

Quando invece saremo spazialmente lontani dai comprimari so-

²⁵ Ulteriori somiglianze con *Alien*, oltre a quelle già elencate, sono le seguenti: anche qui un membro dell'equipaggio ha dei secondi fini legati all'attracco sulla Ishimura. Nel caso di *Alien* era riportare un campione della nuova razza sulla Terra, qui vale lo stesso discorso ma per un misterioso emblema, a sua volta molto simile al monolite di *2001: Odissea nello spazio*.

pravvissuti, uno schermo olografico comparirà di fronte alla nostra protesi, permettendole di comunicare con gli attori secondari senza la necessità di interrompere l'avanzamento. Discorso analogo per quanto riguarda la componente sonora, dato che l'ambientazione fantascientifica è compatibile con dispositivi audio di vario genere, come ricetrasmittenti avveniristiche (fig. 3.9).



Figura 3.9. Dialoghi a distanza con un membro dell'equipaggio

Quanto invece all'interfaccia a schermo, un'ultima interessante trovata permette di renderla ridondante applicandola sul corpo della nostra protesi, e quindi integrarla perfettamente con una rappresentazione mimetica. Nell'immagine sottostante possiamo vedere lungo la spina dorsale la consueta barra di salute; subito sulla destra, la stasi, una tecnologia che ci permette di rallentare i nemici; infine, poco sopra alla mano della protesi, un display ci mostra la quantità di munizioni che ci rimangono (fig. 3.10).



Figura 3.10. Interfaccia a schermo mimetica

Se invece volessimo aggiungere qualche considerazione descrittiva, dovremmo necessariamente considerare l'attento *design spaziale*, che da un lato realizza riusciti espedienti per l'avanzamento della trama, e dall'altro contribuisce in maniera determinante all'accrescimento della *tensione* e del fascino futuristico. Le architetture quasi sempre claustrofobiche ci costringono molto spesso in percorsi obbligati: la visibilità limitata e l'inquietante presenza di squarci e aperture aumentano l'effetto *patemico* legato alla probabile comparsa di creature ostili. Inoltre, approfittando dell'ambientazione spaziale, il titolo non disdegna la presenza di mura trasparenti per mostrarci l'esterno della nave, spesso occupata da affascinanti vedute dello spazio e dei corpi celesti.

In secondo luogo, se volessimo soffermarci sugli stati di presenza così come formalizzati da Landowski, la convergenza dei ruoli tematici e della figurativizzazione dello spazio ci restituirebbe una prima base analitica. Abbiamo detto che Isaac è un ingegnere minerario, e come tale si configura come un Uomo d'affari, che solitamente analizza gli spazi che visita utilizzando le categorie di casa sua – le categorie del suo lavoro. Le condizioni avverse lo costringono però a diventare un Uomo d'azione, trasformazione necessaria per la sua sopravvivenza. Gli strumenti e la tuta, ideati per operazioni minerarie, vengono quindi adattati in vista della difesa contro esseri ostili, e ottengono una risemantizzazione coerente con le avverse circostanze. Sotto questo punto di vista, si potrebbe dire con Claude Lévi-Strauss che Isaac è il primo *ingegnere* costretto a comportarsi da *bricoleur*.

3.4. *Enunciazione cinetica*

Le considerazioni teoriche raccolte in apertura, assieme a quelle più "evolutive" appena concluse, ci spingono necessariamente a tentare di elaborare una serie di strumenti su misura per l'oggetto del nostro studio. Nel primo capitolo abbiamo anticipato che il videogioco è un mezzo che costringe il soggetto a partecipare con il suo movimento, che a sua volta viene convertito nel movimento di una protesi, tramite l'interfaccia. Abbiamo anche affermato che si tratta di una componente fondante, dato che senza movimento non si può parlare di videogioco. A questo punto vorremmo proporre l'aggiunta di una componente del livello discorsivo, necessaria, a nostro avviso, all'analisi dei testi videoludici: l'enunciazione cinetica. Non è nostra

intenzione rivoluzionare un modello – il Percorso Generativo – che è frutto di decenni di aggiustamenti e di riflessioni teoriche di altra portata; tuttavia, dobbiamo da un lato sottolineare la diversità del mezzo in esame rispetto a tutti gli altri, e dall'altro constatare che questa componente enunciativa supplementare è solo il tassello finale di una serie di strumenti già formalizzati, che in un certo senso ne richiedono l'elaborazione.

Riguardo il primo punto, i testi videoludici si differenziano, come abbiamo visto fino a ora, per la presenza di un doppio del giocatore dentro lo schermo: la protesi. Se da un lato sono quindi suscettibili di essere analizzati trattando il soggetto non come referente, ma come una strategia inscritta nel testo, dall'altro, la protesi stessa non può invece essere espulsa dall'analisi, perché è parte integrante del testo stesso, è anzi una delle componenti a cui bisogna prestare la maggiore attenzione. Abbiamo visto che le protesi si definiscono essenzialmente per la loro caratterizzazione e il punto di vista, ma la loro specifica finalità è senz'altro quella di farci muovere all'interno di uno spazio virtuale. La conseguenza fondamentale è che, nel momento in cui consideriamo un videogioco, dobbiamo considerare centrali sia la protesi, sia il suo movimento. Ci sembra quindi che la questione sia già molto diversa dall'analisi di uno spazio architettonico, che marca determinati punti di interesse, o ritmi di lettura, a prescindere da chi lo visiterà. In quest'ultimo caso possiamo ben parlare di soggetto come risultato strategico, costruito logicamente dal testo; ma nel videogioco il movimento è una componente tutta interna. Inoltre, un altro aspetto determinante che ci spinge verso l'approfondimento delle componenti cinetiche, è il fatto che ogni testo organizza sia la protesi e lo spazio, sia le regole della loro interazione, in un progetto unitario. In *Super Mario*, una serie di dossi e buche sono disegnate intorno alle caratteristiche motorie del nostro personaggio, in questo caso intorno alla possibilità di salto e corsa di Mario: non avrebbe senso analizzarle separatamente.

Quanto al secondo punto, una volta precisata una tipologia standard per le protesi (§1.3.3), sottolineato l'importanza dello spazio, sia a livello di meccaniche, che a livello narrativo (§3.2), il collante tra queste componenti ci sembra necessariamente essere l'inserimento del movimento all'interno degli strumenti di analisi. Questa componente sarà allora fondata da un ulteriore *débrayage* da parte dell'istanza dell'enunciazione, che oltre a proiettare uno spazio, un tempo e degli attori diversi da sé, proietterà una protesi dotata di una precisa possibilità motoria. La serie complessiva di *débrayage*

obbedisce ovviamente a un unico progetto, e anche se il movimento è fondante, fa necessariamente sistema con tutte le altre componenti. Ne deriva che la spazialità nel videogioco è allo stesso tempo più semplice e più densa di altri testi. Più semplice perché visibile, attraversabile, chiusa anche se in maniera simulata. Più densa perché aggiunge sì il movimento, ma non nel senso generalizzabile di un qualunque soggetto, ma preciso e particolareggiato di una protesi creata per la bisogna, e fortemente regolamentata in tutte le sue azioni. Nel mettere al comando del giocatore una protesi dotata di movimenti specifici, il testo videoludico installa all'interno del proprio discorso una struttura dell'enunciazione molto definitiva, stabilendo a monte il ruolo del soggetto nei confronti del testo: l'incontro tra la possibilità motoria della protesi e la configurazione spaziale genera una precisa sintassi motoria.

Le strutture discorsive guadagnano quindi una semplice componente, legata al *débrayage* della protesi e alla proiezione di una serie di movimenti strettamente regolamentati dall'istanza dell'enunciazione, seppure specifici per ogni testo.

Istanza dell'enunciazione (io-qui-ora)	
↓	
<i>débrayage – embrayage</i>	
Componente sintattica	Componente semantica
<p>protesizzazione attorializzazione temporalizzazione spazializzazione osservazione-focalizzazione</p> <p>aspettualizzazione - attoriale - temporale - spaziale</p>	<p>temi figure</p> <p>tipologia cinetica</p> <p>tipologia punti di vista</p>

Tabella 3.1. Strutture discorsive ed enunciazione cinetica

La *protesizzazione* è l'istallazione, da parte dell'istanza dell'enunciazione, di un'entità variabilmente controllabile, suscettibile all'attivazione tramite movimenti sull'interfaccia strettamente regolamentati, e quindi anche facilmente descrivibili, che danno vita a rap-

porti ritmici prestabiliti: proponiamo di chiamare *tipologia cinetica* l'insieme di queste possibilità motorie.

La semplice aggiunta di queste voci non risolve però tutti i problemi, bisogna prestare attenzione anche alle conseguenze. Come per le altre componenti enunciative, il movimento deve essere approfondito anche grazie al ritrovamento di isotopie, ed è suscettibile di essere organizzato in maniera variabile a seconda del testo considerato. Inoltre, bisogna di volta in volta specificare il legame tra questa nuova componente, molto spesso quella più importante, e tutte le altre. Abbiamo visto nell'analisi del segmento di *Halo* che il nostro movimento contribuiva a creare tensione verso una minaccia sconosciuta, facendo sistema assieme all'attento *design spaziale*, e alle altre componenti enunciative; ma il movimento ne era a sua volta anche una risultante *tensiva*, dato che una volta accentuata la pericolosità finzionale del nemico, la componente d'azione ci costringeva a fronteggiarla.

Anche i generi ludici, così come formalizzati dalla stampa specialistica, si basano su quelle che vengono solitamente chiamate componenti interattive, ovvero su quella che nel primo capitolo abbiamo chiamato *manipolazione ambientale*, nel secondo abbiamo analizzato come *meccaniche di gioco*, e di cui qui precisiamo il lato formale che può essere variabilmente arrangiato, e che intendiamo come *componente cinetica del livello discorsivo*. Valga un esempio: la saga di *Resident Evil* viene generalmente indicata come appartenente al genere dei *survival horror*, titoli in cui lo scopo principale è quello di sopravvivere a dispetto di creature mostruose di vario genere. Se si azzarda anche una timida analisi semantica si scopre che l'accostamento è dato sia da isotopie cinetiche, sia tematiche. La sopravvivenza è ad esempio legata alla necessità di sfuggire ai nemici più lenti, solitamente zombie, al fine di risparmiare proiettili per le minacce più rapide. La sopravvivenza deriva insomma sia dal pericolo che dalla scarsità di risorse. Quanto al lessema /horror/, si fa riferimento alla mostruosità delle creature e, di nuovo, alla loro pericolosità: questa isotopia è in realtà composta da due occorrenze. Un'isotopia cinetica che riguarda l'affrontare pericoli, e un'isotopia figurativa/tematica che riguarda la caratterizzazione degli stessi pericoli. Un'analisi del titolo Capcom rivelerebbe senz'altro altre isotopie cinetiche. Per esempio, per portare a termine il gioco, non è sufficiente sopravvivere, perché potremmo benissimo farlo rimanendo fermi in una stanza sicura. Per portare a termine il gioco siamo costretti a esplorare gli ambienti, a raggiungere i punti di

fuga, a eliminare le minacce che ci sbarrano la strada. Tutte queste azioni rispondono al *dover fare* generico che ogni testo videoludico chiede al soggetto, di cui abbiamo trattato nel primo capitolo. Nel caso di *Resident Evil*, ne deriva che se anche aggiungiamo l'isotopia /esplorazione/, dobbiamo coerentemente aggiungere l'etichetta *adventure* a questo titolo. Questo esempio suggerisce la possibilità di riformulare su basi più solide le classificazioni dei generi videoludici, semplicemente scegliendo quali isotopie ritenere centrali.

Più in generale, i punti forti di questa nuova strumentazione sono principalmente tre. In primo luogo si riorganizza lo studio e l'analisi del mezzo attorno a un nuovo centro, il movimento, che influenza le altre componenti discorsive senza diminuirne l'importanza. In secondo luogo, l'enunciazione cinetica, la tipologia cinetica e le isotopie cinetiche permettono vari gradi di astrazione, nel corso delle analisi testuali. Infine, stabilire che l'interazione è in realtà una componente del livello discorsivo basata sul movimento, risolve la stantia diatriba tra ludologi e narratologi, tra una concezione del videogioco visto soprattutto come gioco o come storia: se l'enunciazione cinetica è una componente formale del livello discorsivo, può essere ricondotta alla narratività semiotica come tutte le altre componenti, pur distinguendo in maniera netta il videogioco dagli altri media.

3.4.1. *Il videogioco come sistema cinetico*

Nel secondo capitolo abbiamo visto che in videogiochi come *Tetris*, la componente cinetica, declinata come una sfida contro l'intelligenza artificiale, è quella preponderante. Si tratta di una caratteristica ben presente anche in titoli più recenti, e viene generalmente vista come la componente principale dei videogiochi. Il punto cruciale, in questo caso, è che molti titoli tendono a rendere secondarie le componenti del racconto, per basare i propri effetti di senso sul ritmo e la destrezza del giocatore. Che sia la sopravvivenza, la velocità o il bel gesto, spesso capita che le tematizzazioni figurative siano secondarie rispetto alla "sfida" che il videogioco offre. Come vedremo nel prossimo paragrafo, alcuni teorici hanno genericamente chiamato questa componente vertigine; tuttavia, tutte le componenti qui elencate, ad esempio il set di mosse performabili tramite la nostra protesi, o quelle dei nostri avversari, e le relative velocità di esecuzione e deambulazione, sono caratteristiche sistemiche del discorso specifico: non possiamo considerarle senza accostarle a un testo concreto. La velocità della protesi, ad esempio, è sempre re-

lativa ai nemici e allo spazio. Se in *Alan Wake* il mio personaggio è lento, lo è per la grandezza dell'ambiente o per la velocità maggiore degli avversari, e questa precisa scelta di *design* comporterà effetti *tensivi* conseguenti, oltre che conseguenze pragmatiche come la necessità di affrontare le minacce anziché scappare, l'esatto opposto di titoli come *Resident Evil*.

Il teorico che ha affrontato con più accortezza la questione è sicuramente Bruno Frascini. Nell'articolare quella che chiama *enunciazione ludica*, l'autore fornisce importanti indicazioni circa la strutturazione dei testi videoludici. Nel riaffermare la precedenza delle fasi giocate rispetto a tutte le altre, Frascini oppone due *platform game* all'apparenza molto simili: *Rygar* e *Rastan*. In entrambi i casi si tratta di titoli in cui c'è "una visuale laterale e uno scrolling multidirezionale prevalentemente da destra verso sinistra" (2004, p. 11). Le considerazioni si fanno interessanti quando ci viene spiegata la natura delle loro differenze.

Mantenendo più o meno gli stessi elementi costitutivi, ma variandone la calibrazione si può ottenere un risultato completamente differente. In *Rygar* l'azione di gioco è frenetica, il protagonista è agile ed è in grado di spiccare salti molto alti, ma basta subire un singolo attacco per morire. In una partita a *Rygar* l'utente deve giocare in modo completamente differente rispetto a *Rastan*. Se nel mondo ispirato a Conan il barbaro è tutto possente e "pesante", nell'universo di *Rygar* ogni singolo aspetto è votato alla rapidità di esecuzione e all'agilità. (*Ivi*, pp. 11-12)

Nello specificare che l'enunciazione visiva e quella musicale contribuiscono ad acuire gli effetti derivati dalle fasi di gioco, Frascini specifica che è quindi la "scelta degli elementi costitutivi e dalla loro esatta calibrazione" (*Ibidem*) a determinare la riuscita del videogioco. Questo arrangiamento variabile viene chiamato da Frascini *matrice dell'enunciazione ludica*, che può essere più o meno stringente.

Nelle pagine successive l'autore fornisce un altro strumento teorico molto interessante, immediatamente collegato; nel considerare riduttiva la tendenza a definire i videogiochi come "semplici giochi di riflessi" (*Ivi*, p. 14), l'autore spiega come nei cosiddetti giochi d'azione, sebbene sia richiesta all'utente una certa rapidità di reazione, "la struttura profonda alla base del titolo non è riassumibile in un insieme di ripetuti processi stimolo/risposta" (*Ibidem*).

Il termine di *spartito ludico* deriva appunto dalla funzione essenziale che ha il ritmo in un gioco d'azione. Il giocatore si trova nella stessa situazione di un musicista di fronte ad uno spartito. Gli attori (nemici o amici che siano) entrando in scena rispettando questa struttura e il giocatore è "costretto" a giocare interpretandola in modo corretto e sincronizzandosi con le altre "parti". (*Ibidem*)

L'autore inoltre distingue tra *spartiti ludici forti e deboli*.

I primi sono presenti in quei titoli che lasciano al giocatore una notevole libertà di improvvisazione, i secondi obbligano il giocatore ad eseguire una parte ben precisa. (*Ibidem*)

Questa serie di considerazioni è evidentemente convergente con quelle fin qui esposte, e la nozione di spartito, oltre che di enunciazione ludica, si confonde con quella, forse più generica, di enunciazione cinetica. In entrambi i casi si tratta di componenti che riguardano il movimento, e che fanno sistema assieme a tutte le altre componenti del discorso. Se si considera il testo videoludico per l'intricato insieme di movimenti che contribuiscono alla sua riuscita – i movimenti del giocatore, quelli della protesi, degli altri attori, dei nemici – si può convertire il concetto di spartito ludico in sistema cinetico, e integrarlo a tutti gli effetti con gli strumenti fin qui elaborati. Inoltre, anche il grado di libertà che Frascini attribuisce alle movenze del giocatore e della protesi, oltre a essere necessariamente implicato dal sistema, può essere ricondotto a un altro concetto tutto interno alla semiotica, ma questa volta di stampo interpretativo: la cosiddetta apertura di un'opera, nozione elaborata da Umberto Eco fin dal 1962, in *Opera aperta*. Come ben riassume Pozzato:

L'autore si interroga sul grado di "apertura" e di "chiusura" dei testi: vi sono testi che appaiono "chiusi", cioè interpretabili solo in un modo; e testi che appaiono invece "aperti", cioè suscettibili di una pluralità di letture. (Pozzato 2001, p. 121)

Questa distinzione può certamente rimanere valida a un livello più generale, e quindi permetterci di distinguere tra videogiochi aperti, cioè interpretabili in maniere differenziate, oppure chiusi, interpretabili in una sola maniera. Sugeriamo tuttavia di applicare questo concetto anche alla componente strettamente ludica del videogioco: si potrà così distinguere tra testi in cui il sistema cinetico è chiuso, ovvero lascia poca libertà di scelta al giocatore riguardo i

movimenti della protesi, oppure testi in cui è aperto, in quei casi in cui invece il movimento è meno regolamentato e costrittivo. Questo concetto generale non va inteso in maniera ferrea, perché la libertà è un concetto molto labile, nei mondi videoludici. Se è possibile rintracciare un sistema molto chiuso, come nel caso dei *rhythm game*, che richiedono una precisa sequenza di tasti in precise occorrenze temporali, questa distinzione concettuale deve necessariamente essere più elastica, e va considerata assieme a quella che si è precedentemente indicata come tipologia cinetica del testo. Ad esempio, se consideriamo un classico come Pac-Man, le finalità che sono imposte al giocatore per la vittoria sono quelle di sopravvivere e di mangiare tutte le pillole (fig. 3.11).

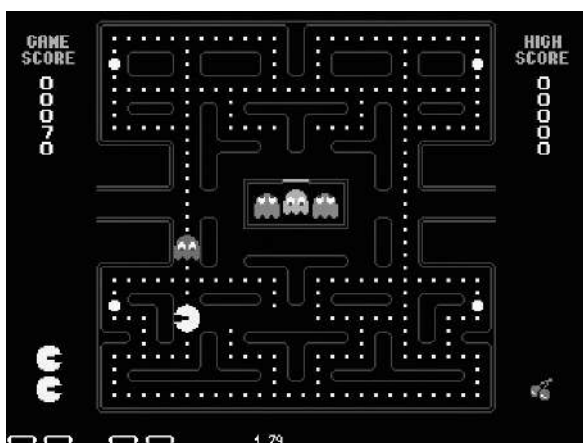


Figura 3.11. L'edizione originale di *Pac-Man* (1980)

Si tratta di un sistema cinetico relativamente chiuso, perché i nostri nemici – dei buffi fantasmici colorati – hanno una velocità equivalente a quella della nostra protesi, ma sono presenti in numero più elevato, ci costringono quasi sempre alla fuga. Solo dopo aver ingoiato le pillole più grandi, peraltro presenti in numero finito sullo scenario di gioco, avremo la temporanea facoltà di ingoiare i nemici. La tipologia cinetica è qui ridotta a movimenti di una velocità standard nelle quattro direzioni fondamentali: alto/basso, destra/sinistra. Lo scopo è mangiare tutte le pillole, e i movimenti dei nemici sono identici ai nostri, ma con finalità opposte: tenteranno infatti di prenderci, eventualità che ci porterà alla sconfitta. Ne deriva che

le isotopie cinetiche fondamentali sono tre: la fuga, il mangiare le pillole, il mangiare (temporaneamente) i nemici. Al netto di queste ferree restrizioni, il giocatore può scegliere direzione e strategie di avanzamento, risultandone, in ultima istanza, un ingranaggio, seppur importante, di un sistema cinetico più grande.

3.4.2. *Enunciazione cinetica variabile, soggettività, vertigine*

È forse opportuno spendere qualche considerazione sui giochi il cui piacere è più strettamente legato alla sfida. Innanzitutto, si vuole ribadire che non si prescinde dalla caratterizzazione figurativa e tematica nemmeno in questo genere di videogiochi, perché l'obiettivo di base è quello di mantenere attiva l'immedesimazione. C'è però da dire che l'aver il controllo diretto della protesi, che risponde ai comandi in tempo reale, crea una sorta di immedesimazione motoria. Meneghelli propone di chiamare questo meccanismo identificazione corporea.

In generale possiamo dire che, quando si crea una relazione di corrispondenza tra alcune proprietà del movimento del giocatore incarnato e alcune proprietà del movimento della protesi digitale, il gioco stimola un processo di identificazione corporea più o meno intenso, capace spesso di superare l'effetto contrario, creato ad esempio da una visuale in terza persona o da un basso grado di caratterizzazione della protesi. (2011, p. 109)

Coerentemente con la denominazione fin qui illustrata, si propone di chiamare questa caratteristica *soggettiva cinetica*. Riteniamo inoltre che questo effetto di senso sia centrale, nell'organizzazione formale dei testi videoludici, e che comporti delle conseguenze molto interessanti. Da un lato, i titoli che basano i loro effetti di senso soprattutto sulla sfida e la destrezza, sfruttano questa immedesimazione con la protesi per avvinghiare il giocatore tramite un'azione dall'alto tasso ritmico. Solitamente i parametri da osservare per comprenderne la natura sono delle seguenti tipologie: velocità della protesi e degli attori, grandezza e conformazione degli ambienti, sequenze comportamentali dei nemici, reattività, grandezza della finestra temporale per l'immissione dei comandi e così via. Queste caratteristiche sono però contestuali, e descriverle pedissequamente senza metterle in un sistema differenziale non ha molto senso, né considerarle in maniera generica, perché ogni testo le struttura al fine di proporre determinati arrangiamenti, come si è mostrato nel caso di Pac-Man. In generale, i sistemi cinetici creati dai videogiochi

generano dei micro programmi narrativi contestuali, che a loro volta sono concatenati in base alle variabili elencate poco sopra.

Si consideri *Bayonetta*, un *action game* in cui la componente d'azione è molto profonda, e rappresenta l'attrattiva principale del titolo (fig. 3.12).



Figura 3.12. Una schermata di gioco di *Bayonetta* (2009)

Qui il giocatore riceve valutazioni più elevate se varia lo stile con cui elimina gli avversari e se effettua combo più lunghe, valutazioni che permettono l'accumulo di punti poi spendibili per ulteriori potenziamenti e nuove armi. In questo caso la componente cinetica è molto strutturata, dato che comporta specifiche concatenazioni di movimenti in finestre temporali molto specifiche. Una delle meccaniche principali consiste nello schivare i colpi nemici all'ultimo istante, mossa che se ben eseguita rallenta il movimento di tutti gli avversari ma non della nostra protesi, che può quindi tentare di concatenare ulteriori combo e ripulire lo schermo in relativa tranquillità. Questa semplice sequenza, oltre a essere tensiva di per sé – implicando un *dover fare* euforico ma imponendo di farlo il più tardi possibile, un attimo prima della controparte disforica – comporta una lunga serie di conseguenze a seconda della situazione di gioco. Prima di tutto, diviene necessario studiare e memorizzare il comportamento dei diversi nemici, così come l'attenta ma veloce considerazione della loro presenza composita. Se un avversario particolarmente ostico è accompagnato da altri meno pericolosi, la strategia più conveniente sarà quella di schivare i fendenti di questi ultimi e, una volta attivato il rallentamento del tempo, eliminare quelli più coriacei. Inoltre, la concatenazione di combo senza interruzioni sblocca delle mosse par-

ticolari con cui eliminare più nemici contemporaneamente; se si aggiunge la facoltà di poter rubare le armi dei nemici appena eliminati con questa tecnica, e l'ulteriore fattore che utilizzando un'arma altrui il moltiplicatore del punteggio aumenta, si comprende come rapidità, memorizzazione dei pattern e strategia contribuiscano a generare un piacere motorio molto strutturato. Senza contare che le movenze sbloccate a seguito di lunghe combo, oltre a essere particolarmente efficaci, sono anche generalmente spettacolari, con la protagonista che si trasforma in esseri quali draghi, falchi e ragni neri, coerentemente con il ruolo tematico di /strega/. Ne deriva che l'analisi della componente cinetica, soprattutto in titoli dalla sfida molto marcata, si configura come una lunga serie di micro programmi narrativi contestuali, il cui piacere attiene alla concatenazione e al ritmo dei movimenti, oltre che al loro risultato visuale.

Al polo opposto rispetto a queste tipologie di testi videoludici, ci sono titoli come *The Legend of Zelda* o *Portal*, che comportano una differente derivazione del concetto di sfida. Qui non si tratta tanto di una sfida manuale, almeno non strettamente, quanto piuttosto di una sfida cognitiva, cerebrale, che viene risolta infine cinematicamente. E ci sono infine giochi che non offrono affatto sfide, se non nella maniera canonica di un film o un libro, una sfida di attenzione e coinvolgimento, come nel caso di *Journey* e *Dear Esther*, titoli in cui il movimento ha il preciso scopo di accrescere l'immedesimazione lavorando in sistema con le altre componenti discorsive, ma senza generare tensioni cinetiche forti.

Ivan Fulco, a tal proposito, distingue fra tre tipi di vertigine risultanti da altrettante strategie discorsive messe in atto dal videogioco. La prima è la *vertigine sensoriale strutturale*:

Ha luogo quando il giocatore, anche in situazione di normale coinvolgimento ludico, viene investito da stimoli sensoriali in grado di saturarne e stordirne i sensi. (2004, p. 87)

La *vertigine sensoriale derivata* è invece dovuta alla forte immedesimazione nella componente d'azione, similmente a quanto detto riguardo *Bayonetta*, e risulta del tutto affine a quella che abbiamo qui chiamato *soggettiva cinetica*.

risultato di un processo di totale immersione ludica che altera alla fine anche la stabilità sensoriale. È lo stato di trance indotta più comune nei videogiochi, laddove i titoli caratterizzati dalla vertigine sensoriale strutturale sono un fenomeno ancora ristretto. (*Ivi*, p. 88)

Infine, la *vertigine psicologica*:

Ha luogo quando il coinvolgimento del giocatore nella fase d'interattività scaturisce in stati di alterazione dipendenti da reazioni psicologiche. È anche la sensazione di velocità instabile in *Wipeout 2097*, in grado di trascinare il giocatore in uno stato di tensione acuminata, oppure i salti da altezze improbabili di *Super Mario 64* o *Klonoa 2*, capaci di scatenare sensazioni tipiche della realtà. (*Ivi*, pp. 89-90)

Al di là della differente considerazione delle situazioni legate alla *tensione*, che in semiotica attengono a fattori meno psicologici, ci sembra che questa classificazione, benché utile, non ci aiuti a precisare la strategia cinetica messa in campo dai testi videoludici. In *Bayonetta*, ad esempio, vengono generate tutte le tre tipologie di vertigini: la prima per la detta spettacolarità di alcuni frangenti, la seconda per il forte senso di immedesimazione che si crea nella concitazione della battaglia, e l'ultima in parziali ritagli degli stessi scontri.

Sotto questo punto di vista, gli strumenti teorici più indicati per trattare la cosiddetta "sfida" e il piacere che ne deriva, sono quelli elaborati da Daniele Barbieri, Bruno Frascini e Leonard Meyer, soprattutto se considerati in maniera combinata. Lo spartito ludico – e il concetto di sistema cinetico – acquista maggior efficacia se si tiene conto dei due tipi di significati illustrati da Meyer. Da un lato avremmo la definizione standard di significato, definito come designativo o referenziale; dall'altro avremmo invece un tipo di significato diverso, incorporato nel testo stesso. La distinzione deriva dallo studio del senso in musica, che più che basarsi sul significato delle singole espressioni, si affida all'andamento stesso nei confronti del lettore. Come spiega Barbieri:

In altre parole una sequenza di suoni significa il proprio probabile proseguimento, e la capacità retorica in musica sta nell'invischiare il proprio ascoltatore nella rete di anticipazioni rispetto a quanto sta per avvenire, e delle più o meno sofferte risoluzioni. (2004a, p. 42)

Nel videogioco, tanto il significato referenziale, tanto quello incorporato, sono centrali nella strutturazione degli effetti di senso. Non è d'altronde un caso che i tre autori proponessero l'accostamento tra musica e significazione. Riteniamo infatti che i micro programmi narrativi contestuali – schivare un colpo, eseguire una mossa tentando di realizzare una combo – siano degli ottimi rappresentanti

di quelli che Barbieri, rimediando Meyer, chiama termini percettivi, ovvero delle unità di significato che acquistano senso non in maniera isolata, ma solo per l'aspettativa che generano per quelle che seguono. Così acquista senso il paragone di Fraschini tra l'esecutore di un brano musicale, che interpreta il suo spartito, e il giocatore, che interpreta la tipologia cinetica contestualmente. In entrambi i casi, sebbene nel secondo in maniera molto più chiusa, il piacere derivato dalla concatenazione delle note e delle azioni è dato dall'aspettativa procedurale delle note e azioni successive. Sta al singolo videogioco, come vedremo nei casi di analisi, stabilire l'amalgama tra i due tipi di significati – quello referenziale e quello incorporato – e dunque se far pendere l'ago della bilancia sul piacere cinetico, sul racconto, o su posizioni intermedie.

3.5. *Ico*

Originariamente commercializzato per PlayStation 2 nel 2001, *Ico* è un'avventura di cui è stata realizzata anche una versione in alta definizione, contenuta in *Ico & Shadow of the Colossus Collection* (2011). Si tratta di un *action adventure* in terza persona all'apparenza molto classico; la differenza sostanziale rispetto a titoli appartenenti allo stesso genere è che per quasi tutto il corso del gioco, oltre a controllare la protesi, l'utente sarà accompagnato da un altro attore, con cui dovrà necessariamente interagire per portare a termine la partita (fig. 3.13).



Figura 3.13. In ordine di lettura: la nostra protesi accanto a Yorda

Le tre componenti principali del genere – esplorazione, risoluzione degli enigmi e combattimento – sono quindi organizzate attorno alle caratteristiche dei due comprimari: Yorda è pallida e indifesa, ma ha la facoltà di aprire determinati tipi di porte, fattore indispensabile per la prosecuzione del gioco. Ico è invece relativamente più forte, e può sia trasportare oggetti per sbloccare meccanismi e aprire nuove strade, sia difendere la ragazza dai nemici che tenteranno di rapirla, qui rappresentati da strani esseri composti da fumo nero. Se questa eventualità dovesse verificarsi, e Yorda dovesse venire “calata” nell’oscurità, anche se la nostra protesi rimarrebbe teoricamente al sicuro, una bolla scura inghiottirebbe lo scenario e porterebbe alla fine della partita. Lo scopo del gioco è essenzialmente quello di fuggire dal castello.

3.5.1. *Descrizione e segmentazione del testo*

Una sequenza introduttiva ci mostra degli uomini a cavallo trasportare Ico, un bambino misteriosamente dotato di corna, all’interno di un castello. Un ponte diroccato impedisce di trascorrere via terra, quindi gli uomini procedono con una barca. Oltrepassata una porta composta da due strani totem verdi, aperta grazie all’utilizzo di una misteriosa spada luminescente, gli uomini rinchiudono il bambino dentro uno dei numerosi sarcofagi, e abbandonano l’edificio. Spinta verso l’esterno, e grazie a un cedimento strutturale del pavimento che lo sorregge, la piccola gabbia rotola a terra, liberando Ico, che con l’impatto perde temporaneamente i sensi. Uno strano sogno anticipa gli avvenimenti che accadranno di lì a pochi minuti: guardando in alto, il bambino vede una gabbia da cui si sta formando un liquido nero, che assume una forma antropomorfa prima di gocciolare a terra. Dalla macchia sul pavimento, si forma un essere che lo afferra alle spalle. A questo punto il bambino si sveglia, lasciando il suo controllo nelle mani del giocatore.

Attraverso passaggi sia esterni, tramite finestre spalancate, che interni, tramite porte e lunghe scalinate, dovremo raggiungere una stanza più grande e quindi risalirla. Come anticipato, troveremo una gabbia sospesa nel vuoto, ma al posto dell’essere oscuro, vedremo invece al suo interno una ragazza completamente bianca. Una breve sequenza filmata ci mostrerà il tentativo di dialogo tra i due ragazzi, che però parleranno due lingue diverse: se per Ico ci verranno in aiuto dei sottotitoli, per quanto riguarda Yorda anche questi ultimi saranno incomprensibili. Verremo però a conoscenza che il bambino

è stato recluso nel castello a causa delle sue corna, segno di infamia per la gente del suo villaggio. Ico chiederà alla ragazza perché fosse rinchiusa, ma l'idioma differente ne impedirà una risposta comprensibile; subito dopo, il bambino annuncerà l'intento di liberarla, e a questo punto ci verrà di nuovo restituito il suo controllo. Procedendo a tentativi troveremo una strada che porta in alto. Dopo aver tirato una leva la gabbia scenderà, permettendoci di raggiungerla con un salto, evento che ne causerà la caduta a terra. In concomitanza con l'impatto con il terreno, la gabbia si aprirà, permettendo a Yorda di uscire. La sequenza filmata successiva mostrerà la ragazza avvicinarsi a Ico, ma alle sue spalle si paleserà l'ombra antropomorfa già vista nel sogno, che afferrerà la giovane e tenterà di rapirla. Di nuovo ci sarà lasciato il comando dell'azione, e grazie a un bastone di legno rinvenuto nelle vicinanze, riusciremo ad allontanare la minaccia. A questo punto Ico dichiarerà di nuovo i suoi intenti prendendo per mano la ragazza: sosterrà che il luogo non è sicuro e che dovranno cercare una via di fuga; dietro di loro una porta simile a quella aperta dalla spada luminescente, composta da due totem verdi, bloccherà loro la strada. Almeno finché Yorda, dopo essersi misteriosamente illuminata, non l'aprirà.

Si tratta della prima di quattro macrosequenze che compongono il testo nel suo insieme, di cui qui si sono gettate la basi fondamentali. Nella successiva saremo infatti impegnati nelle stesse tre attività principali già preannunciate: l'esplorazione dell'ambiente in cerca di una via di fuga, la risoluzione degli enigmi ambientali e la protezione di Yorda. Le azioni a nostra disposizione sono poche ma ben strutturate. Potremo saltare, correre, aggrapparci a sporgenze e catene, afferrare oggetti di vario tipo, impugnare armi e interagire con l'ambiente. Per quanto riguarda il rapporto con la ragazza, potremo sia tenerla per mano mentre trascorriamo per lo scenario, e sia chiederle di collaborare in varia maniera. Un comando specifico sarà infatti riservato alla comunicazione: se la ragazza è vicina alla nostra protesi, quest'ultima si limiterà a chiamarla, intonando una formula interrogativa; se invece Yorda è distante, la chiamerà urlando e portando la mano alla bocca, nel tipico gesto a conchiglia. Questo semplice comando assumerà valori diversi a seconda del contesto. Per esempio capiterà che per la riuscita della prosecuzione della fuga, dovremo risalire un muro molto alto. Controllando Ico, generalmente più atletico, questo ostacolo non sarà un problema; ma per quanto riguarda Yorda, saremo costretti a sporgerci indietro e chiamarla: la ragazza salterà sul posto e, aiutata dal giocatore e da Ico con l'appo-

sito comando per prenderle la mano, risalirà l'ostacolo.

La terza macrosequenza inizierà quando i due ragazzi saranno divisi dalla madre di Yorda. Visivamente molto simile a lei, la consanguinea ne rappresenta una variazione cromatica significativa: invece che completamente bianca, è vestita di nero. Arrivati al suo cospetto, ci avvertirà che Yorda non può lasciare il castello, altrimenti morirà; nel tentativo di fuggire via assieme alla ragazza, Ico cadrà in un burrone, e si sveglierà solo. Questa sequenza ci vedrà impegnati nel ritrovamento della fanciulla, compito reso possibile grazie al rinvenimento di una spada del tutto simile a quella del prologo, che ci permetterà di aprire le totemiche porte verdi senza l'ausilio di Yorda, e di dissolvere le ombre nemiche con pochi fendenti.

La quarta e ultima sequenza comprende il ritrovamento della ragazza, nel frattempo mutata in pietra dalla madre, e dallo scontro con quest'ultima. Prima del combattimento l'avversaria annuncerà il piano di assumere il corpo della figlia per poter tornare giovane. Nella concitazione dello scontro, a Ico si spezzeranno entrambe le corna; una volta sconfitto il nemico, il bambino perderà i sensi, e verrà raccolto da Yorda, che però sarà composta di ombra anziché di luce. In rima con il prologo, l'epilogo ci vedrà posti su una barca che transita fuori dal castello. Giunto a riva, Ico si sveglierà su una grande spiaggia, completamente solo; sotto il controllo del giocatore, esplorerà la riva in lungo e in largo, finché non troverà il corpo svenuto di Yorda, dai colori finalmente umani; nel momento in cui aprirà gli occhi e alzerà la testa, il testo sfumerà nei titoli di coda.

3.5.2. *Ribaltamento dei canoni della fiaba, reciprocità, diversità*

La prima macrosequenza introduce, oltre agli attori fondamentali, al setting e alle meccaniche di base, molte delle opposizioni valoriali fondamentali: appaiono quasi ovvie quelle tra vita/morte, luce/oscurità, sacro/diabolico. Lo scorrere sintagmatico del testo ribalta però queste concezioni, che vengono qui sviluppate in maniera difforme rispetto alla normale valorizzazione culturale.

Innanzitutto è difficile non riconoscere, a livello iconografico e figurativo, tutti gli elementi costitutivi della fiaba: il castello, il ragazzo allontanato, l'oggetto magico (la spada), l'antieroe. Tuttavia, analizzando una per una queste figure, si constata come spesso siano posizioni ribaltate rispetto ai canoni originari, e soprattutto rispetto ai canoni moderni, così come sono rappresentati dall'intrattenimento per ragazzi. Si prendano in considerazione il ruolo del castello,

della spada e della madre di Yorda, oltre che quello dei due comprimari. Il primo elemento è un cliché spaziale vero e proprio e nella fiaba è solitamente il punto di arrivo, il coronamento narrativo; qui, invece, oltre a essere l'ambientazione principale, si tratta di una vera e propria prigionia in cui Ico viene immediatamente rinchiuso. Inoltre, il fatto che il bambino venga posto all'interno di uno tra i numerosi sarcofagi, assieme alla generale mancanza di umani in un luogo costruito per esserne invece dimora, lo qualificano come un luogo di reclusione e sacrificio, più simile a una tomba che a una reggia. Per quanto riguarda la spada, piuttosto che oggetto magico utilizzato dall'eroe per sconfiggere l'antieroe – funzione che effettivamente si realizzerà più avanti nel gioco – viene inizialmente utilizzata proprio per rinchiuderlo. Infine, la madre regina, più genericamente intesa come genitore della principessa, è solitamente colei che sanziona le imprese dell'eroe e che premia il salvataggio della figlia con le nozze; qui invece è la strega antagonista, l'antieroe a tutti gli effetti.

A complicare ulteriormente le cose, ma a svelarci l'organizzazione narrativa profonda, sono i due comprimari. Bambino deforme lui, difficilmente può essere identificato nel classico eroe puro della fiaba, dato che la sua caratterizzazione lo condanna senza appello fin dal primo minuto. Anche Yorda, sebbene in un certo senso oggetto di valore e classica figura femminile da salvare, si contraddistingue invece per la sua immobilità. L'assenza di passato, la ritrosia a spostamenti autonomi, l'emblematica trasformazione in pietra: tutti elementi che contraddicono la normale funzione dell'oggetto di valore, che solitamente si sposta di mano in mano, organizzandosi come centro dinamico della narrazione. Le cose si fanno parzialmente più canoniche, o in ogni caso più interessanti, se si considerano invece i rapporti che intercorrono tra i vari attanti e attori. Quello tra Ico e Yorda conferma il parziale ribaltamento dei ruoli solitamente organizzati dalla fiaba: sebbene Ico sia l'eroe, almeno a livello di gesta, è più basso e piccolo di lei; Yorda è invece fragile ma indispensabile per la sua salvezza, cosa che verrà confermata al termine delle vicende. Inoltre, a livello figurativo le loro caratterizzazioni sono del tutto opposte e concorrenziali. Le corna sono generalmente un tratto figurativo che attiene al /diabolico/ mentre la luce, il biancore etereo di Yorda, è un tratto solitamente attribuito al /sacro/; nonostante questo, le vicende che interessano gli attori sono invece molto simili. Entrambi sono rinchiusi dalle rispettive comunità, ed entrambi vogliono in un certo senso fuggire; proprio inserendo la fondamentale dimensione collettiva, ottenuta aggiun-

gendo a ognuno dei due protagonisti la considerazione delle loro rispettive comunità, si comprendono i valori attorno a cui è organizzato il testo. Ico possiede una difformità morfologica – le corna, appunto – mentre Yorda una cromatica, essendo completamente bianca; tuttavia, questo doppio semisimbolismo (cfr. §2.2.3) non è dato tanto dai significati con cui solitamente si identificano questi due tratti figurativi – sacro e diabolico, come si è anticipato – quanto invece dal fatto che marchino entrambi delle diversità. Entrambi i personaggi sono /diversi/ rispetto ai normali esponenti della loro gente, e sebbene non ce ne viene spiegato il motivo, o forse proprio per questo, assurgono immediatamente a simboli dissonanti. Ico è un bambino nato con le corna, e la tradizione vuole che debba essere recluso e sacrificato suo malgrado. In maniera simile ma per motivi opposti, Yorda è l'unico essere bianco, l'unico essere della luce, in mezzo a esseri composti di ombra e buio. Al contrario di Ico, la ragazza è segregata ben in vista, e una volta liberata, non viene allontanata, bensì rapita, portata via dalle ombre. Le reazioni delle rispettive comunità sono quindi opposte: per Ico si tratta di paura; per Yorda invece di desiderio. Questa differenza figurativa li accomuna paradossalmente in uno strano regime di reciprocità inversa, di scambio di ruoli e sovrapposizione. A inizio titolo Ico salva Yorda, o più precisamente la libera dalla gabbia; a fine titolo è invece lei che, portando in braccio il bambino e adagiandolo su una barca, lo libera dal castello. Si hanno quindi diversi tipi di processi reciproci a partire da differenze valoriali: a livello sintagmatico, il testo li porta a invertire le posizioni iniziali con lo scorrere delle vicende – lui eroe e lei oggetto di valore all'inizio, l'opposto alla fine. Inoltre, si può parlare anche di una reciprocità figurativa e tematica: entrambi difformi in maniere opposte, entrambi vengono infine normalizzati. Il processo narrativo fondamentale è infatti un vero e proprio appiattimento delle diversità, processo che si compirà per entrambi i personaggi a fine testo. Saranno infatti spogliati dal loro essere speciali, sia in termini positivi che negativi: Ico perderà le corna; Yorda perderà la luce. Ecco quindi che i temi fondamentali del bene e del male sono qui più contestuali e meno netti, e assumono valore solo in quanto sistemici, e non in senso assoluto.

In questo senso, il testo sembra tirare in ballo anche altri due temi, quelli del /caso/ e del /destino/, dato che gli esiti delle vicende dei protagonisti sono delle eccezioni alle tradizioni delle rispettive culture finzionali. Se non si fossero incontrati e vicendevolmente liberati, Ico sarebbe divenuto un'ombra e quindi un avversario di

Yorda, e lei sarebbe invece divenuta sua madre, regina delle ombre e anche sua regina. Due eccezioni alle eccezioni – l’eccezione umana con le corna che sfugge al suo “tradizionale” sacrificio e l’eccezione delle ombre, ovvero una ragazza luminosa che sfugge alla fusione con la madre – realizzano due normalità.

Una volta rintracciato questo sistema di processi contraddittori, si può anche reinterpretare il ruolo del castello. Si tratta infatti di un emblema spaziale della strategia discorsiva nel suo insieme: si è già detto che da punto di arrivo (luogo della sanzione) viene invece presentato come prigioniero iniziale; in aggiunta, questo luogo mantiene attivi, a livello architettonico e visuale, tutti i valori presenti nel testo, sia a livello sincronico che diacronico, e soprattutto ripropone la reciprocità e ambiguità tra accezioni euforiche e disforiche. Si tratta infatti di un castello contraddistinto da luce e tranquillità, soprattutto all’esterno, ma valorizzato come prigioniero. Inoltre, questo luogo riformula l’opposizione tra la luce e l’ombra anche a livello processuale, essendo un dispositivo suscettibile di aprirsi tramite meccanismi di specchi e luci; è proprio quest’ultima, la luce, la chiave per aprire il portone principale e quindi fuggire.

3.5.3. *Valori in movimento*

L’analisi di un titolo come *Ico* potrebbe essere affrontata anche con maglie descrittive più strette: si potrebbe considerare ogni piccolo enigma e passaggio, ogni ambiente e anfratto spaziale. Non è il metodo scelto in questa sede, perché una trattazione di questo genere sarebbe eccessivamente prolissa; ci limiteremo a dire che l’impianto di gioco, tolte le fasi di combattimento, di cui si tratteranno le conseguenze, si compone di fasi giocate in cui bisogna soprattutto capire come procedere verso l’uscita dal castello. Basti un esempio riassuntivo: capire che il legno è infiammabile e che a sua volta può accendere le rudimentali bombe che a loro volta possono aprire porte di vario tipo, è una sequenza abbastanza tipica. Ogni enigma si risolve in un unico percorso d’uscita, generalmente da rintracciare attraverso la manipolazione di pochi elementi e con l’ausilio di concatenazioni gestuali solitamente più semplici di quella appena descritta.

Compiuta questa premessa metodologica, i punti più interessanti sono invece altri. In particolare, le conseguenze del rendere il giocatore responsabile non solo della sua protesi – come accade solitamente in questo genere di titoli – ma anche di un comprimario.

Innanzitutto, a livello strutturale, questa scelta si accompagna con una regia architettonica conseguente: gli spazi sono infatti composti da ambienti mimetici ma soggettivati – a livello cinetico – sia sulla nostra protesi che su di Yorda.

La strategia discorsiva è invece attentamente calibrata sulla riduzione, compiuta con il preciso scopo di valorizzare la componente cinetica: l'azione nello spazio, specialmente con e a favore di Yorda, restituisce degli effetti di senso senza la cesura di un montaggio ritmico stringente. Ogni Programma Narrativo comporta compiti cinetici legati al rapporto con lei, dal semplice chiamarla, aspettarla e prenderla per mano fino al proteggerla e trascinarla via dai pericoli. Con l'ausilio di poche enunciazioni dialogiche e con rare sequenze non interattive, cariche patemiche come l'affetto, la preoccupazione e la fragilità vengono comunicate tramite la sola enunciazione cinetica, tramite le sole fasi giocate. Le isotopie principali riguardano infatti la protezione di Yorda, la risoluzione degli enigmi (con e grazie a Yorda), l'esplorazione (tenendo per mano Yorda), a cui infine segue il suo esplicito ritrovamento. Questo sistema crea una precisa gerarchia passionale, ritmica e tensiva, e questo sia a livello episodico che globale. Innumerevoli sono i momenti in cui i personaggi vengono separati dall'obbligo di uno stringente design spaziale. In questo modo vengono generate in maniera contestuale modalizzazioni patemiche e aspettative strutturate sulle sorti della ragazza. Un esempio tipico vede dapprima la separazione degli attori dovuta alla struttura architettonica, con Ico che, sotto il controllo del giocatore, scala agilmente una parete piena di appigli, e deve percorrere in fretta la strada che lo separa da un meccanismo. Azionato l'ingranaggio, un ponte permetterà a Yorda di raggiungerlo, ma è possibile che la ragazza sia stata nel frattempo attaccata dalle ombre, o che si sia semplicemente attardata, e il giocatore sarà guidato dall'impulso di andarle incontro e accompagnarla verso l'uscita. La selezione di episodi simili, peraltro presenti in gran numero e varietà, è riassunta a livello più generale nel momento in cui i due attori vengono invece separati più nettamente dalla madre, trasformando Yorda in oggetto di valore assoluto. Questo momento è attentamente preparato con la precedente condivisione dell'azione, accresciuta anche da precise organizzazioni visive; vedere i due ragazzi correre per gli immensi e silenziosi scenari, Ico con la sua corsa scomposta da bambino, portando con mano una strana ragazza pallida, molto più misurata ed eterea, crea una sorta di *abito cinetico*. Il testo ci abitua alla presenza visiva, spaziale e processuale della ragazza, per poi

sottrarcela totalmente: il risultato è che i risvolti affettivi e patemici del loro rapporto vengono acuiti. Il punto fondamentale è quindi un'attenta gestione della strategia discorsiva, che attraverso tutti i punti toccati in questo capitolo – design spaziale, attori contestuali, espedienti ritmici indiretti e micro-sistemi cinetici – genera una serie precisa di reazioni motorie, tensive ed emozionali.

Per tutti questi motivi, ci sembra che *Ico* sia un prodotto esemplare di un certo modo di raccontare, tipico ed esclusivo del videogioco, fondato su un'organizzazione discorsiva che punta sulla riduzione di tutte le altre componenti, in favore di quella che si è qui qui definita enunciazione cinetica. In questo caso, l'articolazione tra le tipologie cinetiche dei personaggi – soprattutto il modo in cui si relazionano i movimenti concessi alla protesi e quelli dell'attore secondario, in questo caso Yorda – realizza una manipolazione emozionale nei confronti del giocatore.

3.6. *Shadow of the Colossus* e i conflitti di modalità

Realizzato qualche anno più tardi dagli stessi autori di *Ico*, le cui somiglianze e legami – già evidenti guardandolo in azione – sono sottolineate dalla recente *collection* che li raccoglie entrambi, *Shadow of the Colossus* (2005) è un *action adventure* che radicalizza molte delle strategie discorsive del suo predecessore (fig. 3.14).



Figura 3.14. Wander affronta uno dei primi colossi

Già la trama, anche qui un misterioso arrivo senza premesse, ribadisce sia lo stile visivo che le tematiche. Un ragazzo procede a cavallo lungo una strada impervia. Trasporta con lui una ragazza ap-

parentemente priva di sensi. Oltrepassato un lungo ponte e giunto in un misterioso tempio, distende la compagna su un altare e sfodera la spada che porta con sé. Un breve *flashback* ci svela i piani del ragazzo, che scopriamo chiamarsi Wander (traducibile, coerentemente con il suo sviluppo narrativo, in “colui che vaga”): una misteriosa maschera racconta una leggenda. Colui che ha la capacità di controllare gli esseri nati dalla luce, se lo desidererà, potrà riportare in vita le anime dei morti, in questo caso quella di Mono, la ragazza che è sull’altare, sacrificata dalla sua gente perché portatrice di un “destino maledetto”. Wander invoca Dormin, affinché la leggenda possa compiersi, e la risposta che ottiene, è che l’impresa è molto ardua, possibile solo perché possiede quella spada. L’unico modo per svegliare la ragazza è distruggere gli idoli presenti nella stanza, compito che può essere realizzato solo annientando altrettanti colossi presenti nelle terre circostanti il santuario. Tuttavia, anche se dovesse riuscire nell’impresa, Dormin avverte Wander del fatto che a missione compiuta, la conseguenza supplementare che dovrà subire, sarà comunque molto grave. Il ragazzo dirà che non gli importa e accetterà il compito: una volta che la strana entità gli avrà rivelato come cercare i colossi – basterà sollevare la misteriosa spada e questa gli illuminerà il cammino – la sequenza filmata terminerà e ci verrà affidato il controllo di Wander.

3.6.1. *Descrizione del testo*

Lo svolgimento delle vicende consiste nel ritrovamento e nell’uccisione dei colossi, che si rivelano essere giganteschi esseri di carne e pietra, ognuno dotato di caratteristiche e punti deboli differenziati. Alcuni avranno forma antropomorfa, altri saranno più simili a draghi, sia marini, che di sabbia, che aerei;²⁶ altri ancora di forma animalesca. Ogni volta che avremo abbattuto un esemplare, dal corpo senza vita fuoriuscirà una sostanza nera che andrà a colpire Wander, e lo lascerà svenuto a terra; in questi brevi attimi, vedremo una luce bianca su sfondo nero, e sentiremo una voce femminile, probabilmente quella di Mono, pronunciare alcune incomprensibili parole. Dopo questo evento, anch’esso ricorrente ogni qual volta avremo abbattuto un colosso, Wander si ritroverà dentro il tempio, e uno degli idoli si sgretolerà. A questo punto la voce iniziale, quella

²⁷ Un suggestivo esempio di scontro con un colosso è disponibile seguendo il link: <http://bit.ly/1845SKK>

di Dormin, ci fornirà una breve descrizione del luogo dove si trova il colosso successivo, e ci restituirà il controllo di Wander, che di nuovo dovrà trovarlo e sconfiggerlo.

In corrispondenza di un certo avanzamento nel testo, circa a metà, il corpo di Wander inizierà a deteriorarsi visibilmente, divenendo sempre più pallido e dalla pelle raggrinzita. A una manciata di scontri dalla fine, una sequenza ci mostrerà un gruppo di uomini a cavallo avvicinarsi al ponte che porta al santuario.

Una volta sconfitto l'ultimo colosso, e quindi distrutto l'ultimo idolo, si aprirà la sequenza finale. Ormai ridotto a un essere mostruoso, simile più a uno zombie che a un uomo, Wander scoprirà di essere stato ingannato. In presenza degli uomini a cavallo, ormai sopraggiunti nel tempio, Dormir svelerà che i colossi erano in realtà dei guardiani, e che il potere racchiuso negli idoli serviva a limitarlo. Una volta libero, Dormir assumerà il controllo del ragazzo, trasformandolo a sua volta in un enorme colosso oscuro. Questa breve sezione ci darà il controllo del personaggio, e nonostante i tentativi di fermare gli uomini, la nostra lentezza ce lo impedirà. Prima di fuggire, il capo degli uomini, che indossa la stessa maschera già vista nel prologo, getterà la nostra spada – che apparentemente Wander aveva rubato – dentro una misteriosa pozza d'acqua. Di nuovo potremo controllare il colosso Wander nel tentativo di sfuggire alla crescente attrazione della pozza. Man mano che il vento ci spingerà indietro, il corpo del colosso tornerà a essere umano, sebbene completamente nero. Quando sarà caduto in acqua, e mentre gli uomini oltrepasseranno il ponte cadente fuggendo via, Mono si sveglierà, e guidata da Agro, il cavallo di Wander, troverà il corpo rinato e infante di quest'ultimo, sulla cui testa saranno però visibili due piccole corna.

3.6.2. *Livello narrativo*

A livello narrativo profondo, le opposizioni valoriali fondamentali sono costituite dalle coppie luce/ombra, vita/morte, sacro/diabolico. A livello sintagmatico, le trasformazioni – la sequela di enunciati di stato – è la seguente: Wander è disgiunto da Mono, dato che lei è a sua volta disgiunta dalla vita. Per questo motivo Wander ucciderà i colossi, da cui toglierà la vita, e in cambio ne otterrà una graduale acquisizione di ombra/morte (la misteriosa sostanza nera che lo indebolirà progressivamente). Quando tutti i colossi saranno sconfitti, e avremo scoperto che sono a tutti gli effetti esseri “sacri”, Dormir assumerà il controllo di Wander, mutandosi in un unico, enorme

colosso di ombra/morte. Solo la spada luminescente, l'amore di e verso Mono e la luce del pozzo, lo faranno rinascere bambino. A una progressiva distruzione della luce e della vita corrisponde quindi un accrescimento dell'ombra e della morte, e viceversa. La morte dei colossi sacri fa rinascere il corrispettivo diabolico, la cui morte fa rinascere Wander e svegliare Mono. A livello tematico e isotopico, oltre alla grandezza e alle opposizioni già nominate, un'altra ci sembra significativa, quella della /dimensione/ e suoi correlati. La

/grandezza/, /molteplicità/ e /sacralità/ dei colossi, una volta /morti/ si trasformerà in /singolarità/, /nascita/, /piccolezza/ e /diabolicità/ del nuovo Wander, un *semisimbolismo* con più estrema semantica. Quest'ultimo tratto, il diabolico rappresentato dalle corna, ma applicato al corpo innocente per eccellenza, quello di un nuovo nato, richiama il motivo del peccato originale, ben presente in molte culture, e rappresentato dalla trasmissione di colpe dai genitori ai figli. D'altronde, non possiamo nemmeno affermare con sicurezza che il bambino sia effettivamente Wander o invece un suo successore, eventualità che il collegamento intertestuale con *Ico* sembrerebbe confermare. Inoltre, come spiegheremo più in dettaglio nei prossimi paragrafi, un ultimo tema ci sembra quello dell'amore e dell'affetto. Agro, il cavallo di Wander, accompagnerà il suo padrone in tutte le sue disperate gesta, anche a costo di sacrificare la sua vita – in un particolare punto cadrà da un dirupo per permettere al ragazzo di proseguire la sua impresa. Allo stesso modo, Wander non si curerà delle conseguenze che dovrà subire per salvare Mono, che a sua volta era stata sacrificata perché ritenuta portatrice di un male non specificato, nocivo per la comunità. Si tratta quindi di differenti declinazioni del sentimento per eccellenza: l'amore tra coppie, tra amici, tra madre e figlio, addirittura tra uomo e animale. Oltre a questo tema, e immediatamente collegato, se ne aggiunge necessariamente un altro: quello del sacrificio di esseri innocenti per ottenere la salvezza dei propri cari.

3.6.3. Gerarchie ritmiche e reciprocità intertestuale

La struttura discorsiva del titolo si organizza in segmenti ricorrenti, realizzando in maniera accurata la successione di *termini percettivi* e *forme* indicate da Barbieri come componenti fondamentali di composizioni ritmiche. Al di là del prologo e dell'epilogo, i restanti segmenti narrativi consistono, come detto, nella ricerca e uccisione dei colossi. Si parte dal tempio e vi si torna alla fine di ogni missione.

In questa maniera si crea una gerarchia di ritmi e aspettative che assume un andamento circolare. L'aspettativa maggiore riguarda le sorti di Mono e di Wander al termine delle vicende complessive; a questa è subordinata l'uccisione dei colossi, che si articolano a livello episodico in precise ricorrenze: si ascoltano le direttive di Dormin, che ci fornisce delle scarse informazioni sul luogo e sul nemico. Si utilizza quindi la spada come *dispositivo deittico*, percorrendo ampi tratti di spazio solitamente vuoti: si arriva nel punto indicato e si incontra il colosso. Di nuovo si utilizza la spada per illuminare il punto debole; a questo punto si studia il movimento dell'avversario, alla ricerca di ricorrenze motorie che ne permettano la scalata. La variazione degli spazi di combattimento, della tipologia dei nemici e dei loro *pattern* comportamentali contribuisce a sorprendere le aspettative del giocatore. Capiterà di combattere in deserti, laghi, colline, caverne. E contro giganteschi draghi, ragni, scimmie, cavalli. Alcuni colossi, ad esempio, stupiranno proprio per le dimensioni ridotte. Inoltre, la differente varietà e velocità dei nemici, unita alla necessità di scararli, imporrà di volta in volta un preciso ritmo cinetico, che a sua volta andrà a creare *suspence* per eventuali cadute, ulteriormente accentuate da un apposito indicatore che segnala il perdurare della nostra resistenza: una volta esaurita, non riusciremo a rimanere aggrappati, e cadremo a terra, spesso da altezze molto elevate. Questa semplice ma efficace strategia episodica fondata sulle ripetizioni, non attiene solo alle componenti ritmiche e *patemiche*, ma rivela un altro tratto significativo del testo. La ripetizione di gesti precisi in precise circostanze configura la pratica dei riti, di cui peraltro il titolo condivide sia la struttura delle azioni, sia gli elementi costitutivi: la spada da sollevare al cielo, gli idoli da distruggere, il tempio, la luce, l'ombra, l'altare.

Inoltre, una volta individuata l'isotopia cinetica principale – uccidere i colossi – e una volta riannodate le vicende principali con quelle di *Ico*, suo predecessore a livello temporale, ma apparentemente successivo a livello cronologico, si può ulteriormente affinare l'analisi della componente narrativa. Abbiamo visto che nel titolo del 2001 l'isotopia principale era la protezione di Yorda, oltre che la fuga dal castello; inoltre, la successione sintagmatica degli avvenimenti era basata su una reciprocità tra luce (Yorda) e ombra (*Ico*). In maniera del tutto simile, ma anche qui ribaltata, in *Shadow of the Colossus* l'isotopia principale è uccidere esseri sacri, laddove in *Ico* era proteggerlo da nemici d'ombra; la successione sintagmatica è quindi la medesima, ma semplicemente invertita, allargando

il concetto di *reciprocità* alla concatenazione intertestuale. Qui lo scopo non è fuggire dal castello, compito complicato in *Ico* a causa della mancanza del ponte, ma all'opposto cercare l'isolamento. La stessa caduta del ponte – difficile inferire se sia la stessa struttura – avviene a fine titolo. Infine, mentre al termine di questo titolo si dà vita alla difformità, al bambino con le corna, lì vi si pone fine.

3.6.4. *Enunciazione cinetica appassionata*

Anche in questo testo, come nel precedente, l'andamento della fiaba è parzialmente ribaltato. Il primo esempio è la trasformazione di Wander da eroe in mostro, mutazione realizzata passando per le figure intermedie dell'assassino e del ladro. Seguono poi le trasformazioni di Mono, che si sveglia e si trasforma da sposa in madre; infine abbiamo Dormir, il *mandante*, che è in realtà un *antieroe*, oltre alla più generica proposizione di una prova qualificante ripetuta *ad libitum*.

Quello che però colpisce, soprattutto analizzando il livello discorsivo, è il sottile gioco di *modalità* di cui sono investiti i vari attori, primo fra tutti Wander e il giocatore. Inizialmente *modalizzato* secondo il *voler fare* (salvare Mono), questa carica si trasforma immediatamente e in maniera prolungata in *dover fare* (uccidere i colossi); non solo, in questo caso, al di là della caratterizzazione visiva, è proprio il *ruolo attanziale* a ritagliare parzialmente quello tematico. Abbiamo un ragazzo che vuole salvare una fanciulla: ne risulta la figura del *salvatore*, disposto anche a sacrificarsi per il compito. Tuttavia, la necessità di uccidere i colossi lo pongono invece come *carnefice*.

Inoltre, le sequenze di scontro, oltre a essere contraddittorie in termini *modali* e morali, sono opportunamente preparate con lunghi spostamenti rituali. Solitamente, la successione delle concatenazioni spaziali obbedisce a questa sequenza: *compresenza, successione e olismo*. Il primo caso corrisponde alla prima fase della ricerca: Dormir ci parla attraverso il tetto del tempio, e fa riferimento a uno spazio più grande che ingloba quello presente. Usciti dal tempio, e ottenuto un obiettivo direzionale generico grazie all'indicatore della spada, lo spazio generalmente si trasforma, componendosi di successioni, ovvero di porzioni ambientali il cui collegamento non è immediatamente chiaro, e che quindi spinge alla frammentazione e a un'accorta esplorazione. Questo passaggio fra tipologie si compone necessariamente di un'enunciazione cinetica lenta e solitaria, che

genera una grande aspettativa: prepara infatti in maniera *iterativa* e *durativa* il momento *singolativo* dell'incontro con il colosso, che avviene solitamente in spazi olisti, in cui si percepisce la grandezza del nemico senza compromessi visivi. A uno spazio completamente vuoto e percorribile con passi differenti, si sostituisce uno spazio pieno e fortemente significativo.

La successione di queste concatenazioni spaziali ha per scopo anche quello di acuire la drammaticità dei compiti e ribadire la determinazione del personaggio principale. Partendo ogni volta dal tempio, e osservando sempre l'obiettivo, la rinascita di Mono, allungata sull'altare, Wander parte ogni volta per un viaggio lungo e pericoloso. La vuotezza dello scenario, oltre a completarsi con il riempimento dei colossi, fa risaltare l'importanza della ragazza. Si tratta di un altro motivo ricorrente nelle culture religiose, quello del pellegrinaggio, del viaggio alla ricerca di Dio e di se stessi, compito di cui qui si invertono gli esiti: Wander viaggia non per /trovare/ se stesso, ma per svegliare Mono a tutti i costi, anche quello di /perdersi/ per sempre; quanto agli dei, non li cerca per /venerarli/, ma per /ucciderli/. La carica sovversiva del compito, unita alla sua difficoltà e all'estrema solitudine, ci danno una misura dello sproporzionato amore che il ragazzo prova per la ragazza.

Giunti al cospetto del colosso di turno, un'altra serie di espedienti cinetici generano cariche *patemiche* molto forti. Innanzitutto, lo sfidare nemici di così elevata grandezza, con il semplice ausilio di arco e spada, per di più costretti a difficili scalate, restituisce ancora una volta, tramite la disperazione dell'impresa, il sentimento che Wander prova per Mono. Concorrente a questa carica, la lotta tra i due esseri assomiglia a una danza dal forte valore estetico, anche se termina con la morte: ritroviamo qui un altro motivo ricorrente, il forte legame tra amore e morte, *eros* e *thanatos*. L'enunciazione discorsiva, oltre alla somma di queste componenti – significativa la sovrapposizione tra spazio e attore, nel caso dei colossi, che genera un vero e proprio ambiente mobile *patemizzato* – si avvale anche di una musica dal forte trasporto drammatico, anch'essa contrapposta al silenzio delle fasi di ricerca. D'altronde, sia la danza della lotta, ovvero il sistema cinetico generato e regolato dallo scontro, sia la successione di note, ci sembrano appartenenti a quelli che Meyer e Barbieri intendono come *significati corporali*, ovvero significati generati soprattutto dall'aspettativa per la successione delle note/azioni successive. La strategie discorsiva consiste nell'accostare *termini percettivi* diversi – musica da un alto, azione dall'altro – in un

unico progetto, prima che la *forma risolutiva*, il sangue e la morte del colosso, le risolve in maniera contraddittoria. Difficile sentirsi soddisfatti, nel ruolo di giocatori, dell'uccisione di esseri specificamente disegnati per affascinare: marziali, imponenti e pieni di dignità, acuiscono i conflitti *modali* nel giocatore. Se Wander *deve* uccidere i Colossi per salvare Mono, il giocatore è invece modalizzato secondo il *non poter non fare*, altrimenti il gioco non avanzerebbe; tuttavia, allo stesso tempo il giocatore non può fare a meno di chiedersi se davvero *vuole*. Si tratta insomma di una interessante strategia di *manipolazione* passionale: quella che all'apparenza sembra una *scelta* etica – nel caso di Wander quella di uccidere ugualmente i colossi, nonostante siano innocenti – si trasforma invece in una *non scelta*, perché il giocatore deve necessariamente ucciderli. Emblematica la breve trasformazione dello stesso Wander in colosso oscuro, e la fase giocata di cui si è protagonisti, che restituisce parzialmente il senso di colpa con la stessa moneta.

Il risultato è una strategia complessiva che di nuovo si affida alla riduzione della maggior parte delle componenti – emblematica la quasi totale assenza di dialoghi, limitati al solo epilogo e prologo – con lo specifico scopo di esaltare quella cinetica, qui incaricata, in maniera affine a *Ico*, di trasmettere al giocatore gli effetti *patemici* riducendo al minimo le mediazioni del racconto.

3.7. *Red Dead Redemption* e lo spazio storico

Esponente di un genere inaspettatamente poco considerato in ambito videoludico, *Red Dead Redemption* è un titolo ad ambientazione *western* commercializzato nel 2010 per PlayStation 3 e Xbox 360, che ha ricevuto, grazie alla sua qualità generale, numerosi premi, oltre che un largo successo sia di pubblico e di critica (fig. 3.15).



Figura 3.15. Una schermata di gioco

L'ambientazione è l'America di confine, in particolare il Texas, il nuovo Messico e il Colorado, ovvero le terre che si affacciano sul Rio Grande. L'anno è il 1911, selezione di un periodo storico in cui i centri urbani moderni, sotto la spinta tecnologica dei treni, iniziano a svilupparsi a scapito dei villaggi rurali. Il protagonista è John Marston, un ex criminale che ha abbandonato il passato malavitoso e che vorrebbe condurre una vita tranquilla insieme alla moglie e al figlio, in Colorado. Viene però minacciato da Edgar Ross, un agente del FBI – il *Bureau* è nato proprio pochi anni prima, nel 1908 – che lo costringe a cercare i suoi vecchi compagni di scorribande e consegnarli alla giustizia, pena ritorsioni sui suoi cari.

Il gioco inizia con l'arrivo di Marston ad Armadillo, città fittizia del Texas, a bordo di un treno. Per lui si tratta di un ritorno, per noi giocatori di un arrivo negli USA virtuali di inizio secolo, ma entrambi rimandano a un passato che si vorrebbe dimenticare. Per John Marston è il passato malavitoso della sua vita; per l'America, l'origine altrettanto ambigua dello Stato, tema che affronteremo in dettaglio nei paragrafi che seguono. Lo svolgimento del gioco interesserà quindi la cattura dei vecchi compagni di banda del protagonista – non prima di essere capitati al centro della rivoluzione messicana. Compiuta la missione, Marston potrà tornare in Colorado dai suoi cari, senza che questo però comporti la fine della storia. Le fasi di gioco che caratterizzano questa parte sono infatti molto interessanti, perché non impongono sparatorie o imprese pericolose, bensì compiti bucolici, adatti a un normale *cowboy* americano. Ci verrà chiesto di portare gli animali al pascolo, trasportare e vendere vivande, educare nostro figlio, svolgere lunghi dialoghi con

la moglie: esattamente la vita a cui John Marston voleva tornare. Tuttavia, dopo questo periodo di calma, l'FBI manderà una squadra a cancellare il ricatto perpetuato nei confronti di Marston, e lo ucciderà davanti alla famiglia. L'ultima missione del gioco si sviluppa dopo un salto temporale: anche la moglie di Marston è morta, e prenderemo i controlli del figlio Jack, per vendicare suo padre.

Quanto alla componente d'azione, *Red Dead Redemption* è un *open world*, ovvero un titolo in cui il territorio esplorabile è solitamente molto esteso, e non costringe a una successione prestabilita da livelli. Inoltre, molti compiti "secondari" possono essere rinvenuti semplicemente esplorando l'ambiente; non è raro imbattersi in cittadini in difficoltà, per esempio appena derubati, o gruppi di criminali che si fingono in difficoltà per derubarci a loro volta. Prima dell'uscita di questo titolo, il genere di appartenenza era sempre stato ambientato in cittadine contemporanee – un caso molto celebre, sviluppato peraltro dagli stessi autori, è la saga di *Grand Theft Auto*. La scelta del *western* si traduce nella possibilità di esplorare chilometri di praterie e canyon, ma soprattutto, il titolo permette di prendere parte ad azioni e imprese ormai leggendarie, ricalcando molti dei temi e degli avvenimenti che hanno reso celebre il genere in ambito cinematografico.

3.7.1. *Isotopie e valori*

Le principali isotopie cinetiche riguardano due attività: la prima attiene alla violenza, e consiste nell'uccisione o la cattura dei propri nemici, oltre che di tutte le attività facoltative che attengono all'offesa; la seconda invece riguarda la fase da *cowboy* che dovremo obbligatoriamente svolgere in molti punti del gioco. Giunto ad Armadillo, infatti, Marston si recherà a Fort Mencer, luogo in cui si sono barricati i suoi ex compagni di banda, per convincerli a consegnarsi alla giustizia, ricevendone in cambio solo pallottole, che lo ridurranno in fil di vita. Verrà quindi aiutato da un gruppo di agricoltori e pastori della zona, in particolare da una donna, Bonnie MacFarlene, con cui stringerà amicizia e che aiuterà in varie occasioni. Dal già detto pascolo degli animali, alla cattura e ammaestramento di cavalli selvaggi, fino a fornire scorte armate per diligenze di vario tipo: il lato più onesto e altruista di Marston è ben rappresentato, peraltro lasciandocene il controllo diretto.

Nella prima metà del testo, queste attività saranno obbligatorie per guadagnarsi la fiducia dei cittadini e ottenere aiuti per la missio-

ne principale, nonché per l'ottenimento di quelle secondarie. Queste due componenti sono spesso collegate, basti pensare alle collaborazioni con lo sceriffo, che ci permetteranno da un lato di guadagnare soldi e aiutare la comunità, e dall'altro di avvicinarci ai nostri obiettivi. Interessanti sono soprattutto gli spostamenti a cavallo, che rappresentano un elegante espediente per l'approfondimento della trama. In quasi ogni occasione, sia che si tratti di accompagnare Bonnie nel portare gli animali al pascolo, sia che invece si tratti di catturare o uccidere una banda di criminali assieme allo sceriffo del luogo, il viaggio fino al luogo interessato, sebbene compiuto lasciandoci la guida di Marston e del suo cavallo, sarà occupato da dialoghi tra i personaggi, che spesso illustreranno il loro passato o particolari della loro storia. Avremo insomma una parziale sovrapposizione tra la componente cinetica e quella attoriale: da un lato, al giocatore non verrà sospeso il suo *ruolo attanziale* – il *dover fare* contestuale di quella missione, da raggiungere ai comandi della protesi. Dall'altro, la stessa protesi racconterà il suo passato in maniera autonoma o discorrerà con gli attori contestuali coerentemente con il suo ruolo tematico. Al di là di questa particolare strategia discorsiva, possiamo dire, in linea di massima, che la prima porzione di gioco costringe alle attività /pacifiche/ per proseguire nella missione principale e quindi svolgere quelle /violente/. C'è insomma un rapporto consequenziale preciso: *dover essere* pastori, o più generalmente altruisti, per *poter essere* violenti, compito a sua volta gerarchicamente sussunto al *voler essere* onesto, e vivere un'esistenza tranquilla con i propri cari.

Discorso inverso per quanto riguarda la sezione finale del titolo; una volta giunti nella fattoria di sua proprietà, e ricongiunto con i suoi cari, Marston sarà principalmente impegnato in attività bucoliche, in discussioni sul passato assieme alla compagna, e nell'educazione del figlio: fase che in un certo senso ci permetterà di vivere in prima persona il lieto fine. Si invertirà insomma il legame tra le attività criminali e quella familiare, con il primo gruppo che rappresenterà una semplice tentazione. Sotto questo punto di vista, una serie di episodi sono molto significativi. Il primo riguarda il cambiamento e il passato del protagonista: durante questa fase pacifica, capiterà di assistere a rapine e sparatorie in almeno tre occasioni. Durante la prima il testo ci spingerà a partecipare; nella seconda ci darà l'opportunità di scegliere, e nella terza ci spingerà di ignorarla. Questi espedienti cinetici sono progettati con il preciso scopo di farci controllare il cambiamento nelle priorità di Marston: abbandonata la sua vita criminale, deve tenere a bada la tentazione di tornarci. Si tratta in-

somma della materializzazione cinetica di un conflitto interiore.

Il secondo esempio significativo riguarda il rapporto che si crea tra Marston e suo figlio Jack, soprattutto quelle attività che attengono all'educazione. La classica struttura delle missioni verrà quindi riproposta con un interessante ribaltamento tematico. Abbiamo già detto dei dialoghi che interessano protesi e attori durante il tragitto fino al luogo della missione; in questo caso, Marston tenterà di mantenere il discorso su attività necessarie, ad esempio cacciare selvaggina, mentre il figlio vorrà sapere delle imprese ben più pericolose compiute dal padre nella sua giovinezza. Nello svolgimento ludico di queste missioni, le preoccupazioni di Marston riguardo suo figlio verranno ribadite: soprattutto la sua problematica figura di padre, che è valorizzata con il termine complesso di /onestà/ e /criminalità/. La seconda affascina il figlio, mentre la prima sembra non interessargli: esattamente l'opposto di ciò che vorrebbe il suo genitore. Emblematico l'episodio in cui Jack ruba il fucile del padre per andare a caccia di orsi. Nel tentativo di dimostrare il suo coraggio, Jack si metterà nei guai, e riusciremo a salvarlo solo in extremis. Solo in conseguenza di questo episodio, necessariamente d'azione più che di cognizione, Jack si convincerà che la sua strada non è quella delle armi. Consapevolezza che però non cambierà le sorti della famiglia, perché come detto Marston verrà ucciso proprio a causa del suo passato criminale, sebbene usato dai suoi stessi assassini, i nuovi rappresentanti della legge, per combattere la malavita. E nonostante il volere di John, suo figlio prenderà la stessa strada del padre, o almeno è quello che il titolo suggerisce lasciandoci il suo controllo durante la vendetta su Edgar Ross, che uccideremo poco prima dei titoli di coda.

I valori profondi sono in questo caso rappresentati dalla problematica e ambigua opposizione tra criminalità e onestà, qui declinate dalle attività di pastore, sceriffo, cacciatore di taglie e agente. A livello sintagmatico, abbiamo invece visto come si proceda lungo tutti gli assi dell'opposizione: da criminale, Marston vuole tornare onesto per assicurare un futuro alla sua famiglia; il *Bureau* lo costringe però a essere criminale per catturare i suoi compagni, infine, deve azzerare il suo istinto violento per i suoi cari.

3.7.2. Costruzione intertestuale di un mito

Il presente paragrafo vuole riflettere sulla componente intertestuale attivata dal testo in esame. Questo perché, sebbene si tratta

di un esercizio che può risultare gratuito, è difficile tentare un'analisi di un prodotto *western* senza l'affiorare di precise caratteristiche legate all'universo testuale di appartenenza, soprattutto quando si ispira così palesemente al cinema del passato. Al di là dell'accuratezza storica, difficile da verificare punto per punto, ciò che colpisce in *Red Dead Redemption* è la puntualità dell'accuratezza culturale. Il titolo Rockstar ripresenta tutti i *cliché* tematici del genere, da cui attinge come pescando dall'inconscio collettivo. A livello figurativo ricorrono qui tutte le rappresentazioni stereotipiche: il poker, i saloon, le sparatorie, i duelli, le banche, le bande, le taglie sui banditi (fig. 3.16).



Figura 3.16. Due attività stereotipiche del *western*

Si tratta di quegli universi culturali che per Eco compongono l'Enciclopedia. Molte di queste attività stereotipate ben si prestano a una trasposizione fatta videogioco, soprattutto perché contribuiscono a costruire un effetto referenziale che dona realismo all'impianto figurativo. La possibilità di partecipare in prima persona a un duello, di

vincere una mano di dadi o di cavalcare fiancheggiando un fiume al tramonto, in mezzo al deserto, sono il risultato di un'attenta opera di selezione e riproposizione. Pochi elementi, ma ben realizzati, in grado di attivare meccanismi interpretativi talmente comuni – grazie all'esercizio cinematografico – da essere praticamente automatici. Se è superfluo sottolineare questa arguzia discorsiva, non lo è altrettanto per ciò che riguarda i temi che ricorrono nel testo. Nel suo trattare il *west* alla maniera filmica, il titolo sceglie di porre in rilievo le componenti più spettacolari, e basarsi quindi sui testi cinematografici più celebri. Questo comporta che quelle idee che qui vengono riproposte, oltre a mantenere intatta la loro forza narrativa, mantengono anche l'ideologia che le guidava. Un breve excursus aiuterà a precisare questa considerazione.

Il primo tema che il testo eredita dal cinema d'autore, in particolare dal *western* contemporaneo o *neowestern*, è quello della rampante modernità. Alcuni celebri film da cui *Red Dead Redemption* attinge senza riserva sono *L'uomo che uccise Liberty Vallance*, *Il mucchio selvaggio* e *Gangs of New York*. Nel primo caso la versione reale dell'uccisione di un criminale viene nascosta in favore di una più simbolica: nella realtà è stato un altro criminale a ucciderlo, e per scopi personali; nella versione ufficiale, invece, è stato un avvocato, perfetto simbolo per la legge che avanzava, e quindi della modernità tutta. In maniera simile accade in *Il mucchio selvaggio* e *Gangs of New York*, in cui gli scontri tra bande criminali vengono guardati con occhi nostalgici, perché inghiottiti dallo Stato e da conflitti di più ampia scala, in cui le forze in campo non sono più singoli uomini dal dubbio passato, ma interi eserciti guidati dall'apparato governativo. *Red Dead Redemption*, nel suo essere un ricettacolo del genere *western*, riprende il tema della modernità fino in fondo, e nel farlo sfrutta la struttura narrativa di un altro film, *Gli spietati*. Gli eventi che coinvolgono il personaggio interpretato da Clint Eastwood e quelli di John Marston corrispondono quasi perfettamente. Entrambi si erano ritirati a vita privata con i propri cari, abbandonando la violenza, ed entrambi sono costretti a tornare a uccidere contro il loro volere.

Altri omaggi e ispirazioni sono legati al sotto-filone del *western* messicano e ad alcune scelte compositive. In maniera molto simile a quanto accade in *Giù la testa* di Sergio Leone, Marston si troverà a inseguire alcuni membri della banda criminale a cui apparteneva fin dentro il Messico, dove i fermenti rivoluzionari contro il dittatore Sanchez lo coinvolgeranno suo malgrado nella lotta civile. Sempre

dallo stesso film del cineasta italiano, *Red Dead Redemption* eredita l'incipit – in cui un pericoloso brigante si finge un mendicante mentre viaggia in treno con persone di alto bordo, che disprezzano apertamente la sua classe sociale. Più in generale, *Red Dead Redemption* ruba a Sergio Leone parte del suo arrangiamento audiovisivo. Difficile non notare la somiglianza tra Marston e il primo Eastwood; così come è difficile non riconoscere nelle note della colonna sonora l'influenza di Ennio Morricone, qui ampiamente omaggiato.

3.7.3. *Il tempo nello spazio*

Individuati alcuni temi supplementari, può essere utile chiedersi come essi vengano sviluppati. Abbiamo visto che il titolo rappresenta un omaggio enciclopedico al genere di appartenenza, e che il tema principale è la modernizzazione dei territori rurali americani. Il modo in cui lo Stato inizia a formarsi viene qui rappresentato con una strategia di tipo soprattutto spaziale. In particolare, l'ultima città che Marston deve visitare per catturare i criminali, compie una sorta di scarto nel futuro, perché al posto dei ranch e dei saloon compare una città finzionale moderna, Blackwater, con tanto di asfalto, fontane pubbliche, polizia ed edifici statali. L'effetto che viene qui ricercato è di spaesamento: esattamente uno dei possibili esiti derivati da quella che Marrone chiamava *efficacia simbolica* dei luoghi (§3.2.4). La nostra protesi, assieme al giocatore, indossa i vestiti sporchi e sgualciti da *cowboy* ed è l'unico individuo che viaggia a cavallo, mentre attorno vede trascorrere le prime auto a motore. Inoltre, nel tentativo di ottenere informazioni dal *Bureau* per continuare la sua caccia all'uomo, è costretto a girare per gli uffici di un edificio pubblico, schiacciato dalla freddezza della burocrazia di cui non conosceva l'esistenza.

A livello più generale, questa costruzione spaziale e figurativa rivela una nuova idea di controllo centralizzato, che però ha ripercussioni su tutti i piani del sociale. L'esistenza di due forze armate, ognuna con il rispettivo edificio, sembra la diretta conseguenza della nuova idea di nazione, che tenta di legittimarsi soprattutto con la garanzia di sicurezza per i propri cittadini. Spostandosi per le strade a cavallo, guardati male da persone vestite in maniera più appropriata, già borghese; e consapevoli, di fronte agli occhi della legge, di tutte le imprese compiute fino a quel momento – non ultima l'uccisione di un dittatore – si sente tutto il peso della modernità, assieme alla consapevolezza di esserne estraneo. All'opposizione per

così dire sincronica tra /onesto/ e /criminale/ qui si somma quella diacronica tra /rurale/ e /cittadino/, con la seconda che lentamente inghiotte la prima. Ci sembra anzi che questa seconda opposizione modifichi e renda più complessa anche la stessa idea di criminalità; dopo il suo arrivo a Blackwater, Marston incontra un uomo d'affari che gli chiede un favore particolare, segno del nuovo tipo di criminalità "integrata" che sorgeva in quell'epoca. La missione si chiama *American Lobbyist*: un rappresentante anonimo ci informa che un altro gentiluomo sta criticando l'attuale governo. La missione consiste nel "persuadere" il gentiluomo a tacere.

Più in generale, in questa fase di gioco la corrispondenza tra spazio di gioco e spazio culturale crea un effetto molto forte: tutto il titolo si sviluppa sia sul confine americano, sia sul confine di un'epoca. A questo proposito, due concetti derivati da Lotman ci sembrano particolarmente adatti ad approfondire i valori soggiacenti. Il primo riguarda appunto i meccanismi semiotici innescati dai confini.

se dal punto di vista del proprio meccanismo immanente il confine unisce due sfere semiotiche, da quello dell'autocoscienza semiotica della semiosfera (autodescrizione al metalivello) il confine le divide. Avere coscienza di se stessi nel rapporto semiotico culturale, significa avere coscienza della propria specificità, del proprio contrapporsi ad altre sfere. Questo spinge a porre l'accento sull'assolutezza delle caratteristiche da cui è definita la sfera data. (1984, p. 62 della trad. it.)

Il secondo attiene invece alle conseguenze di questo meccanismo semiotico, che in genere finisce con il generare un particolare rapporto tra centro e periferia: il centro tenta di fornire una forte autorappresentazione (fontane, edifici pubblici), e di grammaticalizzare fortemente la vita culturale (e sociale), tentando di conquistare anche la periferia. Lo strumento, in questo caso specifico, ma anche per la modernità tutta, è la Legge.

Si può vedere ad esempio nella cultura del XIX secolo l'opposizione fra il centro della città, che rappresenta la struttura sociale dominante, e l'elemento "distruttivo" della zona periferica. (*Ivi*, p. 61 della trad. it.)

Red Dead Redemption ripropone questo processo oppositivo tramite la particolare modellazione spaziale e cinetica. Mettendo entrambe le strategie al servizio dello sviluppo temporale del testo, nonché di quello tematico, il prodotto sembra fare eco con l'idea di testo pancronico tanto caro all'autore russo, in cui convivono, nello

stesso posto, passato, presente e futuro degli Stati Uniti. Il presente in questo caso è il processo in atto, un taglio sincronico di una grande rivoluzione diacronica. *Red Dead Redemption* illustra infatti sia il singolo momento, sia l'asse del cambiamento storico; e lo fa in maniera spaziale: il giocatore quando arriva a Blackwater, arriva letteralmente nel futuro. La cultura cittadina e governativa vede ciò che non gli appartiene, la periferia, come un insieme confuso e pericoloso. Nelle categorie topologiche di Lotman (1969, pp. 145-181), questo significa che interno/esterno vengono qui correlate, perlomeno dal centro dominante, con ordinato/disordinato, la più semplice delle corrispondenze tra spazio e autodescrizioni culturali.

La novità del videogioco è l'accostare tutte queste opposizioni valoriali strutturandole in modo da farcele attraversare in maniera diretta. Delle tre facce dell'America, nel dipanarsi della trama, ricopriremo tutte le attività principali: la ruralità, la criminalità, e l'esercizio del potere Statale. Anche se non ci sono veri e propri giudizi di valore, dato che le tre posizioni vengono semplicemente accostate e lasciate "provare", sembra che la terza di esse, la Legge, con la promessa di eliminare la seconda, la criminalità, abbia cannibalizzato anche la prima, la ruralità. L'abilità degli autori sta da un alto nella scelta di un momento storico molto particolare, e dall'altro nella sua rappresentazione stilizzata. Difficile credere a un'unica città moderna in mezzo a un intero Stato esclusivamente rurale; ma forse questa era l'unica strategia possibile per addomesticare il tempo attraverso lo spazio. Scegliere un momento simile, e mostrarlo in questo modo, è il risultato del tentativo di mostrare squarci di futuro senza per questo dover tralasciare il passato, che conserva le sue tracce pochi chilometri più in là.

Questa serie di opposizioni, quella tra rurale e cittadino, tra diritto consuetudinario e comune, tra vecchia e nuova criminalità, trova sviluppo anche per quanto riguarda il più generale tema della conoscenza. Se nella prima parte del gioco Marston si accompagna da un lato a un imbroglione – Nigel West Dickens, che tra le altre cose vende un fluido miracoloso di città in città, con la promessa di guarire tutti i possibili mali – nonché a pazzi e cercatori di vario genere; nella seconda è costretto a scendere a patti con Harold MacDougal, un antropologo altrettanto pazzo, che però giustifica le sue follie con un sapere più organizzato. Si tratta di un'ulteriore opposizione, quella tra tradizione e scienza, tra il sapere trasmesso oralmente e quello strutturato in apparati.

Infine, a svelarci l'ultima coppia valoriale è un elemento discorsivo legato alle modalità con cui si possono affrontare i propri avversari

con un'arma. Sia che si tratti di catturare un cavallo selvaggio con un lazo, che di affrontare un gruppo di avversari con la pistola, è possibile attivare il cosiddetto *RedEye*: per tutta la durata di un'apposita barra, è possibile rallentare il tempo per mirare con più precisione a bersagli multipli. Questo espediente, oltre a rendere più interessanti le fasi ludiche, si carica di un valore simbolico nell'occasione della morte di Marston. Quando gli agenti del *Bureau* giungono al suo ranch, il personaggio decide di affrontarli a viso aperto, e dopo aver aperto la porta sul retro, ci viene restituito il controllo dell'azione. Con il *RedEye* attivato automaticamente, lo *slow motion* a cui abbiamo appena accennato, ci troveremo a tentare di eliminare oltre venti uomini. L'abilità del giocatore sarà in ogni caso insufficiente: il testo semplicemente non prevede che possiamo uscire vincitori da questo scontro. La morte di Marston, il suo essere fuori tempo, diventa allora il simbolo della fine di un'epoca e di tutto ciò che la componeva: morte che si specchia nella simbolica sconfitta della dimensione temporale nei confronti di quella spaziale, emblematica di una precisa fase della Storia, schiacciata da rivoluzioni cinetiche improvvise, e simboleggiate, qui come altrove, nell'emblematica figura della locomotiva. Anche quando, nei momenti finali, manovreremo Jack per vendicare suo padre, il mondo di gioco rimarrà esattamente identico a quello visto in precedenza, e questo nonostante gli anni passati: un ulteriore segnale dell'opposizione tra le due dimensioni fondamentali e delle modalità con cui questa opposizione viene risolta dal testo. D'altronde, è tutta la modernità a caratterizzarsi per una vera e propria ossessione per il dominio spaziale, ossessione che Karl Schögel spiega molto bene nel suo *Leggere il tempo nello spazio*:

La costruzione di ferrovie, il commercio, il traffico e, non ultimi, gli eserciti e le flotte: presumibilmente mai prima di allora nella storia vi era stata una simile necessità di *mastering space*: controllo sullo spazio, dominio sullo spazio, chiarificazioni sullo spazio ed esplorazione dello spazio, e ciò a livello planetario. La realizzazione dei territori degli stati nazionali moderni e la creazione di una rete di controllo gettata dalle potenze europee sull'intero mondo seguono dunque come un'ombra il movimento riflessivo che ha come nucleo la nascita della geografia moderna e come nucleo politico la moderna geopolitica. (2003, p. 25 della trad. it.)

Nel rappresentare queste rivoluzioni, il videogioco sceglie la via della rima procedurale, ovvero la via di un'organizzazione discorsiva anch'essa di tipo spaziale e cinetica, facendoci rivivere la Storia in prima persona, ma per una volta, dalla parte dei perdenti.

IV

IL CORPO

4.1. *Percezione composita, polisensoriale e differenziale*

Data l'eterogenea materia espressiva che anima i testi videoludici, non ultima la componente cinetica del piano discorsivo, può essere interessante tentare di ricostruire l'apparato percettivo messo in campo dal medium a partire da un punto di vista più vicino a quello empirico. La semiotica post-strutturalista e le scienze cognitive hanno dato un nuovo slancio al problema della percezione e del soggetto che se ne fa carico, stimolando una ricca riflessione a partire da un punto di vista vicino alla fenomenologia. I testi di riferimento per l'approccio generativo sono *Dell'imperfezione* (Greimas 1987) e *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo* (Greimas, Fontanille 1991) che hanno per la prima volta aperto le porte della disciplina a riflessioni sul sensibile. La base comune è la filosofia fenomenologica di Maurice Merleau-Ponty che ha riunito il soggetto, il suo corpo e il mondo in un tutt'uno indivisibile.

Più di recente, una vasta schiera di teorie provenienti da ambiti diversificati sono state accomunate per l'interesse verso il corpo e raccolte sotto il termine ombrello di *embodiment*, da cui anche la semiotica ha tratto nuove prospettive teoriche, rielaborando modelli di variabile origine. Un esempio di questo approccio è *Figure del corpo* (2004) di Jacques Fontanille, che pur ponendosi ben all'interno della tradizione *greimasiana*, e anzi fornendone una rifondazione a partire dal corpo, rimedia strumenti e teorie da ambiti quali l'antropologia, la filosofia e la psicologia. Il punto principale di questa larga corrente è l'importanza affidata al corpo sia nei processi del sensibile che come fondamentale mediatore semiotico per la significazione: si parla quindi di soggetto incarnato, ovvero di un soggetto che costruisce il significato solo a partire dalla mediazione sensoriale, in un tutt'uno che non può essere artificialmente separato.

Adottare una prospettiva di questo genere risulta di primo acchito particolarmente indicata per una riflessione supplementare sul videogioco, soprattutto alla luce del suo largo coinvolgimento sensoriale, caso abbastanza raro all'interno del panorama mediale. Alla prova dei fatti si deve però riconoscere che non è semplice applicare in maniera feconda questo approccio, soprattutto a causa della portata quasi sempre troppo vasta delle teorie sul corpo, elaborate su maglie di analisi più grandi, oppure sviluppate più minuziosamente su ogni moto che coinvolge sia l'interno che l'esterno del soggetto. Inoltre, un problema aggiuntivo è dato dal particolare arrangiamento che il videogioco organizza nei confronti del soggetto giocatore. Si deve infatti constatare una percezione eterogenea, composta non solo da materie destinate a sensi diversi, ma da componenti fisiche separate tra loro. Da un lato abbiamo l'interfaccia fisica per il tatto e per il movimento; seguono lo schermo per l'organizzazione visiva e spaziale; l'audio diffuso per l'udito e così via. Elencando le componenti e la differente conformazione, si può problematizzare non solo uno scollamento tra diversi piani sensoriali, ma anche tra diversi corpi percettivi: il corpo dell'utente ha una percezione parziale, a metà tra l'interpretazione simbolica degli *output* e l'azione reale sui dispositivi, che a sua volta influenza il mondo finzionale e i suoi attori. A questo vanno aggiunti un altro corpo e un'altra percezione: quelli della protesi, che sono limitati e regolati dalle specifiche leggi di ciascun videogioco, ma che pur agendo indirettamente, mantengono un'importanza fondamentale. Tra questi due corpi si verifica una particolare situazione mediana che può essere sì indagata dalle teorie di riferimento, ma solo a partire da alcune intuizioni. Questo perché, nel caso del videogioco, ne risulta un assetto del tutto particolare.

Riassumendo i punti principali, nel videogioco: a) il corpo si sdoppia in corpo del soggetto e corpo della protesi; b) la percezione è mediata da un mondo virtuale; c) e da altre componenti fisiche, come l'interfaccia. Lo scarto tra la percezione del giocatore e il corpo della protesi, assieme alle regole dei suoi movimenti, creano delle importanti conseguenze discorsive e passionali. Queste possibilità mediane sono accentuate dalle altre componenti standard dell'analisi discorsiva: un ruolo fondamentale spetta ad esempio al punto di vista, come verificheremo in sede di analisi. Il punto centrale riguarda tuttavia il movimento, che assicura un'unità sensoriale a tutti questi ambiti, e lo fa in una maniera così efficace da rischiare di trascorrere irriflesso. Il quadro che ne risulta è quindi una percezione composita, polisensoriale e differenziale.

Nella prima parte del capitolo si tenterà di delimitare l'esteso campo teorico legato alle problematiche della percezione e del corpo, restringendo il focus attorno a una prospettiva prima fenomenologica, poi più mediale, infine videoludica.

La seconda parte si focalizzerà sul rapporto che può venirsi a creare tra il soggetto e la protesi. Sia grazie a regimi di responsabilità, che a veri e propri contagi *patemici*, si tenterà di precisare come questa ambivalenza corporale possa generare effetti particolari.

La terza parte tenterà di spiegare cosa accade quando ai due corpi si aggiungono altre due istanze: il mondo diretto e quello indiretto. Più che una delimitazione statica, si sottolineerà come questo campo a quattro termini sia frammentato e di variabili confini. Tre casi esemplari concluderanno il capitolo: sulla scorta di un lavoro di Bruno Fraschini, si analizzerà una sequenza di *Resident Evil 2*. La seconda analisi, di maglie più larghe, si focalizzerà su un testo completo, *Deus Ex: Human Revolution*; la terza su un segmento di *Metal Gear Solid*. Infine, alcune considerazioni sulla cosiddetta realtà aumentata e sulle tecnologie ludiche che se ne avvalgono, concluderanno la riflessione sul corpo fenomenologico ricostruito dal videogioco.

4.2. *Embodiment*

Questa nuova attenzione verso il corpo, e soprattutto la grande ricettività all'argomento da parte delle diverse tradizioni disciplinari, ha spinto a coniare la formula di *corporeal turn*. Come ben spiega Patrizia Violi, "una svolta corporea che affiancherebbe la svolta linguistica che ha caratterizzato la filosofia del linguaggio contemporanea" (2003, p. 57). In contrapposizione al cognitivismo classico, che vede il corpo come separato dalla mente, e assimilabile a un dispositivo di output, la svolta corporea indica che:

la cognizione dipende in modo essenziale dal corpo e dalle sue particolari proprietà percettive e motorie, nonché dal tipo di esperienze che quel corpo fa, e dalla sua interazione con l'ambiente e il mondo. (*Ivi*, p. 58)

I tre filoni principali che si sono occupati dell'argomento sono il neoconnessionismo, la robotica e la Semantica Cognitiva. Se la prima non comporta necessariamente un approccio *embodied*, dato

che tratta connessioni perlopiù concettuali, sebbene ad attivazione variabile, le altre due implicano necessariamente il collegamento tra movimento, corpo e percezione. Per quanto riguarda la robotica:

essa deve necessariamente tenere in conto i vincoli corporei perché, per essere efficace, il sistema cognitivo che guida un robot deve avere una buona interfaccia con la percezione e l'azione, né sarebbe sufficiente che computasse semplicemente funzioni astratte. (*Ivi*, p. 61)

Infine, la semantica cognitiva tratta l'esperienza corporea come esperienza umana, ossia "costitutivamente ancorata alla corporeità e da essa imprescindibile, è la base per la formazione dei concetti" (*Ivi*, p. 62). Se intuitivamente queste definizioni sembrano particolarmente adatte al medium videoludico – soprattutto la prospettiva robotica e l'assunto generale che lega movimento, corpo e percezione – si deve riconoscere che c'è un motivo ben preciso alla base di questa affinità. Il corpo è infatti implicato in maniere differenziate non solo dalla semiosi generale, ma anche da ogni discorso, da ogni testo particolare, che ne ritaglia una sua specifica forma. Lo stesso accade in riferimento al nostro ambito di studio, perché anche il videogioco, essendo un'esperienza mediale dotata delle sue specificità, necessita un tipo particolare di percezione, sulla base di un'altrettanto particolare corporeità, come abbiamo già accennato nel §4.1. La stessa ripresa del concetto di *affordance* di James Gibson (1979), descritto da Violi come rappresentazione orientata all'azione, ci sembra molto indicata, così come la giusta insistenza sul problema dei contesti e sull'ambiente. Non importa molto che tali contesti e ambienti, nel videogioco, siano costruzioni virtuali: la problematica principale riguarda sempre il particolare lavoro percettivo, cognitivo e motorio del soggetto, che genera effetti di senso compositi. D'altronde la dichiarata affinità con il cinema viene più spesso ribadita in un altro saggio dedicato all'oralità, che però contiene necessariamente una forte idea di enunciazione incarnata. Ci sembra che il videogioco, in virtù delle sue componenti motorie, sia ancora più adatto per un parallelo teorico. Come spiega Violi:

non a caso questa stessa problematica si ritrova, in forme analoghe, nell'analisi del testo filmico, che per certi versi è apparentabile all'analisi dell'oralità proprio nel suo mettere in gioco al tempo stesso un livello di analisi testuale e una dimensione fenomenologica della costruzione del senso. (2006, p. 2)

Uno degli elementi centrali, comune sia alla riflessione teorica sul corpo che a quella che invece riguarda il videogioco, è l'affidare una grande importanza al movimento: da un lato si tratta di una pratica fondante sia degli stati interni che esterni al corpo umano; dall'altro di una specifica componente discorsiva. Risulta evidente che l'*embodiment* è un'accogliente culla teorica in cui poter risistemare alcune caratteristiche specifiche del videogioco.

4.2.1. Esperienza ed esperienza mediale

Questa prospettiva può sembrare contraddittoria rispetto a quanto affermato nei precedenti capitoli, soprattutto il riferirsi a un soggetto vero e proprio, anziché a una strategia logica, come fin qui argomentato. Tuttavia riteniamo che un approccio più legato al corpo e alla sensorialità situata non sia necessariamente incompatibile con uno più formalista. Inoltre, come abbiamo già indicato (§1.1) non riteniamo che il corpo attivo del soggetto sia un'esclusiva del videogioco, sebbene ne rappresenti un compimento un po' più radicale. Le caratteristiche corporee, motorie e sensoriali sono quelle comunemente attribuite a un concetto molto ampio: quello di esperienza. Sotto questo punto di vista, riteniamo che il videogioco abbia più in comune con la letteratura, il cinema e la fotografia, che con l'esperienza vissuta in pratiche empiriche. Il solo fatto di essere testi elaborati da un'autorialità variabile, e con un andamento tutto sommato precostituito, li separa in un macroinsieme particolare.

Questi punti sono ben illustrati da Ruggero Eugeni in un recente manuale dall'eloquente titolo *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza* (2010), in cui si elabora un complesso modello di analisi per testualità di differente tipologia. Partendo dalla premessa che ogni testo mediale sia il frutto di un attento *design* teso a creare determinate reazioni nel soggetto che lo recepisce, Eugeni risistema il concetto di esperienza in vista della sua applicazione ai differenti media. Innanzitutto divide l'esperienza in tre processi: la *rilevazione sensibile*, in cui il soggetto accoglie le sensazioni in flussi, che coesistono intorno e dentro sé, non distinguendo nitidamente tra interno ed esterno. Segue l'*ordinamento narrativo*, in cui si compie la distinzione tra sé e l'ambiente, e in cui si identificano dei cosiddetti oggetti intenzionali, che permettono al soggetto di "monitorare sia le trasformazioni che intervengono all'interno del campo degli oggetti intenzionali, sia le trasformazioni [...] nel soggetto stesso" (Eugeni 2010, p. 35). Infine, la *sintonia relazionale*, che permette di distinguere altri soggetti.

Questa prima distinzione sembra intersecarsi con le posizioni di Fontanille espresse in *Figure del corpo*. Si consideri il suo *campo intransitivo*: un campo “senza attanti differenziati, articolato attorno a un predicato che segnala solo la presenza del proprio substrato” (Fontanille 2004, p. 151 trad. it.). Si tratta di un campo semiotico che si costituisce a monte, precedente ai tre momenti di Eugeni. Il *campo transitivo* sembra invece porsi dopo la rilevazione sensibile, e prima dell’ordinamento narrativo.

L’analisi del tatto conduce quindi alla distinzione elementare tra *proprio* (identità) e *altro* (alterità); ben lungi dall’essere una categoria astratta, questa opposizione tra identità e alterità discende dalla sensazione propriocettiva. Vi è, da una parte ciò che viene *sentito come proprio*, e, dall’altra, *ciò che è sentito come altro*. (*Ivi*, p. 152)

Sebbene questa parziale continuità e similarità possa sembrare una forzatura, nel momento in cui si inizia a parlare di qualità sensibili, i due teorici tradiscono la loro comune ispirazione. Eugeni restringe l’esperienza intersecando ai tre momenti di quella generica, quelli specifici dell’esperienza mediale: lo studio del *mondo diretto* concerne le modalità con cui i dispositivi mediali erogano materiali sensoriali, e si divide in diverse categorie²⁷. Il *discorso* è invece l’ordinamento dei materiali erogati dai dispositivi, che assume un’autonomia e una consistenza spaziale e oggettuale. Infine il *mondo indiretto*, ovvero quello rappresentato dal dispositivo, può essere più o meno in continuità con l’esperienza della vita quotidiana. L’incrocio tra le tre fasi dell’esperienza e le tre categorie appena elencate formano una griglia di partenza su cui Eugeni costruisce il suo impianto metodologico. Il primo stadio di questo modello “comprende l’intero strato della rilevazione sensibile e della qualificazione sensibile dei materiali sensoriali erogati dai dispositivi” (Eugeni 2010, p. 67). Protagonisti di questa fase sono i processi sensoriali, che sono sempre “senso-motori, situati e incorporati, ovvero effettuati a partire da una relazione dinamica, fisica, concreta tra corpo e mondo” (*Ivi*, p. 79). Più in dettaglio, riguardo alla rilevazione dei processi sensibili, Eugeni specifica:

la rilevazione di una qualità implica la presenza, il recupero e la mo-

²⁷ Eugeni spiega che le modalità di attivazione dei dispositivi mediali possono essere *automatiche* o *manuali*; inoltre, le esperienze che ne derivano possono essere, rispetto al mondo empirico, o *situate*, o *pervasive* (Eugeni 2010, pp. 48-51).

bilitazione di una microunità di conoscenza sensibile che era già parte della mia memoria e delle mie competenze. Se posso rilevare le qualità del “liscio” è perché “riconosco” un’associazione tra un certo gesto di percorrenza, la costanza con cui i dati tattili mi giungono, la relativa assenza di attrito, nonché un determinato aspetto visivo del piano di marmo. (*Ivi*, p. 81)

Le qualità sensibili sono quindi riconoscibili in base a programmi senso-motori depositati nella memoria, che permettono ad esempio di ripercorrere la qualità “liscia” del tavolo anche solo guardandolo.

Allo stesso modo nota Fontanille, parlando di adattamento *ipocinico*:

La produzione di equivalenze è quindi una proprietà naturale del nostro corpo in movimento, dal momento che è la sola maniera che conosce per abitare il mondo, per adattarvi, per comprenderlo e appropriarsene. (2004, p. 212)

Subito dopo, il semiologo francese indica l’origine di questa concezione incorporata delle qualità sensibili, riconducibili, come nel caso di Eugeni, alla fenomenologia di Maurice Merleau-Ponty:

Anziché ridursi all’esperienza di un certo stato o di un certo *quale* indiciabile, le sensazioni, le “qualità sensibili” si offrono con una fisionomia motoria, sono avvolte da un significato vitale. (1945, p. 286)

Ci sembra che questa premessa motoria sia divenuta un assunto base delle teorie sul corpo, e che sia ben declinata da Eugeni nei suoi aspetti legati ai testi medialti. È inoltre in linea con il nostro assunto di base: il videogioco implica un corpo in maniera non troppo dissimile dagli altri media. La vera differenza dipende dalla necessità tattile da applicare sull’interfaccia, e dalla traduzione motoria che ne deriva per la protesi. Quindi, se da un lato l’esperienza ludica è più dinamica, dall’altro è ugualmente predeterminata, sebbene da limiti meno rigidi. Alle qualità sensibili, e al loro “movimento incorporato”, si aggiunge un movimento più diretto, ma ugualmente mediato. In questo senso, la griglia di Eugeni, seppur molto complessa nel suo insieme, ci aiuta nella specificazione della costituzione del testo videoludico: da un lato la percezione indiretta di cui parlavamo in apertura di capitolo, dall’altro quella diretta con l’interfaccia, e infine il rapporto tra soggetto e protesi. Ci sembra che queste suddivisioni siano molto vicine ai concetti di mondo diretto, mondo indi-

retto e discorso, e che costituiscano una buona base per spiegare la particolare percezione messa in campo dai videogiochi.

4.2.2. *Il risveglio dei sensi*

Punto di incrocio tra teorie sul corpo e l'esperienza mediale, il lavoro di Agata Meneghelli è una delle linee guida per la stesura di questo capitolo. Sebbene anche nel testo di Eugeni sia presente una sezione dedicata al videogioco, *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo* (2011) è il primo tentativo di coniugare una completa teoria sul mezzo mediante il paradigma semiotico *embodied*. Se Violi, a un livello più generale, sostiene che:

Tende così a sfumare una rigida distinzione fra percezione e cognizione, che divengono processi più integrati e sovrapposti. Non sorprende che questo approccio guardi con grande interesse agli studi neurofisiologici che sembrano provare la connessione neuronale tra percezione, azione, pensiero e immaginazione. (2003, p. 70)

Meneghelli, rispetto al nostro ambito di studi, precisa:

in generale, un videogioco crea un'esperienza dialettica invitando il giocatore ad assumere un nuovo punto di vista sul mondo, a sperimentare nel gioco un nuovo modo di percepire, di agire, di comprendere. In altri termini il giocatore è generalmente chiamato a *ridefinire i propri schemi di percezione, azione, cognizione*, i quali vengono ri-semantizzati nel gioco, acquistando un nuovo senso e portando il giocatore a vivere un'esperienza nuova. (2011, p. 28)

Da questa premessa si tentano di sistematizzare i problemi più stringenti che legano videogioco e corpo. In questo senso, i punti forti ci sembrano l'attenta considerazione delle interfacce fisiche, sia da un punto di vista evolutivo che strettamente semiotico; una ricca riflessione sul problema della connessione tra soggetto e protesi, soprattutto in riferimento agli scarti di identità derivati dalla caratterizzazione interattiva e narrativa di quest'ultima; infine una rassegna dei titoli più sbilanciati sul lato corporale, quelli che prevedono un *motion controller*²⁸ o che insistono in maniera particolare sulla sensorialità.

²⁸ Si tratta di quelle interfacce che "percepiscono" il movimento, solitamente grazie a rilevatori quali giroscopi e accelerometri, come il Wii Remote di Nintendo o il Move di Sony.

L'approccio generale alla corporeità è più radicale del nostro, dato che si pone come centrale il rapporto uomo-macchina, inquadrando la prassi videoludica come una pratica, più che un testo; al contrario, come abbiamo già precisato, riteniamo che la corporeità possa essere un tema forte della riflessione mediale, ma non esclusivo del videogioco. Inoltre, riteniamo con Maria Pia Pozzato che uno dei problemi legati all'accoglienza di una corporeità in senso stretto, di stampo fenomenologico, sia di rendere difficoltosa la chiusura dell'oggetto di analisi:

Una semiotica che si voglia genuinamente attenta al dettato fenomenologico, alla realtà soggettiva nel cogliere il senso, dovrebbe ogni volta tener conto di tutti i fattori contingenti: come dice lo psicologo sperimentale Daniel Stern nel suo libro sul momento presente, quando percepisco qualcosa, anche quando solo ricordo qualcosa, la coscienza che ho di quel qualcosa è fittamente imbricata con quello che sono in quel momento, con quello che ho attorno, con quello che collego contingentemente alla percezione attuale. (2008, p. 3)

Sebbene di differente portata, riteniamo che il problema principale dell'approccio fenomenologico al videogioco sia tutto sommato lo stesso: la difficoltà a convertire la teoria in strumenti analitici adatti, e la conseguente, complessa descrizione di *corpora* specifici. Per quanto riguarda il primo punto, Meneghelli procede a una risistemazione della semiotica di Landowski, adattando gli strumenti elaborati nel suo *Rischiare nelle interazioni* (2005). Ne consegue una scelta testuale particolare: videogiochi che pongono l'esperienza sensoriale e il corpo al centro delle loro meccaniche. Entrambi i punti ci sembrano interessanti per la prospettiva che stiamo adottando in questa sezione, ed entrambi ci suggeriscono ulteriori sviluppi.

Il primo punto riguarda l'adozione di quello che Landowski definisce *aggiustamento*, ovvero uno dei quattro macroinsiemi di interazioni possibili. Meneghelli, in particolare, cita questo passaggio da Landowski:

nelle interazioni che dipendono dall'*aggiustamento*, sebbene l'attore con il quale si interagisce si caratterizzi ancora, fra l'altro, per un comportamento che obbedisce a una dinamica propria, in compenso questa dinamica, per lo meno allo stato delle conoscenze di cui ognuno degli interattanti dispone sull'altro, non è riducibile, come nel caso precedente, a delle leggi prestabilite e oggettivabili. (2005, p. 48 della trad. it.)

Secondo Meneghelli, nei cosiddetti *rhythm games* è l'*aggiustamento* a regolare il rapporto soggetto-macchina. Torneremo su questo punto più avanti, soprattutto in riferimento al concetto di aggiustamento sensibile (§4.3.2); per il momento possiamo ribadire che tra le categorie di Landowski, quella che generalmente si adatta meglio al videogioco è la *manipolazione*, ovvero l'interazione basata sul regime dell'intenzionalità, e che secondo l'autore si divide in due declinazioni: la manipolazione da soggetto a soggetto, in cui il manipolatore deve saper sfruttare l'intenzionalità altrui; e quella da soggetto a oggetto, mediata appunto da leggi prestabilite, molto vicina al regime del programma, e secondo noi particolarmente indicata per il videogioco, idea che anche Meneghelli, più avanti, problematizza.

Possiamo quindi affermare che nei *rhythm games* l'interazione giocatore-macchina di gioco è una sorta di manipolazione all'aggiustamento: la macchina istruisce e sanziona il giocatore in modo da indurlo a interagire con essa in modo "aggiustato" e secondo una logica della sensibilità. (2011, p. 169)

D'altronde la centralità del corpo ci sembra in contraddizione con l'insistenza sul rapporto uomo-macchina. Sia perché riteniamo che i videogiochi siano prima di tutto *testi che si avvalgono di macchine* – sia perché ci sembra difficile coniugare la modalità dell'aggiustamento, che fa dell'imprevedibilità di due soggetti il suo carattere fondante, con la riduzione di uno di loro a una macchina²⁹.

Il secondo punto consiste nella difficile identificazione dei videogiochi corporei o spiccatamente sensoriali. Sebbene Meneghelli precisi che è tutto il medium a essere corporeo, data la necessità, da

²⁹ Il regime dell'*aggiustamento* ci sembra adatto ai videogiochi che prevedono modalità multiplayer competitive. Abbiamo visto che in *Street Fighter IV* due giocatori possono scontrarsi; ci sembra che questa possibilità, collegata ai variegati set di mosse, che tendono a equilibrare i vari personaggi, comportamenti meccaniche corporali non troppo dissimili alla danza, citata da Landowski come esempio di questo regime, sebbene con finalità opposte. Quanto alla *manipolazione*, abbiamo già detto che il *single player* è un esempio di manipolazione soggetto-oggetto. Per quanto riguarda quella soggetto-soggetto, le modalità multiplayer cooperative ci sembrano vicine alla prospettiva generale, soprattutto quei giochi di ruolo online che fanno discriminazione rispetto al livello di esperienza raggiunto dai vari personaggi controllati da altrettanti giocatori, in cui si presume che il più forte costruisca la strategie complessiva che poi verrà seguita dagli altri. Manca il *programma*, e non è un caso: un videogioco senza rischio, inteso da Landowski come rischio di senso, sebbene mediato e variabile, è una contraddizione in termini.

parte del soggetto, di interagire tramite l'interfaccia, questa premessa può forse essere ulteriormente sviluppata, considerando videogiochi che non appartengono al genere dei *rhythm games*. Il problema non sta in questa legittima selezione del corpus, né nelle analisi che ne derivano, quanto piuttosto in una problematica definizione indiretta: nel trascogliere il proprio si ritaglia una versione ambigua dei corpora rimanenti. Si consideri questo passo:

I videogiochi cinematografici (es. *Metal Gear Solid*, *Halo*, *Resident Evil*) rappresentano un caso a parte: questi giochi, sfruttano in modo evidente e assiduo tecniche cinematografiche per creare emozioni come *suspence*, paura e attesa e presentano quindi una sintassi complessa delle inquadrature, con continui cambi della posizione e dell'orientamento della macchina da presa virtuale. (2011, p. 89)

E poche pagine seguenti:

Generalizzando possiamo quindi dire che nei videogiochi cinematografici quando i cambi di inquadratura sono decisi dal creatore del gioco, l'esperienza di gioco assomiglia all'esperienza di visione di un testo cinematografico, creando effetti estetici o passionali significativi ma non direttamente legati alla pratica videoludica, mentre quando i cambi di inquadratura sono decisi dal giocatore, essi possono creare forti elementi di instabilità nell'esperienza di gioco e attivare così giochi di identità più o meno complessi e stratificati. (*Ivi*, p. 92)

La definizione di videogiochi cinematografici, seppure utilizzata per uno scopo teorico molto generale, ci sembra problematica. Sia presa isolatamente, sia se contrapposta ad altre tipologie, come appunto i *rhythm games*, che si basano sul montaggio tanto quanto gli altri titoli, sebbene abbiano un assetto discorsivo più simile all'*happening*. Non crediamo che l'analisi della sintassi cinematografica esaurisca gli effetti di senso identitari – è questo l'argomento del paragrafo da cui è estratta la citazione – soprattutto se non considerata in sistema. Abbiamo dimostrato l'indissolubilità della manipolazione spaziale e della narrazione tradizionale proprio nell'analisi di *Halo* (§2.7) e elaboreremo ulteriormente questa prospettiva in quella di *Resident Evil 2*. Anche se abbiamo già analizzato titoli che difficilmente possono essere definiti cinematografici (*Tetris*, *Street Fighter IV*), dobbiamo incidentalmente ammettere che i titoli indicati da Meneghelli come appartenenti a questa categoria non ci sembrano meno focalizzati sul corpo, ma anzi spesso generano effetti *patemici* molto profondi.

4.2.3. Esperienza motoria nella saga di Super Mario

Si considerino *Super Mario Sunshine* (2002) e *Super Mario Galaxy* (2007)³⁰. Si tratta rispettivamente del secondo e del terzo episodio in tre dimensioni della saga dell'idraulico italo-americano. Nel primo titolo, la posizione della telecamera è modificabile in qualunque momento dal giocatore; nel secondo è invece completamente automatica. Gli effetti di senso, però, sono sostanzialmente gli stessi. L'unica differenza è che la leggibilità dell'azione è lasciata in un caso nelle mani del giocatore – e questo può creare dei problemi nel momento in cui tra Mario e la telecamera virtuale c'è un oggetto che si frappone – e nell'altra è basato su algoritmi stabiliti dagli sviluppatori³¹.

Nonostante queste differenze, non riscontriamo variazioni significative all'esperienza di gioco indotte dalla regia. Si potrebbe obiettare che *Super Mario* è un titolo nient'affatto cinematografico, non essendo basato sul montaggio, e quindi non rappresentativo della tipologia indicata. Il punto è che ci sembra cinematografico tanto quanto *Halo* o *Metal Gear Solid*. L'azione è tutta in terza persona, laddove in *Halo* è in prima, ma tanto nello sparattutto Bungie che nel *platform* Nintendo, ci sono cambi di inquadrature solo durante le sequenze filmate, che sono presenti in minima parte rispetto alle fasi di gioco.

L'esempio ci consente di compiere ulteriori precisazioni riguardo al tipo particolare di percezione messa in campo dai videogiochi. Meneghelli sostiene che:

In generale nei giochi di azione il sistema di controllo tende a creare una corrispondenza “uno a uno” tra l'azione fisica del giocatore e l'azione del personaggio: ad esempio per saltare una volta basta premere il pulsante del salto una volta, per sparare due volte basta premere il pulsante dello sparo due volte, ecc. (2011, p. 110)

³⁰ Una trattazione più estesa e completa dei videogiochi dedicati a Super Mario è presente in Andrea Babich, *I mondi di Super Mario. Azioni, Interazioni e Esplorazioni*, Milano, Unicopli, 2004.

³¹ Si tratta di un caso molto particolare: la regia virtuale è uno dei problemi principali dei giochi in tre dimensioni, perché è difficile prevedere come si adatterà alle azioni di ogni singolo giocatore. In *Super Mario Galaxy* il problema è stato risolto alla radice: i mondi di gioco sono pianetini di forma sferica, sebbene molto spesso irregolari, che Mario può circumnavigare liberamente a 360°. In questa maniera la distanza della telecamera e la sua prospettiva, deve fare solo relativamente i conti con oggetti che ostacolano la visibilità dell'azione.

Questa generalizzazione, seppure valida in molti casi, rischia di nascondere alcune caratteristiche del funzionamento motorio dei videogiochi. In uno sparattutto in prima persona – *Halo*, ad esempio – se premo il tasto di fuoco una volta, il personaggio sparerà una volta, se lo premo due volte, sparerà due volte, e così via. Se però esaurisco il caricatore, il comando per realizzare il gesto complesso di /estrarre il caricatore vuoto/, /metterlo via/ e /inserire il caricatore nuovo/ sarà compiuto da un'unica pressione di un unico comando sull'interfaccia. Ci sembra quindi che le corrispondenze tra comandi e azioni della protesi siano variabili, e che siano frutto di precise scelte di design da parte degli sviluppatori.

Si consideri questa sequenza di *Super Mario World* (1990): il giocatore, controllando la sua protesi, ha appena raccolto una piuma, trasformando Mario in *Cape Mario* (fig. 4.1).

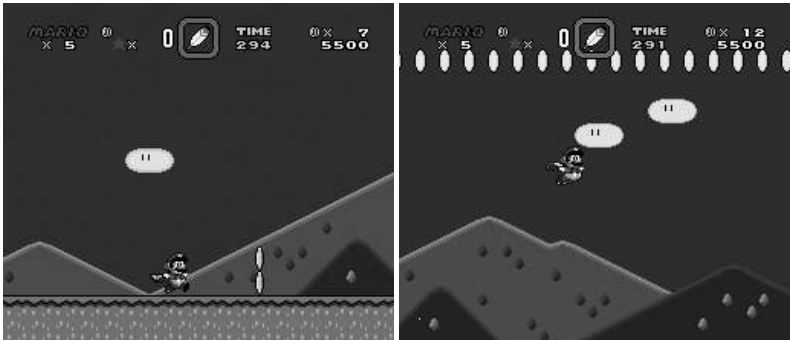


Figura 4.1. Sequenza di volo in *Super Mario World*

Tenendo premuto il tasto /Y/, e spingendo la croce direzionale in avanti, Mario corre; se la corsa non viene interrotta, dopo diversi metri Mario stende le braccia in orizzontale. A questo punto, se il giocatore preme e tiene premuto il tasto /B/, il personaggio spicca il volo. Inoltre, una volta raggiunta una certa altezza, premendo /sinistra/ nei momenti in cui sta discendendo, Mario utilizza il mantello come un aliante, e viene di nuovo spinto in aria. In questa maniera, ripetendo la procedura, è possibile percorrere lunghi tratti aerei. Se invece che /sinistra/ si utilizza il comando /destra/, Mario si getterà in picchiata verso terra. Ci sembra che questo esempio ben illustri che a una corporeità di ridotta mobilità, quella del soggetto, che è limitata dai comandi che il testo impone all'interfaccia, ne corrisponde una estesa, quella della protesi. Lo stesso tasto solitamente

deputato al salto, in particolari condizioni, comporta il volo. E lo stesso discorso vale per i comandi che regolano la deambulazione: premendo sinistra, in condizioni standard, Mario passeggierebbe nella direzione corrispondente, ma durante il volo, basta una leggera pressione sullo stesso tasto per spingerlo in cielo. Non si tratta di eccezioni: ogni oggetto richiama comandi riarrangiati, spesso condivisi con altre movenze, a cui si sovrappongono senza problemi. Riteniamo che questa variabilità di comandi e questa asimmetria tra soggetto e protesi sia una delle particolarità del videogioco nel suo insieme: si tratta di quel particolare assetto percettivo che abbiamo chiamato *differenzialità*. I comandi vengono contestualizzati a seconda della situazione, e gli schemi cinetici si adattano ai processi in atto aggiungendosi ai precedenti tramite molteplici strategie. In questo caso, tra il /salto/ e il /volo/ possiamo riscontrare un tratto semantico in comune, quello della /verticalità/: il medesimo comando spezza l'orizzontalità lineare dell'avanzamento.

Esempi simili possono essere rintracciati in *Super Mario Galaxy 2* (2010). Anche in questo caso, il giocatore può raccogliere specifici *power-up* che cambiano sia il regime dei comandi che la rappresentazione e la mobilità della nostra protesi (fig. 4.2).



Figura 4.2. Due *power-up* in *Super Mario Galaxy 2*

Come si può vedere dalle immagini, nella prima il corpo di Mario è parzialmente mutato in roccia, nell'altra in molla. Tuttavia, i comandi sembrano rimanere invariati per gli spostamenti. Semplicemente, al posto di correre per lo scenario, Mario rotola fluidamente o rimbalza alternativamente sulla testa e sui piedi. È senz'altro avvenuto un cambiamento radicale nelle possibilità di movimento della nostra protesi, perché nel primo caso siamo più veloci, resistenti e distruttivi; nel secondo siamo più lenti, ma possiamo compiere salti di altezze molto elevate: in entrambi i casi possiamo raggiungere zone altrimenti inaccessibili. I comandi per compiere queste movenze sono gli stessi che utilizzeremmo se Mario fosse nella sua versione standard: a cambiare è la coordinazione, oltre che maggiori possibilità cinetiche. Quasi sempre la coerenza tra la variazione dei comandi e il movimento della protesi si ha a livello *aspettuale*: sia che si rotoli o che si corra, la pressione *durativa* dei tasti direzionali corrisponde alla deambulazione di Mario nella direzione corrispondente. Non un rapporto 1:1, ma più una generale *coerenza aspettuale* suscettibile di riorganizzarsi a seconda della situazione.

L'ultimo esempio è invece tratto da *Super Mario 64*, primo episodio in tre dimensioni della serie (fig. 4.3).

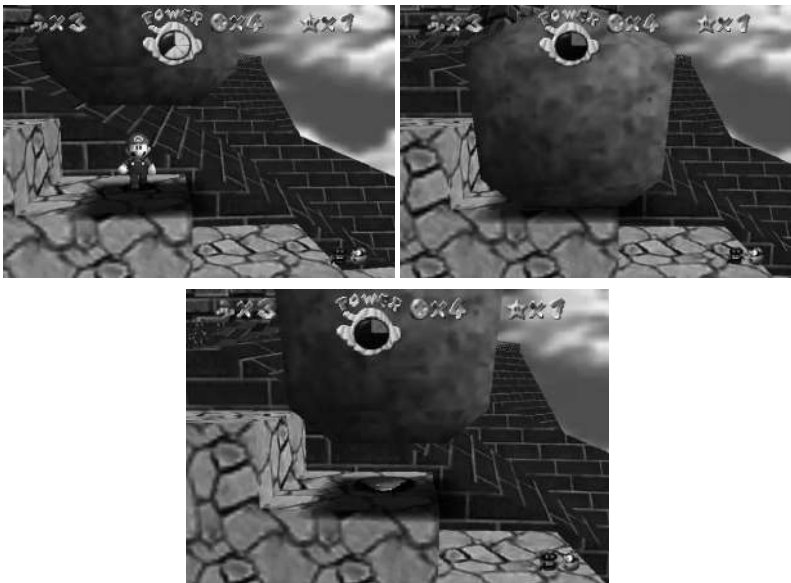


Figura 4.3. Mario viene travolto in *Super Mario 64*

In questa sezione, il nostro personaggio deve oltrepassare un nemico particolare, una sorta di enorme masso che si getta ritmicamente al suolo per ostruire il passaggio, e che rischia di schiacciarcì mentre trascorriamo. Se questa eventualità dovesse verificarsi, Mario verrebbe letteralmente appiattito a terra, ma al giocatore arriverebbe solo una vibrazione del *pad*. Lo stimolo della vibrazione, con la sua cadenza *terminativa*, come un tonfo tattile, assieme alla compressione visiva del personaggio e alla vocalizzazione di dolore e al tonfo auditivo, formano, sebbene compositi, una percezione unitaria. Il passaggio a uno spazio tridimensionale, rispetto ai capitoli precedenti, ha inoltre delle conseguenze tutt'altro che scontate, sebbene uno spazio del genere sia in un certo senso più simile a quello reale, rispetto a una rappresentazione in due dimensioni. Oltre all'introduzione di una telecamera e di una regia conseguente – addirittura qui presentata come un simbolico nuovo personaggio, Lakitu, un regista virtuale che ci spiega come manovrarlo, e quindi come manovrare la regia stessa – il cambiamento più interessante è sempre al livello dello schema cinetico. Al semplice orientamento orizzontale, quindi ai comandi /destra/ e /sinistra/, corrispondenti all'avanzamento in avanti o indietro, qui si aggiungono anche il /sopra/ e il /sotto/, le quattro direzioni fondamentali, che però possono variare a seconda di come è orientata la telecamera, costringendo il giocatore a gestirla in prima persona.

Questi esempi ci sembrano rappresentativi delle caratteristiche della percezione messa in atto dai videogiochi. Nell'ultimo caso abbiamo visto che le materie sensoriali sono *composite*, perché provengono da direzioni e fonti eterogenee; tuttavia, queste materie sensoriali lavorano anche in combinazione al fine di realizzare un effetto composito: la *polisensorialità* a cui accennavamo a inizio paragrafo, un altro meccanismo basilare messo in atto dal medium videoludico in forma peculiare.

Viene allora da chiedersi perché queste differenti materie espressive, provenienti per di più da punti diversi, sia interne che esterne alla finzione dentro lo schermo, vengano intese come effetti unitari. Ci sembra che la risposta sia, ancora una volta, il movimento. Come spiega Violi:

In particolare gli studi sui *mirror neurons* hanno mostrato che, non solo nei primati ma anche negli umani, gli stessi neuroni scaricano sia quando una data azione (come afferrare una tazzina di caffè) viene effettivamente eseguita da un altro, sia quando viene pensata. È

poi interessante osservare che ciò non avviene per qualunque tipo di movimento, ma solo per azioni finalizzate a uno scopo (come appunto afferrare una tazza), quindi interazioni intenzionali con l'ambiente, o se si preferisce interazioni connesse a precise *affordances*, per usare i termini di Gibson. (2003, p. 71)

4.3. *Soggetto e protesi: un rapporto complesso*

Se materie espressive differenziate vengono riunite in complesse qualità sensibili grazie a movimenti orientati verso uno scopo, viene a questo punto da chiedersi che genere di conseguenze derivino da questo fenomeno. Innanzitutto, è necessaria una precisazione: non basta affermare che la percezione viene intesa come unitaria dal soggetto nonostante sia in realtà erogata da apparecchi diversi. Bisogna anche riconoscere che il corpo del giocatore ha un suo doppio sullo schermo, in cui si identifica parzialmente e variabilmente, a seconda di ciò che accade nel mondo finzionale. Abbiamo visto nell'analisi di *Shadow of the Colossus* che gli scarti tra le *modalizzazioni* del soggetto giocatore e quelle della protesi, in relazione all'ambiente e agli altri attori, possono generare forti effetti passionali. Questi effetti possono tuttavia verificarsi anche quando le *modalità* di cui si fa carico il soggetto corrispondono a quelle della protesi all'interno della finzione narrativa. In tutti questi casi, gli effetti *tensivi* e passionali si appoggiano agli scarti percettivi e motori che si vengono a creare tra il corpo del giocatore e quello del suo *doppio* dentro lo schermo.

4.3.1. *Design etico, attanti soggetto, reversibilità*

Alla prova dei fatti, risulta difficile separare, a seconda delle situazioni, i confini tra il soggetto e la protesi. Ruggero Eugeni parla a questo proposito di *design etico*.

nel momento in cui le pratiche di erogazione dei materiali sensoriali vengono riconfigurate come un affrontare un mondo indiretto, io mi percepisco in quanto dotato di *agency*, capacità di agire consapevolmente per modificare le situazioni di tale mondo. Questa capacità determina la percezione di una mia responsabilità nei confronti di uno o più soggetti dei quali il software mi affida il controllo e il destino: è appunto questa responsabilità a costituire la relazione di forte condivisione con il soggetto controllato. (2010, p. 305)

È certamente vero, come vedremo, che il soggetto giocatore è responsabile della sua protesi, e che molto spesso questa tendenza viene sfruttata dagli sviluppatori per comporre strategie passionali complesse; dall'altro lato questa consapevolezza passa in molti casi in secondo piano, dato che la distanza percettiva tra soggetto e protesi tende ad assottigliarsi in presenza di effetti *tensivi* forti, soprattutto di fronte a situazioni che richiedono interventi urgenti, più che pensiero razionale. Non crediamo che l'effetto di responsabilità, in queste fasi, si estingua, ma che rimanga sempre attivo a un livello più istintivo, e che anzi contribuisca ad accrescere, anziché diminuire, le reazioni emozionali del soggetto.

Sotto questo punto di vista sarebbe interessante adattare i particolari *attanti soggetto* identificati da Jean-Claude Coquet in modo da poterli applicare al medium videoludico. Ricordiamo che il soggetto, secondo questo autore, si divide in tre *posizioni attanziali* diverse. Il *non soggetto* è una figura puramente funzionale, che predica in maniera irriflessa, senza assumersi direttamente la responsabilità dell'enunciazione. Il *soggetto* è invece quell'*attente* che si fa carico dell'asserzione, accettando le responsabilità che ne derivano; infine, il *terzo attante* è un'istanza d'autorità, dotata di potere trascendente la singola enunciazione. Secondo Coquet questi tre *attanti* rendono conto di qualunque trasformazione dell'enunciatore all'interno dell'atto di *parole*. Come spiega Pozzato, viene così formulata un'ulteriore distinzione:

Coquet distingue l'asserzione dall'assunzione: la prima è il dire del non Soggetto, la seconda è la ripresa giudicante da parte del Soggetto, con possibilità intermedie di quasi-Soggetto. (2008, p. 4)

La tentazione di identificare il non-soggetto nella protesi, il soggetto nel giocatore, e il terzo attante nel testo videoludico, è molto forte. Si sistemerebbero in questa maniera sia le responsabilità ridotte dei personaggi controllati, sia quelle accentuate del giocatore. Il problema verrebbe a porsi nel momento in cui si andasse a considerare che le azioni del soggetto non sono enunciazioni vere e proprie, ma delle letture, seppure molto coinvolgenti. Inoltre, come considerare le fasi in cui si assiste a sequenze di intermezzo? In questo caso è il soggetto giocatore a subire in maniera irriflessa l'azione e spesso anche le assunzioni del suo simulacro. Tutte queste difficoltà ci sembrano poter essere riassunte nel concetto di *reversibilità*: a seconda del testo considerato, alcune responsabilità, *modalizzazio-*

ni e cariche *patemiche*, possono spostarsi dalla protesi al soggetto, e viceversa. Sotto questo punto di vista, sebbene non tenteremo di stabilire una griglia esauriente, riteniamo che problematizzare la questione possa aiutare a ricostruirne la strategia dei testi specifici in sede di analisi.

4.3.2. *Manovre, esperienza estetica e aggiustamento sensibile*

Un concetto che invece ci sembra particolarmente adatto, e che calza inaspettatamente bene al videogioco, ce lo fornisce Landowski, parlando di contatto e contagio implicati dall'*unione*, una tendenza interna al regime dell'aggiustamento:

Gli interattanti non vi perdono certo la loro competenza modale, se ne hanno una (il che non è assolutamente necessario), ma in ogni caso non è più essa principalmente a guidarli. La scena non è più quella in cui una delle parti cerca unilateralmente di far aderire l'altra, di buon grado o contro voglia, al proprio progetto, proponendogli eventualmente in cambio un qualche compenso. Abbiamo ormai a che fare con un'interazione tra pari, in cui le parti coordinano le loro rispettive dinamiche secondo un *fare insieme*. E ciò che permette loro di aggiustarsi in tal modo è una capacità nuova, o perlomeno una competenza particolare che il modello precedente non riconosceva loro: quella del *sentirsi* reciprocamente. Per differenziarla dalla competenza detta modale, la denomineremo competenza *estetica*. (2005, p. 51 della trad. it.)

Questa lunga citazione non ci sembra in contraddizione con quanto affermato fino a ora riguardo il regime di interazione che si instaura tra soggetto e testo videoludico. Se è vero che abbiamo fin qui definito questa relazione come una manipolazione tra soggetto e oggetto – vicinissima a una programmazione – e non un aggiustamento, ci sono due ulteriori fattori da prendere in considerazione. Innanzitutto l'aggiustamento non è una modalità sempre presente nei testi videoludici, ma si verifica solo in corrispondenza di determinati fattori. In secondo luogo, questo regime si realizza, a nostro avviso, non tra soggetto e macchina, bensì tra soggetto e protesi, gli unici che condividono delle competenze e reazioni estetiche. Inoltre, l'aver precedentemente definito il rapporto giocatore-testo come una manipolazione è da intendersi a livello più generale, che va necessariamente riconsiderato a seconda di come i testi strutturano le loro strategie specifiche. Del resto, questa distinzione non è netta nemmeno in Landowski, che anzi ammette che l'aggiustamento con

la “macchina” – intesa genericamente come un oggetto inanimato a cui può essere attribuita una sensibilità, ad esempio quella dell’acceleratore di un’autovettura – è del tutto fittizia.

Evidentemente è solo un’illusione, ma che mostra che fra la programmazione, quando è portata a un livello di raffinatezza molto elevato, e l’aggiustamento “sensibile”, il passo non è affatto invalicabile. (*Ivi*, p. 54)

Ne risulta che il videogioco è un caso molto particolare. A livello generale, non si tratta di una manipolazione pura, dato che coinvolge un soggetto e altri *non soggetti*; da un’altra prospettiva, le entità incluse nell’esperienza, in particolare le protesi, sono spesso dotate di una sensibilità talmente elevata, e posizionate in maniere così particolari, che in alcuni casi tra la stessa protesi e il giocatore si verifica un vero e proprio aggiustamento sensibile, basato sulla condivisione dell’esperienza estetica. Questa strategia si realizza solo parzialmente e a determinate condizioni: il soggetto giocatore, nel momento in cui partecipa al testo, non è dotato della normale libertà che avrebbe in altre interazioni “empiriche”. Accettando le regole del videogioco, tra cui una mobilità limitata, si pone in un certo senso a un livello *minore*, più vicino a quello della protesi che sta controllando.

Un altro concetto derivato da Landowski, quello di *manovre*, ci sembra maggiormente indicato. Nel differenziare i vari tipi di strategie che un soggetto può attuare, la cui base è la presenza di un *confronto interattanziale*, l’autore distingue tra due casi: nel primo, il soggetto che elabora la strategia attribuisce al proprio avversario una competenza paragonabile alla propria, e le mosse che ne derivano sono necessariamente delle *manipolazioni*.

tra Soggetto e Anti-soggetto si instaura immediatamente un rapporto di comunicazione; poiché si suppone che ognuno dei due attanti posseda la competenza interpretativa, ogni movimento strategico dell’uno dovrà anticipare le eventuali contro-strategie dell’altro. (1989, p. 230 della trad. it.)

Nel secondo caso, invece, la situazione si presenta del tutto simile a quella qui considerata, quella tra soggetto e protesi.

In mancanza di un tale assunto, ovvero se la parte avversaria è intesa come un attante dotato solamente della componente pragmatica, come una pura “forza” senza “coscienza” (di se stessa, dell’altro), la sola condotta possibile di interazione farà perno al contrario su ciò che proponiamo di chiamare le strategie di *manovra*. (*Ivi*, p. 231)

Nel trasporre questi concetti in quadrato, Landowski distingue quattro posizioni differenti, due attenenti alle *manipolazioni*, chiamate *strategie fiduciarie cognitive*, e due alle *manovre*, chiamate invece *strategie operazionali pragmatiche*. Come nella distinzione precedente, a fare la differenza tra queste due tipologie è l'attribuzione di coscienza: se le prime due sono riassunte dalla figura del Politico, che manipola gli uomini, e del Mago, che manipola gli uomini come fossero cose, dall'altro lato abbiamo invece l'asse che a nostro avviso descrive in maniera feconda le strategie che il soggetto giocatore attua nei confronti della protesi. Al posto di due manipolazioni, abbiamo invece due manovre: se manovriamo delle cose, stiamo attuando quello che Landowski chiama, forse non a caso, un *fare tecnologico*. Se invece manovriamo degli uomini trattandoli come cose, abbiamo invece un *fare tecnocratico*. Queste due posizioni, una volta collegate con il concetto di aggiustamento sensibile, che come abbiamo visto è applicabile anche a oggetti – come nel caso dell'automobile di Landowski – coprono non solo l'intera gamma dei rapporti tra soggetto e protesi, ma anche quei casi in cui il rapporto include dei più generici simulacri. Nei cosiddetti *god game*, ad esempio, noi manovriamo dei personaggi fittizi antropomorfi, ognuno dotato di una griglia caratteriale precisa. Sulla base di questa griglia, e accontentando le loro inclinazioni con apposite strategie, faremo compiere a tali personaggi un percorso di vita che ci soddisfi: un chiaro esempio di fare tecnocratico. In tutti gli altri casi, abbiamo invece una protesi del tutto immobile, una “pura forza senza coscienza”, sebbene dotata di una sua sensibilità, proprio come voleva Landowski, coscienza che viene invece completata con quella del giocatore.

Sebbene all'apparenza complessa, cercheremo di chiarire meglio questa prospettiva in sede di analisi. Del resto, il concetto di strategie di manovra, di aggiustamento sensibile, assieme a quelli di mondo diretto e indiretto, ci sembrano le uniche modalità in grado di descrivere un curioso caso semiotico messo in campo da alcuni testi videoludici: il fatto che noi controlliamo cineticamente la protesi in uno spazio fittizio, ma lei influenza indirettamente e realmente le nostre emozioni.

4.4. Un esempio di analisi: *Resident Evil 2*

Publicato per la prima volta nel 1998 per PlayStation, prima di essere convertito per altre piattaforme – e appartenente al genere

survival horror – *Resident Evil 2* ci sembra un esempio adatto a illustrare il complesso rapporto che può instaurarsi tra soggetto e protesi. La motivazione principale risiede nella tipologia testuale di appartenenza: similmente alle controparti cinematografiche, i videogiochi *horror* puntano molto sull'atmosfera, sulla *suspense* e, in definitiva, sulla *tensività* e *patemizzazione* del soggetto. Sebbene non il primo esponente assoluto del genere, il suo predecessore è stato il titolo che ha contribuito in maniera determinante a diffonderlo. Si tratta di videogiochi in cui, oltre alla già indicata componente *patemica*, si riscontrano tutte le caratteristiche dei giochi *action adventure*.

Quanto alla trama, all'inizio della partita è data, al giocatore, la facoltà di scegliere tra due personaggi. Leon Kennedy è appena giunto a Raccoon City a seguito della sua assunzione nelle forze di polizia locali; Claire Redfield è invece una studentessa alla ricerca del proprio fratello, scomparso in circostanze misteriose³². Come nel più classico degli *zombie movie*, entrambi arrivano in città ignorando che un virus ha infettato la popolazione a seguito di esperimenti da parte di un'azienda farmaceutica chiamata Umbrella, con la problematica conseguenza che la popolazione è stata mutata in zombie, e la città distrutta. Dopo diversi minuti di gioco, trascorsi in fuga tra le macerie e braccati dalle creature ostili, il giocatore giunge nella stazione di polizia, scenario relativamente più tranquillo, in cui si svolgono la maggioranza delle vicende.

4.4.1. Descrizione del segmento

Una volta all'interno, Leon e Claire cercano di ottenere informazioni riguardo il caos che si è scatenato in città. La presenza delle creature, sebbene meno frequente che all'esterno, crea problemi di esplorazione anche dentro l'edificio. La sequenza che abbiamo scelto inizia nel momento in cui si giunge in quella che sembra una sala d'aspetto. La durata è ovviamente variabile, ma consta di sole due stanze. Inoltre, l'analisi di questo segmento è già stata compiuta da Frascini in *Affinità Elettive. Il linguaggio del cinema nei videogiochi* (2004). Abbiamo scelto di trattare la stessa sequenza per costruire su quelle che ci sembrano solide basi, e seguendo una pro-

³² Chris Redfield è anche uno dei protagonisti del primo episodio. Per una trattazione più estesa della saga, si veda Francesco Alinovi, *Resident Evil. Sopravvivere all'orrore*, Milano, Unicopli, 2004.

spettiva complementare anziché oppositiva: il lavoro di Frascini ha un'impostazione più vicina all'analisi di film e si focalizza sugli effetti di senso derivati dalle prospettive di ripresa. Il suo intento è quello di mostrare come in questa circostanza, lo spettatore videoludico diventi in realtà un vero e proprio regista, sebbene la sua azione si limiti a determinare il ritmo del montaggio. Su queste basi cercheremo di precisare come vengono creati gli effetti *patemici* che dalla protesi si trasmettono al giocatore. Si rende però necessaria un'ultima specificazione, prima di intraprendere la descrizione della sequenza: in *Resident Evil 2*, l'azione viene ripresa da inquadrature fisse, stabilite una volta per tutte dai programmatori, a seconda della posizione dei personaggi.

La sequenza inizia appena giunti nella sala d'aspetto. Qui sia la musica extradiegetica, sia l'inquadratura – che riprende la protesi dal basso e frontalmente – ci suggeriscono che l'ambiente è sicuro. Immediatamente alla sinistra del personaggio possiamo trovare un baule, in cui riporre o prendere oggetti di vario tipo. Spostandoci al centro della stanza, ci viene subito mostrata la parte restante, sebbene un pannello di legno copra il corridoio che porta a quella successiva. Siamo dunque costretti ad aggirare il pannello, e il nostro movimento provoca un cambio di ripresa, che ci mostra ciò che abbiamo di fronte: in fondo al corridoio c'è una finestra, attraverso la quale vediamo rapidamente trascorrere un essere non meglio identificato, dalle fattezze mostruose; sulla destra c'è invece una porta che presumibilmente ci porterà nella stanza successiva (fig. 4.4).



Figura 4.4. Primo contatto visivo con la creatura

Una volta giunti nel nuovo ambiente, la musica extradiegetica cessa, sostituita da un gocciolio diegetico insistente. La nuova stanza è composta da un lungo corridoio, e le inquadrature che si susseguono ci mostrano la nostra protesi invece che l'ambiente che ha di fronte. L'unica eccezione è rappresentata dal primo angolo, che ci viene mostrato parzialmente; l'inquadratura ci costringe ad attraversarlo quasi alla cieca, prima che la successiva ci mostri cosa nasconde. Si tratta di un cadavere di poliziotto, a cui è stata staccata la testa (fig. 4.5).



Figura 4.5. Leon si imbatte in un cadavere decapitato

Oltrepassato il corpo, l'inquadratura varia in un mezzo campo lungo che mostra una pozza di sangue a terra. Il corridoio non pre-

senta altre uscite, e la porta a destra della nostra protesi è chiusa a chiave. Il giocatore è quindi costretto a procedere camminando nei pressi della pozza. Quando quest'azione ha luogo, parte una sequenza filmata in *computer grafica*, che ci mostra per la prima volta il nemico mentre avanza sul soffitto. Questa breve sezione dura pochi secondi e alterna dei primissimi piani del mostro – insistendo sul cervello scoperto e sulla lingua – a primi piani di Leon, che indietreggia spaventato (fig. 4.6).



Figura 4.6. Primo incontro tra Leon e un Licker

A questo punto il mostro si getta a terra proprio di fronte a noi, e il controllo torna nelle mani del giocatore che può o tentare di ucciderlo, o scappare proseguendo fino alla porta in fondo al corridoio.

4.4.2. *Analisi del segmento*

Nell'analizzare la sequenza, Frascini insiste sul sapiente utilizzo della regia da parte degli autori del testo.

È evidente che nella scena appena descritta, la tensione è creata da un utilizzo intelligente del fuori campo. Lo spettatore, attraverso la presenza di alcuni indizi sonori e grafici, è avvertito della presenza del mostro, ma l'autore mantiene costantemente il pericolo al di fuori del campo visivo del giocatore. (2004, p. 41)

Inoltre, la possibilità del videogioco di far intervenire il giocatore, trasforma l'esperienza in qualcosa di originale; in particolare, mentre nel cinema il montaggio stabilisce una volta per tutte la durata di sequenza, in *Resident Evil 2* “il giocatore controlla indirettamente il ritmo del montaggio e la durata di ogni singola inquadratura” (*Ibidem*).

Riteniamo tuttavia che gli effetti di senso, in questa sequenza

specifica, vengano costruiti anche a partire da determinate limitazioni di movimento, che potremmo chiamare, riprendendo Landowski, una ridotta *sensibilità reattiva* della protesi. All'analisi di Frascini, puntuale nel registrare la tensione indotta dal differente regime sensoriale e visivo che si instaura tra soggetto e protesi, va aggiunta l'ulteriore variabile del movimento. Il risultato è, a nostro avviso, che la cognizione e la percezione del pericolo, sommate a possibilità corporee limitate, diano risultati strutturati. Nonostante il corpo non sia il nostro, la protesi ne è un'estensione; ne consegue che mentre noi controlliamo la protesi con i nostri movimenti, i suoi effetti ci influenzano passionalmente. Sotto questo punto di vista, il giocatore non è solo un regista: nel cinema il rapporto tra spettatore e attore è di testimonianza; nel videogioco c'è una responsabilità diretta: non conta che la protesi non sappia qualcosa, perché il rapporto è anche di *fare*. Se il mostro si fosse presentato alle spalle della protesi, avremmo dovuto supporre che non l'avesse vista, ma ciò sarebbe stato del tutto ininfluenza, perché tra noi e lei si crea una sorta di soggettiva cinetica: siamo noi i responsabili della sua sopravvivenza. Inoltre, non bisogna dimenticare che sebbene limitata, anche la protesi ha una sua corporeità percettiva. Ce ne accorgiamo ogni volta che viene colpita, quando il sangue sgorga dal suo corpo; oppure quando la postura si fa scomposta a seguito di gravi ferite; o ancora quando le espressioni del viso ci veicolano determinati stati d'animo. Sebbene sia possibile caricare un precedente salvataggio, ci sembra superfluo sottolineare che in *Resident Evil 2* vige l'ovvia regola che la morte della protesi comporti la fine della partita. Su questa base, oltre ad affinità di *modalizzazioni* – in questo caso il *dover fare* della protesi, il dover sopravvivere, in una partita che rispetti le regole del testo, viene condivisa e assunta dal giocatore – si può anche parlare, con Landowski, di *contagio* vero e proprio.

Non si tratta però dell'unico modo in cui il soggetto giocatore viene investito da effetti passionali. Un altro riguarda più specificamente le possibilità di movimento. Sia quelle generiche, valide a prescindere dalla situazione di gioco, sia quelle contestuali. In questa sequenza le possibilità cinetiche generiche riguardano la normale configurazione del sistema di controllo, che è *character relative*. Questo tipo di assetto è relativamente meccanico, dato che lascia inalterati i controlli al di là dell'inquadratura di ripresa: per girare a sinistra, sia che la protesi venga inquadrata frontalmente, sia che venga ripresa dalle spalle, il giocatore dovrà sempre premere sinistra, comando a cui seguirà una rotazione del personaggio su se stesso. Allo stesso

modo, una volta indirizzati nella giusta traiettoria, premere /alto/ la farà procedere in avanti. Al contrario, lo schema di controlli *screen relative* imposta i comandi sempre in relazione all'inquadratura che vige in quel particolare momento. Se la protesi è inquadrata dal fronte, premere /sinistra/ farà immediatamente spostare la protesi nella direzione corrispondente rispetto alla telecamera; se per esempio l'inquadratura è alle sue spalle, premeremo /alto/ per procedere lontano dalla telecamera, e così via. Questa differenziazione non è significativa di per sé, ma lo diventa a seconda del tipo di testo e del suo arrangiamento discorsivo.

Quanto invece alle possibilità di movimento contestuali, quelle specifiche di ogni situazione di gioco, si può ad esempio giungere alla sequenza in esame con poca energia, e il nostro personaggio, oltre a segnalare la sua scarsa salute con una posa innaturale, avrà anche minore mobilità, il che si ripercuoterà immediatamente sulla possibilità di uscire vittorioso dallo scontro. Riteniamo che questa componente sia esattamente quella suscettibile di essere approfondita richiamando la sensibilità reattiva di Landowski, a cui va aggiunta una sua variabilità, anche se stabilita dagli sviluppatori una volta per tutte.

Ecco quindi che la tensione creata da questo segmento deriva da tre ordini diversi. Quello narrativo globale, che ci vede in una situazione disperata, intenti a fronteggiare una città invasa da creature ostili; la situazione specifica, che ci porta ad affrontare il mostro apparecchiando determinati effetti *tensivi*, e le possibilità di movimento che la protesi ci offre.

Del primo punto abbiamo già detto in apertura; quanto al secondo, bisogna innanzitutto sottolineare come la presenza del nemico ci viene mostrata gradualmente: al primo fondante *débrayage spaziale, temporale e della protesi*, si aggiunge una strategia che solletica uno per uno tutti i sensi disponibili. Innanzitutto, come ben illustra Frascini, le riprese si avvalgono molto spesso dei fuori campo, per accentuare la componente *durativa* collegata all'avvicinarsi alla minaccia, ritardando il momento *singolativo* della sua comparsa vera e propria. Bisogna però sottolineare che questa strategia visiva sarebbe meno efficiente se non coadiuvata da un attento *design* spaziale. Nella sala d'aspetto ci è celato un piccolo corridoio, che genera tensione nel momento in cui si collega ai fuori campo, prima di *mostrarci* il nemico mentre trascorre fuori dalla finestra. La situazione appena descritta contribuisce a far corrispondere il nostro regime percettivo a quello della protesi, dato che entrambi guardiamo la creatura attraverso una materia trasparente: per noi è lo schermo,

per la protesi è la finestra. Questa corrispondenza acuisce l'immedesimazione e aumenta le possibilità di contagio *patemico*. Nella stanza successiva è invece l'udito a generare un altro binario di tensione, con il ticchettio costante di uno sgocciolamento. Di nuovo il sapiente connubio tra *design* spaziale e registico ci lascia avanzare senza sapere esattamente dove stiamo andando, e in corrispondenza del primo angolo si ha un'ulteriore piccola rivelazione, nel momento in cui ci imbattiamo nel cadavere del poliziotto. Questo *débrayage attoriale* ci mostra la pericolosità del nemico, anche se indirettamente; infine, un nuovo *embrayage* ci toglie il controllo della protesi, trasformandola in un simulacro nel corso della sequenza filmata. Questo scarto ci costringe a osservare il "nostro" personaggio mentre è *modalizzato* disforicamente: sta indietreggiando, è evidente che ha paura, e contagia il giocatore perché la sua salvezza è anche la nostra. Proprio al termine di questa breve sequenza, le nostre responsabilità passano in primo piano, dato che torniamo a controllare la protesi in prima persona, e ai due regimi visivi e uditivi si aggiungono necessariamente quelli tattili e motori.

Infine, a livello di azione siamo limitati da un sistema di controllo che accentua i momenti di tensione rendendo la fuga più problematica, fattori che possono essere ulteriormente aggravati se siamo in condizioni di scarsa salute.

Ci sembra che questa sequenza, tra le altre cose, contraddica l'assunto che l'immedesimazione derivi dalla corrispondenza 1:1 dei comandi del giocatore nei confronti delle movenze della protesi. In questo caso i movimenti non corrispondono affatto, numericamente e proporzionalmente, a quelli del giocatore, dato che sono più modulari e complessi. In un gioco *screen relative*, a parità delle altre condizioni, sfuggire a un nemico lento come uno zombie è relativamente semplice. Premendo una direzione sull'interfaccia, si corre immediatamente in quella corrispondente, non c'è bisogno di rotazioni preparatorie; tuttavia questa facoltà semplificata potrebbe avere come conseguenza la possibile attenuazione degli effetti emozionali, consentendo una fuga troppo agevole. Allo stesso modo, il fatto che *Resident Evil 2* disponga di comandi di difficile gestione, non impedisce affatto di immedesimarci, ma anzi amplifica ulteriormente sia il trasporto finzionale, sia le sue conseguenze emozionali. Il motivo è che tutte queste componenti – arrangiamento sensoriale, spaziale e motorio – sono quasi sempre interconnesse, e non si può generalizzare senza considerare un caso concreto, perché in questo senso ogni testo è un'eccezione. Ci sembra anzi che la stra-

tegia complessiva sia talmente efficiente, che in mezzo alla tensione per lo scontro è possibile non accorgersi che il mostro è cieco, e che potremmo aggirarlo agevolmente semplicemente andando adagio. Non si tratterebbe forse di una situazione più tranquilla, ma forse di una meno confusa, e quindi, in un certo senso, meno spaventosa. Ne deriva che la sensibilità reattiva non deve essere verificata solo della protesi, ma anche degli altri attori. Sotto questo punto di vista, studiare le movenze del nemico ci rivela la presenza dell'unico senso che era rimasto fuori dalle nostre considerazioni. Uno dei due modi con cui può attaccarci – oltre alle zampe – è quello di usare la lingua come una frusta. Lo scopo di questo attacco è triplice: appurare la posizione del nemico, danneggiarlo, e dare un senso al nome *Licker*.

Ci sembra che il risultato dell'analisi, oltre a mettere in luce la strategia discorsiva nel suo complesso, illustri anche che questa sequenza è sia un modo peculiare in cui può essere sfruttata la percezione per ottenere determinati effetti, sia un'aperta riflessione sulla sensorialità videoludica stessa.

4.5. *Deus Ex: Human Revolution*

Commercializzato nel 2011 per Xbox 360, PlayStation 3 e PC, *Deus Ex: Human Revolution* è il terzo episodio di una saga fantascientifica molto vicina, per temi e stile visivo, sia alla letteratura di Philip K. Dick, che ad alcune opere *cyberpunk* di eterogenea provenienza. Anche guardandone un breve stralcio, è difficile non riconoscere l'influenza di film quali *Blade Runner* (1982), soprattutto riguardo la rappresentazione delle città (fig. 4.7), o *Matrix* (1999), per quanto invece concerne la caratterizzazione dei personaggi.



Figura 4.7. Schermata di gioco da un quartiere di Hengsha

Quanto all'azione, si tratta invece di un connubio tra tre generi diversi: *gioco di ruolo*, *stealth game* e *sparatutto*. Del primo ripropone la possibilità di modificare il proprio personaggio mano a mano che guadagna esperienza, distribuendo i punti ottenuti per migliorare facoltà d'azione di vario genere. Del secondo riprende l'impostazione generale, che consiste nel tentare di trascorrere inavvertiti, piuttosto che affrontare i nemici a viso aperto. Infine, sebbene in parziale contraddizione con quanto appena detto, *Deus Ex: Human Revolution* è anche uno sparatutto: nulla impedisce al giocatore di utilizzare le numerosissime armi da fuoco per sbarazzarsi degli avversari, eventualità che a volte è obbligatoria.

4.5.1. Descrizione del testo

Il titolo è temporalmente ambientato nel 2027, periodo in cui si inizia a diffondere il commercio di potenziamenti biomeccanici per il corpo. Il protagonista è Adam Jensen, un ex poliziotto ora a capo del reparto sicurezza della maggiore azienda produttrice di potenziamenti, Sarif Industries, con sede a Detroit. Attorno al tema degli innesti, l'opinione pubblica è combattuta; apertamente contro si schiera il Fronte Umanitario, una frangia politica che vorrebbe limitarne l'utilizzo. Inoltre, anche organizzazioni terroristiche di vario genere divergono riguardo il tema della modificazione, il che si traduce a sua volta in azioni di segno opposto, a seconda delle fazioni interessate.

Il gioco inizia in corrispondenza di un'importante scoperta da parte di Megan Reed, una scienziata interna a Sarif Industries con cui Adam ha una relazione. La donna deve recarsi a Washington assieme alla sua *equipe* per presentare quello che nelle prime fasi di gioco viene descritto come un significativo balzo in avanti nelle modificazioni biomeccaniche. La struttura viene però attaccata da una cellula terroristica che si fa chiamare Tyrants, e gli scienziati vengono assassinati prima che possano abbandonare l'edificio. Anche Adam Jensen viene apparentemente ucciso nell'attacco mentre tenta di contenere l'offensiva, ma viene salvato grazie a una grande quantità di innesti, che lo trasformano quasi completamente in una macchina.

Questa prima fase – salvo la ricostruzione di Adam, che è fusa nei titoli di testa – è interamente giocabile, e si compone sia di fasi *scripted*, in cui passeggiando assieme a Megan possiamo constatarne l'ansia per l'imminente cerimonia, che di sezioni d'azione in

prima persona. Subito dopo questo incipit, Adam si sveglia constatando la presenza di organi meccanici all'interno del suo copro. Nella narrazione diegetica sono in realtà trascorsi sei mesi, e le indagini riguardanti l'attacco terroristico non hanno portato a nulla di concreto. Spetta quindi al giocatore, al comando della sua protesi modificata, far luce sulla faccenda, compito che interesserà tutto il restante svolgimento del prodotto, fino ai titoli di coda.

In questa sede si analizzeranno le isotopie principali tentando di adottare maglie descrittive il più larghe possibili, e di precisare come queste isotopie coinvolgono tutti i comparti del testo. La conseguenza principale di questo approccio è un'ovvia necessità di scelta, dato che descrivere il prodotto in ogni sua sezione, in ogni suo dialogo o anfratto strutturale, richiederebbe uno spazio considerevole.³³

Innanzitutto, si rende necessario un sunto, seppur sbrigativo, delle vicende che seguono il prologo. A livello generale, gli eventi sono un susseguirsi di cospirazioni che coinvolgono quattro gruppi di interesse: Sarif Industries, il Fronte Umanitario, Tay Yong Medical e gli Illuminati. La prima è l'azienda che ha subito l'attacco e il furto della tecnologia, di cui Adam è capo della sicurezza. La seconda è invece la principale indiziata dell'attentato. Quanto alla terza, procedendo nella trama Adam scoprirà che a essere responsabile è proprio questo gruppo. Più in dettaglio, quest'azienda farmaceutica si renderà protagonista di un altro attentato, di differente portata: diffonderà gratuitamente dei chip migliorativi a cui anche il giocatore avrà accesso, ma questa tecnologia si rivelerà essere, invece che un potenziamento, un *downgrade*. Tramite la trasmissione di un segnale ad ampio raggio, porterà alla pazzia chiunque l'abbia installata. Sullo sfondo di queste vicende, un'associazione segreta chiamata gli Illuminati tesserà i fili dei rapporti internazionali, influenzandoli a tutti i livelli. L'intreccio di queste vicende porterà a un finale variabile. Adam e il giocatore, una volta debellato il deleterio segnale, dovranno decidere cosa rendere pubblico. Si potranno quindi trasmettere tre messaggi, corrispondenti a tre verità, e quindi tre finali: la prima è quella del creatore degli innesti biomeccanici, Hugh Darrow, che vuole eliminare la tecnologia a causa della sua pericolosità; la seconda è invece del leader del Fronte Umanitario, che è favorevole allo sviluppo degli innesti, ma solo se regolati da

³³ La durata complessiva di una partita che porti a termine le vicende è di circa venti ore. Durata che è suscettibile di prolungarsi ulteriormente se si decide di risolvere anche le numerose missioni facoltative.

leggi che rispettino i diritti umani e civili; infine, Sarif, presidente dell'azienda omonima per cui lavora anche Adam, vuole continuare le sperimentazioni anche a costo di alcuni sacrifici. Si rende però disponibile una quarta, ultima scelta: questa opzione permette di non trasmettere nulla, e di lasciare che sia l'umanità, in un certo senso, a decidere il suo futuro.

Questa parziale libertà non è limitata alla conclusione generale della trama, ma si ripercuote anche sulle fasi giocate. Una delle caratteristiche più interessanti di *Deus Ex: Human Revolution* riguarda infatti la facoltà di scelta consentita al giocatore in quasi ogni occasione. Sia che debba infiltrarsi in una base militare o che debba rispondere a domande personali, il giocatore ha sempre a disposizione una certa varietà di risposte. Per quanto riguarda le fasi d'azione, si può ad esempio decidere come affrontare i propri nemici: si può metterli fuori combattimento con armi da fuoco o invece tentare di trascorrere inosservato. Entrambe queste scelte portano, a loro volta, a ulteriori possibilità strategiche. Nel primo caso ci è dato scegliere se colpirli con armi letali o con proiettili stordenti. Nel secondo, possiamo procedere lungo impianti di ventilazione e fuoriuscire nei pressi dell'obiettivo oppure accedere ai terminali di sicurezza e *bypassarli*.

4.5.2. *Il corpo*

Una delle isotopie più ricorrenti riguarda il tema del corpo, soprattutto in riferimento alla sua modificazione, argomento caro ad una corrente nota come Transumanesimo,³⁴ che approva e incoraggia l'utilizzo delle tecnologie per il miglioramento della vita umana. Il tema viene qui trattato in maniera neutrale, dato che ogni opinione dell'ampio spettro di posizioni sull'argomento, viene rappresentata con la stessa preminenza. Sotto questo punto di vista, le opposizioni valoriali profonde immediatamente collegate a questo tema, sono molteplici. Prima di tutto, è fortemente insistita l'opposizione /umano/ vs /macchina/, che a livello discorsivo si traduce sia nella caratterizzazione visiva di Jensen, sia nelle conseguenze operative che ne derivano. Inoltre, immediatamente collegata a questa, segue

³⁴ Non è un caso che questa corrente di pensiero si sia sviluppata in seno all'Illuminismo, e di come *Deus Ex: Human Revolution*, assieme a molti altri prodotti mediali, sottolinei queste origini chiamando Illuminati l'associazione che controlla segretamente le sorti politiche del mondo.

un'altra opposizione, quella tra /scienza/ e /natura/, che si traduce nella riproposizione di un motivo ricorrente, quello rappresentato dal mito di Prometeo, che riguarda la sfida che l'uomo lancia a Dio nel momento in cui le modifiche che apporta all'andamento normale della vita superano un certo limite. Localmente, questo tema si sviluppa toccando varie diramazioni: da modifiche a scopo terapeutico, passando per quelle estetiche, fino a quelle di ordine militare.

A livello più superficiale e sintagmatico, il tema della modificazione del corpo ci viene imposto dal principio, dato che senza di esse, Jensen sarebbe morto. In questa maniera, il tema si inserisce elegantemente nel *gameplay*, mostrandoci come le limitazioni di un corpo normale – di cui siamo padroni nelle fasi pre-attacco – si traducano in possibilità evolute una volta che lo stesso corpo è stato *aumentato*. Questo cambiamento viene immediatamente sottolineato anche dalla caratterizzazione visiva: al suo risveglio, Jensen ha arti visibilmente modificati; inoltre, essendo un titolo prevalentemente in prima persona, l'aggiunta di indicatori a schermo quali energia, munizioni e quant'altro, è fusa in maniera credibile con la finzione. Per quanto riguarda il movimento della protesi, quindi la manipolazione ambientale, gli innesti si traducono in maggiori abilità che possono essere migliorate ulteriormente man mano che si acquista esperienza. Non si tratta di facoltà puramente offensive, perché in determinate occasioni, quando interagiamo verbalmente con gli altri attori – e dopo aver scelto di sviluppare la relativa abilità – potremo analizzarne il profilo caratteriale e la reazione emotiva alle nostre parole, al fine di persuaderli a compiere determinate azioni (fig. 4.8).



Figura 4.8. Un esempio di dialogo *aumentato*

Inoltre, non di rado gli attori interni alla finzione ci chiederanno opinioni riguardo la nostra condizione di *aumentati*, e avremo facol-

tà di scegliere la risposta tra diverse opzioni, soprattutto in relazione a sezioni di gioco decisamente ostiche. Poco dopo il prologo, ad esempio, a chiederlo è Malik, il pilota dell'elicottero che ci ha scortato sul luogo della missione. Il giocatore ha tre opzioni di risposta riguardo l'essere modificati con innesti. La prima è positiva, e sottolinea il fondamentale aiuto che le modificazioni hanno dato per la riuscita della missione appena trascorsa; la seconda è invece negativa. Quanto alla terza, mette in luce l'obbligatorietà dell'evento, dato che gli innesti ci sono stati imposti, sebbene per salvarci la vita. La scelta tra queste differenti opzioni non influenza in nessun modo la partita, si tratta di un espediente teso ad aumentare il coinvolgimento.

Risulta quindi evidente come questo tema generale – quello del corpo e della sua modificazione – sia portato avanti da componenti discorsive differenti: abbiamo isotopie visive, ben visibili sul corpo del protagonista; cinetiche, data la nostra maggiorata possibilità di manovra; tematiche, legata agli sviluppi più generali della trama. Inoltre, le modificazioni a cui possiamo effettivamente attingere, quelle legate alle fasi di gioco, consistono nel migliorare o le facoltà sensoriali – per esempio vedere oltre i muri, correre silenziosamente, diventare invisibili per brevi tratti – o migliorare le facoltà motorie – saltare più in alto, avere più forza, spostare oggetti più grandi, essere immuni a cadute da altezze elevate. Dato che il confronto con i nemici è molto frequente, ne consegue che gli scontri siano influenzati, prima di ogni altro fattore, dalla distribuzione variabile della potenza sensoriale e motoria. Anche i nostri avversari sono dotati di precise caratteristiche fisiche, che stabiliscono, oltre alla forza e la pericolosità, i loro margini sensoriali complessivi, infranti i quali si accorgeranno della nostra presenza. Inoltre, spesso ci troveremo a combattere contro nemici a loro volta *augmentati*, che saranno tendenzialmente più dotati di alcune caratteristiche, il ché comporterà un uso strategico delle nostre risorse, a seconda delle scelte di potenziamento che si sono effettuate fino a quel momento.

4.5.3. *La scelta*

Inizialmente si è tentati di identificare come secondo tema portante, quello della /verità/. A suggerirlo sono le continue menzogne, le rivelazioni e i segreti che rendono la nostra protesi una pedina usata strumentalmente da vari attori, soprattutto facendo leva su Megan e sul suo misterioso decesso. Tuttavia, soprattutto alla luce dell'esito finale, e della possibilità di diffondere una certa faccia degli

avvenimenti, si comprende che è invece la /scelta/ il tema principale, perché attraverso la differente prospettiva con cui la si presenta, la stessa verità, da fatto assoluto e incontrovertibile, si tramuta in un complesso intrigo di fattori che sfumano. Ci sembra anzi che la combinazione tra verità e scelta – la prima *oggetto di valore*, la seconda un mezzo per raggiungerlo – soprattutto in tutte le occasioni in cui ci si sente manipolati e confusi, si trasformi fino ad assumere le caratteristiche di un motivo ricorrente nell'intrattenimento contemporaneo: la *paranoia*. Elaborata nella cornice della post-modernità e poi più specificamente nel genere *cyberpunk* – per la prima corrente pensiamo ad autori come Thomas Pynchon, David Foster Wallace, William Burroughs, per la seconda ai noti Philip Dick e William Gibson – si tratta di uno stato psicologico molto particolare. Il soggetto che la subisce non comprende se le scelte e le situazioni che deve affrontare siano il frutto del normale corso degli eventi o se si tratti invece del piano risultante da manipolazioni altrui. E se anche si propendesse per questa seconda opzione, non è però chiaro chi sia l'autore delle macchinazioni.³⁵ Com'è noto, in semiotica il tema della verità viene trattato non come entità assoluta, ma come un effetto di senso generato dal discorso, il cosiddetto effetto *veridittivo*. A questo proposito, ci sembra che la paranoia, in questo specifico caso, sia il risultato della combinazione di due regimi: quello del *segreto* e quello della *menzogna*, assunti però in maniera contraddittoria da molteplici attori.

Tornando al più generale tema della scelta, i valori profondi che ne corrispondono riguardano la fondamentale opposizione tra il /dover fare/ e il /poter fare/, che si riferiscono rispettivamente alla prescrizione e alla libertà. Il titolo permette e costringe alla scelta in moltissime occasioni, con conseguenze di diversa portata. Abbiamo già parlato del *gameplay*, del modo differente in cui potersi infiltrare in ambienti ostili, o di come poter trattare gli altri attori, e addirittura della facoltà di scelta sull'esito delle vicende. Inoltre, abbiamo anche accennato al fatto di poter spendere i punti esperienza in modifiche ulteriori, che ci obbligano dunque a scegliere in quali abilità specializzare il corpo del protagonista, dato che tali punti si riveleranno insufficienti ad aumentare tutte le caratteristiche (fig. 4.9).

³⁵ *Gravity's Rainbow* (1973) di Thomas Pynchon può essere considerato il manifesto letterario del motivo *paranoico*, oltre che uno dei romanzi più rappresentativi di una certa letteratura post-moderna.

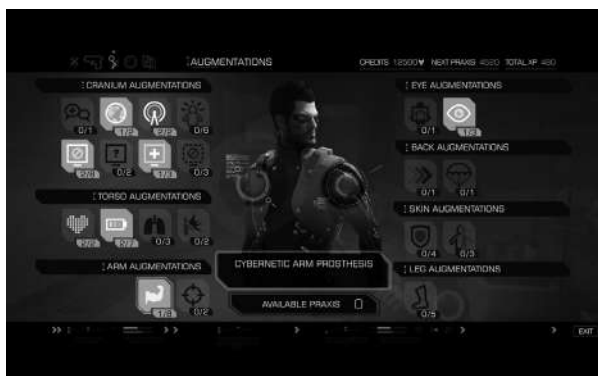


Figura 4.9. Menu di selezione degli innesti

A partire da queste considerazioni, risulta evidente che l'isotopia della scelta si sviluppi tanto a livello di manipolazione ambientale, tanto in riferimento al più generale tema del corpo. In particolare, la strategia discorsiva ci mette di fronte al tema della scelta, ma in maniera obbligata, in una sorta di ossimoro procedurale. Dopo pochi minuti di gioco, come detto, il nostro personaggio viene quasi ucciso in un conflitto a fuoco. Verrà salvato solo grazie ad una serie di innesti: la /scelta/ delle modificazioni corporee ci è imposta con una /non scelta/. Più avanti nel gioco, verremo informati che un nuovo *upgrade*, anch'esso facoltativo, è disponibile nelle cliniche LIMB. Il fatto curioso è che questo *upgrade*, oltre che essere gratuito, si rivelerà essere la trappola: disattiverà tutte le nostre funzioni *augmentate*, e questo ci metterà in una condizione di deficit cognitivo e motorio. La nostra percezione sarà quindi distorta e avremo ridotte capacità motorie. Lo stesso accadrà in maniera più grave a tutti coloro che hanno accettato questa modifica gratuita – la pazzia indotta dal segnale di Tay Yong Medical a cui si faceva riferimento in apertura – quindi a livello generale di narrazione. La vicenda della nostra protesi diventa in questo modo una selezione partitiva di un'unità integrale: dall'attore collettivo /tutti gli aumentati/ se ne seleziona discorsivamente un singolo esemplare, di cui ci viene affidato il controllo. Inoltre, in queste condizioni dovremo affrontare un *augmentato* “normale”, un personaggio dotato di tutta la forza derivata dagli innesti. Saremo quindi di colpo “meno che umani” di fronte a un “più che umano.” E questa, l'umanità/, ci sembra un'ulteriore, ultima isotopia principale.

4.5.4. *Corpo ibrido attraverso un corpo ibrido*

Ecco quindi che la /scelta/ e il /corpo/ divengono due isotopie variabilmente intrecciate, che travalicano il confine della finzione fantascientifica, per rappresentare temi generali, utilizzando assetti discorsivi peculiari. Per quanto riguarda il primo punto, come in molti testi fantascientifici, la finzione è un espediente utilizzato per riflettere su temi reali e attuali, coerentemente con la trattazione del concetto di *eterotopia* di Michel Foucault (1967): viene in mente il recente e tutt'ora acceso dibattito sulle cellule staminali e sulla clonazione umana, oltre all'attenzione verso Oscar Pistorius, l'atleta senza gambe che ha partecipato alle olimpiadi grazie a protesi di carbonio, curiosamente soprannominato *Blade Runner*.

Quanto al secondo punto, grazie al medium videoludico, si realizza un particolare assetto strutturale. Si possono infatti sperimentare fisicamente le posizioni valoriali profonde. I temi della scelta e del corpo vengono testati assumendo il controllo diretto della protesi, sebbene mediante la semplificazione dell'interfaccia e le limitazioni del testo. Questo arrangiamento offre la possibilità di provare la variabilità percettiva e motoria indotta da ogni modificazione. Sia in positivo, con gli *upgrade* che aumentano la possibilità di scelta e la facilità di interazione; sia in negativo, togliendoci gli *upgrade* e aggiungendo deficit. Non si tratta quindi di un'interpretazione solo cognitiva, ma anche una prova simulata delle conseguenze di queste posizioni, seppur nella cornice ridotta di un'opera di intrattenimento.

Ci sembra quindi che *Deus Ex: Human Revolution* sia una riflessione sul corpo tramite il corpo, ottenuta grazie alle caratteristiche del videogioco: rendendola necessariamente attiva, motoria, il testo muta la percezione e gli effetti di senso che ne derivano in qualcosa di più viscerale. In questo senso, *Deus Ex* può essere visto sia come una riflessione sul corpo tramite il videogioco, sia come una riflessione sul videogioco tramite il corpo. Questa duplice possibilità illustra la presenza di un'ulteriore rima funzionale tra vari livelli discorsivi e narrativi, rappresentata dalla generale composizione *ibrida*. A livello generale, il corpo modificato è un ibrido tra umano e macchina. Lo è ad esempio il corpo di Jensen, così lo sono molti altri corpi dei comprimari finzionali. Allo stesso modo, è anche il titolo a essere un ibrido, essendo il risultato, come detto in apertura, di tre generi ludici diversi. Infine, si potrebbe sostenere che anche il corpo del giocatore, in parziale fusione con la protesi, assieme alla finzione percettiva, e all'interfaccia "meccanica" con cui interagisce,

si trasformi a sua volta in un'entità percettiva ibrida.

4.6. *Metal Gear Solid*

Commercializzato nel 1998 per PlayStation, *Metal Gear Solid* è il terzo episodio della nota saga di *stealth game*, di cui è stato realizzato – oltre ai numerosi sequel – un *remake* per Nintendo GameCube, dal titolo *Metal Gear Solid: The Twin Snake* (2004).

Le vicende vedono l'agente speciale Solid Snake³⁶ infiltrarsi per conto del governo americano in una base militare in Alaska, nel tentativo di recuperare una pericolosa tecnologia offensiva, caduta nelle mani di FOX-HOUND, un eterogeneo gruppo di terroristi, di cui anche il protagonista, un tempo, faceva parte.

La sequenza su cui vorremmo concentrarci riguarda appunto lo scontro tra la nostra protesi e uno dei membri di FOX-HOUND, Psycho Mantis, avversario dotato di poteri telecinetici.

4.6.1. *Descrizione del segmento*

Il segmento inizia con una sequenza non interattiva. Meryl, *aiuto* di Solid Snake e del giocatore, inizia a comportarsi in maniera strana: una sequenza non interattiva mostra l'attore accasciarsi a terra, urlare, portarsi le mani alle orecchie. Poco dopo, nel momento in cui sembra riprendersi, ci invita a proseguire nella stanza successiva. La breve sequenza di gioco ci permette di esplorare il nuovo locale, ma dopo pochi passi, se tentiamo di passare alla visuale in soggettiva, la prospettiva che ci verrà mostrata sarà quella di Meryl: il nostro personaggio verrà quindi inquadrato di profilo e alla nostra altezza – mentre fino a quel punto vigeva un'inquadratura sopraelevata. Subito dopo, in un'altra sequenza filmata, Meryl punterà la pistola contro la nostra protesi. Mentre tenterà di sedurla, alle sue spalle comparirà il nostro avversario, fluttuando alle spalle della donna. Saremo dunque costretti a stordirla per impedirle di continuare a sparare. Subito dopo, durante la successiva sequenza filmata, Psycho Mantis smetterà di rivolgersi a Solid Snake, per trattare direttamente con il giocatore (fig. 4.10).

³⁶ Il personaggio e molte situazioni di gioco, come il dover procedere senza essere scoperti, sono ispirate al film di John Carpenter *Escape from New York* (1981) che ha anche avuto un seguito, *Escape from L.A.* (1996).



Figura 4.10. Psycho Mantis commenta i nostri gusti

Inquadrato a mezzo busto, direttamente di fronte alla telecamera, il suo discorso verterà su tre argomenti precisi. Innanzitutto giudicherà l'operato della nostra protesi, dandogli del tu. Sosterrà che Solid Snake è o molto accorto, o solo un po' codardo, dato il suo continuo nascondersi, conseguenza del fatto che l'impianto di gioco spinge il giocatore a procedere nell'ombra. Subito dopo, Mantis giudicherà lo stile di gioco del soggetto vero e proprio: attraverso l'accesso alla *memory card*, commenterà la frequenza con cui abbiamo salvato la partita fino a quel momento. Infine, sempre utilizzando lo stesso stratagemma, controllerà se sulla scheda di memoria sono presenti salvataggi di altri titoli Konami, la casa produttrice di *Metal Gear Solid*. Se questa eventualità si dovesse verificare, Psycho Mantis chiederebbe direttamente spiegazioni al giocatore, come esemplificato nell'immagine sovrastante. Non contento, sosterrà che, se non fossimo ancora convinti dei suoi poteri, potrà darci un'ultima dimostrazione delle sue facoltà telecinetiche, e ci inviterà a poggiare il *pad* a terra. Una volta obbedito, il giocatore potrà effettivamente constatare la vibrazione del *pad*, e se ha poggiato la periferica su una superficie piana, la vibrazione comporterà anche il suo movimento. A questo punto, una volta terminata la sequenza, inizierà lo scontro vero e proprio.

Dopo diversi tentativi, ci accorgeremo però che i nostri attacchi sono completamente inutili. Coerentemente con le sue facoltà funzionali – tra le quali quella di leggere i pensieri altrui, e di causare finti black-out che renderanno lo schermo temporaneamente nero – la nostra nemesi anticiperà qualunque offensiva. Almeno finché, dopo una lunga serie di tentativi, non interverrà un altro attore. Il

colonnello Campbell, nostro superiore in grado, ci contatterà per suggerirci di spostare fisicamente il controller di gioco dalla porta numero uno a quella numero due, solitamente deputata al secondo giocatore, nei giochi che prevedono il multiplayer. Una volta compiuta questa manovra, Psycho Mantis non sarà più in grado di evitare i nostri attacchi, e potremo finalmente sconfiggerlo.

4.6.2. Attanti, attori e mondo diretto

Ci sembra che questa sequenza sia un buon esempio di un particolare regime comunicativo tra testo e giocatore: se fino a ora abbiamo parlato del rapporto tra soggetto e protesi, e tra protesi e mondo indiretto, così come descritti da Eugeni (§4.2.1), ora possiamo apertamente parlare di rapporto tra mondo indiretto, giocatore e mondo diretto (ovvero il mondo empirico del giocatore). Più precisamente tra attore finzionale e giocatore, tramite il mondo diretto.

Psycho Mantis, oltre a valutare e quindi *sanzionare* il soggetto giocatore riguardo i suoi gusti rispetto ad altri videogiochi, gli affiderà anche compiti narrativi specifici. Il far poggiare il *pad* a terra è una *manipolazione* a tutti gli effetti, realizzata tramite la figura della *provocazione*. Questa procedura trasforma il giocatore da *ruolo attanziale* generico, in attore dotato di ruoli tematici. Le *modalizzazioni* specifiche sono il *dover fare* e il *voler fare*, mentre i ruoli tematici riguardano l'etichetta di "giocatore", che qui viene implicitamente tirata in ballo attivando determinate configurazioni semantiche, come la prudenza nel salvare la partita, il gusto nel provare determinati prodotti, e così via. Quanto alla sequenza "telecinetica", si tratta di una strategia discorsiva molto precisa, realizzata mediante la sospensione delle normali corrispondenze tra interfaccia e protesi. In condizioni standard, la nostra interfaccia vibrerebbe solo in quelle situazioni in cui la protesi si trovasse a compiere determinate azioni, ad esempio essere colpito, o sparare a sua volta. In questo caso, invece, la protesi è completamente immobile, non è nemmeno inquadrata, dato che la prospettiva di ripresa mostra solo il nostro avversario, simulando un dialogo con il soggetto giocatore. Si tratta quindi di un'*enunciazione enunciata* che interpella direttamente il soggetto mentre esclude il suo avatar. Alle movenze di Psycho Mantis inquadrato sullo schermo, che sembra dare dei colpi in aria, corrispondono le vibrazioni del *pad*, sottolineate ulteriormente da effetti sonori ascendenti. Inoltre, questo momento è preceduto da interventi preparatori che si susseguono a breve distanza: inizial-

mente il nostro avversario esprime dei giudizi rimanendo all'interno del quadro finzionale: interpella il soggetto solo indirettamente, tramite la protesi. Subito dopo rivolge i suoi giudizi nei confronti del giocatore, in particolare dei suoi gusti e del suo stile di gioco. Queste *sanzioni* insistite, e di portata crescente, sono tese a creare un forte scarto con la normalità di una partita standard, e preparano il terreno all'azione fisica sul *pad*.

Subito dopo questa sequenza, una volta appurata l'invincibilità del nemico, un altro attore, questa volta un *aiutante*, ci suggerirà un nuovo programma d'azione fuori dalla finzione narrativa. Campbell ci *manipolerà* a sua volta, facendoci connettere il *pad* all'altro ingresso, al fine di ottenere una *competenza*, quella di colpire l'avversario, e quindi di realizzare il nostro Programma Narrativo, sconfiggerlo. Si tratta del nostro PN nel senso di giocatore; con la protesi, per una volta, a fare le veci di un semplice referente logico. La *sanzione* sarà invece affidata dallo stesso Psycho Mantis, che in fin di vita non smetterà di riferirsi al mondo diretto ed empirico del giocatore, seppur rientrando nei limiti della finzione diegetica.

Nell'analisi che fornisce Frascini, si sostiene che questa invasione nel mondo diretto sia un regime *metareferenziale*:

Alcuni elementi del monologo del telepate possono essere interpretati come il proseguimento del discorso metareferenziale attraverso il quale, i personaggi del videogame si rendono conto di appartenere a un mondo fittizio, al di fuori del quale non hanno né senso né scopo. (Frascini 2003, p. 96)

Le considerazioni di Frascini ci aiutano a descrivere l'effetto di senso complessivo di questa sequenza: l'idea che Psycho Mantis vada oltre la finzione narrativa, che sia consapevole del mondo esterno e possa agire anche su di esso. Si tratta insomma di una dimostrazione di potere extradiegetico, tesa a delegittimare il nostro, di potere, impossessandosi dello strumento con cui lo esercitiamo, l'interfaccia. Saremo in grado di batterlo non per la nostra abilità, almeno non solo, ma perché ci renderemo protagonisti di un analogo cambio di regole a livello extradiegetico: sostituendo il *pad*, però, stiamo anche indirettamente affermando che il nemico ha un potere sulla realtà. Una volta precisato questo punto è possibile spiegare anche l'inizio della sequenza, quella in cui Mantis *manipola* la nostra aiutante (Meryl) al fine di danneggiarci. Ancora una volta, si tratta di un espediente realizzato al fine di illudere il giocatore che il suo nemico

sia non al livello della sua protesi, ma al livello del giocatore stesso: se il giocatore può controllare Solid Snake con l'interfaccia e fargli compiere determinate azioni, così lui può controllare Meryl con i suoi poteri. E questo spiega anche il motivo delle soggettive dal punto di vista della donna: è sempre Mantis che, attraverso gli occhi di Meryl, può osservarci a suo piacimento. Complessivamente, questo risultato è ottenuto grazie a un'intricata strategia enunciativa, ma presenta dei risvolti anche da un punto di vista fattuale: se è ovvio che Psycho Mantis è un personaggio di finzione – e che se non avessimo obbedito all'ordine di poggiare il *pad* a terra, ci sarebbe vibrato tra le mani, contraddicendolo – è anche vero che senza cambiare la porta dell'interfaccia non avremmo potuto proseguire.

Questa sequenza non è forse l'unico caso di coinvolgimento più o meno velato da parte di un attore nei confronti del giocatore³⁷, ma forse è quello più eclatante. Ci sembra inoltre che questa sezione confermi due caratteristiche del videogioco anticipate in precedenza: la sua non appartenenza alla categoria della pratiche, data la ristretta libertà concessa al giocatore, che pur di adeguarsi al testo deve attuare precise sequenze di azioni, e la marcata facoltà di coinvolgimento che deriva dall'utilizzo di molteplici regimi sensoriali.

4.7. Realtà aumentata e gameplay asimmetrico

Immediatamente collegato a questo particolare regime discorsivo, quello che permette a un attore della finzione di *manipolare* il giocatore al fine di farlo agire nel mondo *reale* – c'è la cosiddetta realtà aumentata. Seppur non esclusiva del videogioco, i recenti sviluppi nelle tecnologie da gioco l'hanno messa in primo piano anche in questo ambito. Si tratta di quei dispositivi, solitamente dotati di telecamera e schermo, che aggiungono indicatori virtuali alle porzioni spaziali che stanno inquadrando. Gli esempi possono essere molteplici. Da applicazioni che visualizzano informazioni verbali nel momento in cui si inquadra un particolare edificio – ad esempio un ristorante su cui subito appaiono recensioni, caratteristiche e prezzi – fino a software d'intrattenimento per le ultime console

³⁷ Nel più recente *Deadly Premonition* (2010), il protagonista nomina spesso un altro personaggio, Zack, rivolgendosi direttamente alla telecamera, e quindi al giocatore, soprattutto in corrispondenza di punti in cui dovrà affrontare delle fasi di gioco impegnative.

portatili lanciate sul mercato, come PS Vita e Nintendo 3DS.

Un esempio di applicazione ludica è *Table Top Tanks*, titolo uscito nel 2012 per Sony PS Vita. In questo caso, la telecamera esterna della console viene usata per catturare la realtà circostante e riempirla di carri armati e altri mezzi bellici, restituendo l'immagine risultante sul display della console (fig. 4.11).



Figura 4.11. Un raid aria-terra, ma sul tavolo del soggiorno

Possiamo ad esempio inquadrare il nostro tavolo, e attraverso lo schermo vedremo lo stesso tavolo invaso da mezzi corazzati, su cui avremo l'ovvia facoltà di interagire. Inoltre, l'aggiunta di elementi reali, come ad esempio una bottiglia piena di liquido, entra fluidamente nel *gameplay*, e saremo in grado, dopo averla colpita, di lasciar fuoriuscire il liquido, ovviamente virtuale, sul campo di battaglia. In casi come questo, l'interfaccia è spesso anche il dispositivo che mostra il mondo indiretto, che però è a sua volta il risultato del mondo diretto a cui sono state sommate delle componenti fittizie, e il giocatore ha la facoltà di intervenire su entrambi, a seconda delle regole apparecchiate dagli sviluppatori.

Oltre alle potenzialità applicative, che sono virtualmente notevoli, siamo certi che l'argomento sarà presumibilmente sempre più centrale, nel mondo dei videogiochi. Oltre alle console portatili, già la periferica *Kinect* per Xbox 360 e del suo erede Xbox One – di fatto una telecamera, sebbene molto particolare – trasforma il salotto in un campo da gioco suscettibile di essere riempito, attraverso lo schermo, di oggetti virtuali. Anche Wii U, l'ultima console di Nintendo, uscita a novembre 2012, ha alcune applicazioni dedicate alla realtà aumentata e sfrutta quello che il reparto marketing della casa giapponese ha già battezzato come *gameplay asimmetrico* (fig. 4.12).



Figura 4.12. Un esempio di gameplay su Wii U

Riteniamo quindi che i concetti di mondo diretto e indiretto – assieme a quelli di protesi e interfaccia, e al loro particolare e variabile rapporto, in combinazione con la semiotica di stampo generativo fin qui utilizzata – siano degli strumenti indispensabili per tentare di descrivere e analizzare videogiochi di qualunque tipologia.

PORTAL, UN'ANALISI SEMIOTICA

5.1. *Due testi esemplari*

Alle analisi conclusive presenti in questo capitolo spetta il compito di riannodare i fili teorici fin qui esposti e darne una dimostrazione metodologica. Si sono quindi scelti non solo titoli in cui la componente cinetica e spaziale è molto marcata – considerazione valida in realtà per molti prodotti, come abbiamo visto – ma anche due titoli che formalizzano le specificità del videogioco con una particolare efficacia ed eleganza. Sotto questo punto di vista, *Portal* e *Portal 2* radicalizzano molti dei concetti che abbiamo qui affrontato, e pur essendo giochi in cui la trama è molto importante, si affidano a una narrazione di tipo cinetico e spaziale, rappresentando in maniera esemplare le possibilità espressive del mezzo.

La suddivisione del capitolo segue dunque la disamina dei due prodotti: dato che i titoli condividono sia l'ambientazione che la maggior parte dei personaggi, nonché alcuni temi portanti, la descrizione del primo sarà più particolareggiata nell'introdurre l'universo finzionale, ma rimarrà valida per entrambi gli episodi.

5.2. *Portal*

Inizialmente nato come progetto minore, e derivato dal più celebre *Half-Life 2*, *Portal* è un titolo fantascientifico di difficile catalogazione, uscito nel 2007 per Xbox 360, PlayStation 3 e PC. Se ambientazione e tecnologie rimandano infatti a un non meglio specificato futuro, più difficile è posizionare il prodotto in un genere ludico tra quelli noti. La visuale è la classica soggettiva dei *First Person Shooter*, ma per tutta la durata del titolo non si utilizzerà nemmeno un'arma, almeno non direttamente. L'unico dispositivo di cui entreremo

in possesso è un particolare attrezzo simile a un fucile, la *portal-gun*, che invece che esplodere proiettili, sparerà portali. Un comando sull'interfaccia, posizionato a sinistra, espellerà il portale arancio, mentre il corrispettivo comando a destra, il portale blu (fig. 5.1).



Figura 5.1. Chell “riflessa” nei portali

Una volta che i portali colpiranno superfici adatte – all’inizio gran parte dello scenario, più avanti solo alcuni punti specifici – apriranno veri e propri varchi dei colori corrispondenti. Se è stato applicato solo un portale, la porta rimarrà chiusa, risultando nient’altro che un alone del colore corrispondente; ma se anche l’altro portale verrà applicato, il primo sarà immediatamente collegato al secondo, sia spazialmente che visivamente. Se quindi applichiamo un portale al soffitto, molti metri sopra di noi e quindi irraggiungibile, e l’altro pochi passi di fronte, entrando in quest’ultimo usciremo immediatamente dall’altro, cadendo quindi fino a terra. Su questa semplice base vengono imbastiti una lunga serie di puzzle ambientali, in cui più che contare l’abilità manuale del giocatore, conterà soprattutto quella logica.

5.2.1. Narrazione e manipolazione ambientale

Oltre al suo impianto ludico, e immediatamente collegato, c’è un’altra caratteristica di *Portal* che emerge nel momento stesso in cui si decide di descriverne la trama: il fatto che narrazione ed enunciazione cinetica tendono a corrispondere. Non ci sono infatti né interruzioni filmate, né altre incursioni testuali che ci forniscano indicazioni sul *background* dei personaggi. La nostra protesi, Chell, oltre a non venire mai inquadrata, non proferirà nessuna parola,

limitandosi a rispondere ai nostri comandi per tutta la durata del testo. Discorso inverso per l'altro attore, GLaDOS, un'intelligenza artificiale molto eloquente e dalla voce femminile, chiaramente ispirata ad HAL 9000 di *2001: Odissea nello spazio*. La sua voce ci accompagnerà in maniera ossessiva durante tutto il corso del gioco, e ne vedremo le sembianze solo nei minuti finali. La conseguenza di questa particolare organizzazione è che descrivere la trama corrisponde in questo caso a descrivere l'enunciazione cinetica, e conseguentemente anche quella spaziale e figurativa.

Nel prologo ci sveglieremo in una gabbia di vetro, al cui interno troveremo un letto, una tazza da colazione, un block-notes, un water e una radio che trasmette musica simil-caraibica. L'arredamento è futuristico e minimale, e lo stesso vale per l'esterno della cella, visibile attraverso il vetro, composto prevalentemente da muri bianchi e corridoi asettici, quasi clinici. Avremo immediatamente facoltà di movimento, anche se saremo inizialmente sprovvisti del dispositivo per sparare i portali, e potremo afferrare gli oggetti con la semplice pressione di un tasto, comando che se ripetuto farà cadere gli stessi oggetti a terra. A questo punto verremo accolti dalla voce atona e robotica di GLaDOS³⁸. Sebbene in questa sede abbiamo scelto di non trascrivere tutti i dialoghi, soprattutto per questioni di spazio e di scorrevolezza, le prime battute sono particolarmente interessanti, soprattutto a causa della loro ambiguità, elemento che tenteremo di approfondire nel proseguire dell'analisi.

Hello and, again, welcome to the Aperture Science Computer-Aided Enrichment Center. We hope your brief detention in the relaxation vault has been a pleasant one. Your specimen has been processed and we are ready to begin the test proper. Before we start, however, keep in mind that although fun and learning are the primary goals of all enrichment center activities, serious injuries may occur. For your own safety, and the safety of others, please refrain from touching... [mal-funzionamenti e frasi incomprensibili] The Portal will open in three. Two. One. (*Portal*, 2007)

A questo punto si aprirà effettivamente un portale su una delle pareti della prigione, e prima di attraversarlo, si presenterà una delle rare occasioni in cui potremo vedere la nostra protesi mentre

³⁸ Acronimo di "Genetic Lifeform and Disk Operating System", sigla che già tematizza l'ambiguità del personaggio, dato che *glad*, in inglese, significa "felice".

l'attraversa, visione data dai giochi ottici creati dai varchi, che sono "visivamente" comunicanti. Possiamo quindi constatare che Chell è una donna con capelli neri raccolti in una coda, occhi chiari, una tuta arancione con lo stemma di *Aperture Science* e strani ganci dietro i polpacci³⁹. A questo punto giungeremo in un'altra stanza, con la musica ormai lontana alle nostre spalle, e vedremo uno strano cartello sulla parete, che indica "00", con due vignette affiancate: nella prima un cubo stilizzato cade verso il basso, nella seconda lo stesso cubo colpisce un umano altrettanto stilizzato (fig. 5.2, prima e seconda vignetta).



Figura 5.2. Raccolta dei segnali presenti nel testo

Raggiungeremo un altro corridoio, anch'esso bianco e asettico, e alle pareti telecamere mobili che seguono i nostri movimenti. Giunti nella stanza successiva, vedremo un grosso interruttore rosso a terra, e un cubo che cade da un dispositivo posto in posizione sovrarelevata. Un breve indicatore in sovrapposizione ci indicherà il comando per afferrare oggetti, e una volta preso il cubo e posizionato sull'interruttore, la porta si aprirà. GLaDOS commenterà il nostro primo successo dicendo: "Excellent. Please proceed into the Chamber-lock after completing each test".

E subito dopo, mentre entriamo in quello che sembra un ascensore, ma stranamente attorniato da particelle fluttuanti, aggiungerà:

³⁹ Selezionando l'opzione "Developer Commentary" è possibile giocare il titolo mentre si ascoltano le considerazioni degli sviluppatori. Proprio in corrispondenza di questa prima parte, ci verrà spiegato che questi ganci sono delle vere e proprie protesi, disegnate per giustificare la resistenza di Chell a cadute da altezze molto elevate.

First, however, note the incandescent particle field accross the exit. This Aperture Science Material Emancipation Grille will vapourize any unauthorized equipement that passes through it. For instance, the Aperture Science Weighted Cube. (*Portal*, 2007)

Questa prima sequenza contiene già molti degli elementi che si ripresenteranno in forme differenti nella prosecuzione del testo. Lo scopo sarà principalmente quello di risolvere dei puzzle ambientali, e le nostre gesta verranno commentate da GLaDOS. Per i primi test, la risoluzione sarà affidata all'esplorazione dell'ambiente e al tempismo nell'attraversare i portali, che compariranno automaticamente in punti prestabiliti e seguendo un ordine preciso. Nel caso del secondo test, ad esempio, un unico portale blu ci collegherà a tre possibili uscite: in una ci sarà un cubo, nell'altra un interruttore e nella terza l'uscita. Basterà aspettare che il portale arancione compaia nel punto giusto, memorizzando l'ordine, e si potranno raggiungere, entrando nell'iniziale portale blu, le tre stanze nella sequenza corretta e quindi procedere verso l'uscita. In corrispondenza del terzo test, arriveremo in una grande stanza sopraelevata, e vedremo in basso una torretta che spara ritmicamente i portali blu sulle quattro pareti che la circondano. Per la risoluzione avremo bisogno di raggiungere la torretta e prendere possesso del dispositivo che vi è incastonato, il *ché* ci permetterà di utilizzare i portali blu a nostro piacimento. La crescente difficoltà e complessità dei test sarà accompagnata anche dalla crescente pericolosità degli stessi test e dall'ambiguità di GLaDOS. L'AI ci avvertirà che i portali sono sicuri ma non il dispositivo che li diffonde. Nel successivo test ci inviterà a colmare il *gap* tra i portali, e verificheremo l'utilità non solo di entrare in un portale per uscirne in uno sopraelevato, ma anche che il riposizionamento del portale iniziale, dopo essere rientrati in quello di arrivo, ci permette spostarci in nuove locazioni⁴⁰.

Nei test successivi la pericolosità crescerà ancora. Prima di tutto ci sarà la possibilità di cadere dentro un liquido mortale; in secondo luogo, la necessità di interagire con una strana bolla di energia, che dovremo far passare dentro vie create *ad hoc* con i portali, al fine di alloggiarla in appositi dispositivi energetici, sarà altrettanto delicata, dato che il contatto con tale sfera ci ucciderà all'istante. GLaDOS spiega che anche se la sicurezza è uno degli obiettivi prin-

⁴⁰ Molto più semplice da provare che da descrivere. Al seguente link è possibile visionare il trailer che ha anticipato l'uscita del titolo: <http://bit.ly/9owpze>

cipali di *Aperture Science*, la sfera di energia può causare “handicap persistenti come la vaporizzazione”, invitandoci pertanto a prestare la massima attenzione. Poco dopo preciserà che ai fini del test sono state aggiunte delle conseguenze ai nostri sbagli. Parafrasando, dirà che se cadremo a terra la deluderemo, e quindi seguirà la nostra morte. Una volta risolto anche questo test, preciserà che “l'apparenza di pericolo è solo un modo per migliorare l'esperienza”.

Le successive stanze ci introdurranno altri due elementi ludici. Nel primo caso si tratta di effettuare veri e propri salti di decine e decine di metri sfruttando la concatenazione dei portali, procedura che ci viene suggerita sia dal posizionamento di uno dei due portali in piattaforme situate in veri e propri burroni, sia dai consueti segnali sulle pareti (cfr. fig. 5.2, sesta e settima vignetta). Transitando a grande velocità dentro un portale posto decine di metri sotto di noi, posizionamento che ci costringerà a buttarci, usciremo dal successivo mantenendo la spinta e la velocità iniziali. Posizionando quindi il portale di uscita molto in alto, potremo raggiungere piattaforme molto lontane. Una volta risolto il test, GLaDOS ci prometterà che alla fine dei nostri test riceveremo una “torta” (*a cake*), e continuerà a insistere sul premio durante la risoluzione di tutti i rompicapo successivi.

Il secondo elemento ludico saranno invece delle torrette robotiche che ci spareranno non appena saremo nel loro campo visivo. GLaDOS ci avvertirà del pericolo sostenendo che la loro presenza è frutto di un errore, e si scuserà. Tuttavia, da questo momento in poi, l'ambiguità dell'intelligenza artificiale, già molto marcata fin dall'inizio, si acuirà ulteriormente. Prima tesserà le lodi della struttura imitando lo *speaker* di uno spot pubblicitario, poi tenterà di convincerci a donare i nostri organi o a portare nostra figlia a compiere lei stessa dei test. Subito dopo tenterà di farci sentire in colpa, facendoci risolvere un rompicapo in cui il consueto cubo, quello precedentemente utilizzato per attivare gli interruttori, avrà stampato un cuore al centro e sarà ribattezzato per l'occasione Companion Cube. Per la prosecuzione del test sarà obbligatorio buttare il cubo in una fornace, meccanismo che attiverà l'apertura dell'uscita. Nel momento in cui compiremo l'atto, GLaDOS ci informerà che siamo stati i più veloci, tra tutti i soggetti sperimentali, a “eutanassizzare” il Companion Cube.

La fase successiva aprirà la seconda macrosequenza narrativa. Nel corridoio di collegamento tra un test e l'altro troveremo un perugio in una delle pareti, e trascorrendo accovacciati, ci troveremo

in un ambiente molto diverso dal precedente: non più largo, asettico e scientifico, ma stretto, sporco e arrugginito, con tubi e cavi in bella mostra e ringhiere accartocciate. Esplorando ogni angolo della stanza, troveremo una parete invasa di graffiti. Una frase scritta a mano, peraltro ripetuta più volte, colpirà la nostra attenzione: “The cake is a lie”. Frase evidentemente riferita al premio che GLaDOS ci ha promesso e più volte ribadito a seguito della risoluzione di tutti i test: intuiremo così che si tratta di una ricompensa che ha già promesso ad altri precedenti soggetti sperimentali. La parete contiene inoltre altre iscrizioni: delle frecce indicano una sfera rossa; più in alto c'è invece l'impronta di una mano, composta della stessa vernice nera, che ci conferma che l'autore dei graffiti è umano (fig. 5.3).



Figura 5.3. La prima “stanza segreta”

Sotto la parete, una busta di latte e una radio in cui è trasmessa la stessa musica del “nostro” incipit, confermano la nostra ipotesi.

A questo punto, data la mancanza di uscite alternative, saremo costretti a tornare ai test, che saranno diventati molto più pericolosi, soprattutto a causa dell'elevata presenza di torrette mitragliatrici. Esplorando con attenzione uno di questi ambienti, sentiremo la stessa musica caraibica di pochi minuti prima, e seguendola troveremo una piramide fatta di cubi, su cui troveremo poggiata una radio identica a quella del soggetto sperimentale della stanza segreta. Utilizzando i cubi avremo il duplice vantaggio di poterci riparare dai proiettili delle torrette e di poterle urtare, evento che ne causerà la caduta e il malfunzionamento. Poco prima dell'uscita del test, troveremo di nuovo la mano di vernice stampata sul muro, che ci confermerà che l'aiuto che abbiamo ricevuto non è casuale. Quanto a GLaDOS, commenterà il nostro successo, e il disarmo delle mi-

tagliatrici, sostenendo che l'inferno degli androidi non solo esiste, ma è anche un posto terribile, perpetuando il bizzarro tentativo di suscitare sensi di colpa.

Prima del test successivo troveremo un'altra sezione nascosta, architettonicamente simile alla precedente, quindi sporca e piena di ruggine: troveremo inoltre un'altra busta di latte, una radio e nuovi graffiti. A risaltare sarà questa volta un disegno realizzato a mano, disegno che raffigura un robot e un avvertimento verbale: "She's watching you". Oltre a essere una chiara rappresentazione di GLaDOS, si tratta anche di un riferimento al clima di controllo e sospetto ereditato da opere quali *1984* di George Orwell e da *Half-Life 2*, videogioco ideato dagli stessi autori di *Portal*. Sulla destra troveremo una rappresentazione simile che però mostra una torta con un divieto.

Usciti dalla stanza affronteremo l'ultimo test, al termine del quale GLaDOS ci suggerirà dapprima di posare a terra il dispositivo dei portali – perché per ricevere in premio la torta, a sua avviso, avremo bisogno di entrambe le mani. Subito dopo tenterà di ucciderci lasciandoci scivolare verso un inceneritore. In alto, mentre lentamente saremo spinti verso le fiamme, un'indicazione asettica su una parete ci illustrerà la torta di cui parlava l'AI (fig. 5.2, ultima vignetta). Poco prima di cadere, vedremo però in lontananza delle pareti libere, e sparando un portale contro una di queste, e l'altro a terra, usciremo immediatamente oltre l'inceneritore.

Le fasi successive saranno architettonicamente e visivamente identiche alle stanze segrete del soggetto sperimentale. Ambienti con tubi in bella vista, strutture diroccate e dispositivi meccanici di grandi dimensioni: il retroscena degli asettici spazi dei test, esattamente i due termini della celebre dicotomia – quella appunto tra ribalta e retroscena – formalizzata da Erving Goffman nel suo *La vita quotidiana come rappresentazione* (1959). Grazie alle indicazioni poste in vari punti – frecce direzionali ed enunciazioni verbali come: "Over here" – scritte presumibilmente dallo stesso autore dei graffiti nelle stanze segrete, riusciremo ad avanzare e fuggire. Nel frattempo GLaDOS continuerà a commentare le nostre gesta con espressioni involontariamente ambigue come "Non dovresti essere lì, è pericoloso", almeno finché non la raggiungeremo per lo scontro finale (fig. 5.4).



Figura 5.4. GLaDOS e i suoi “core”

La battaglia verrà risolta nel seguente modo: GLaDOS tenterà prima di intossicarci con un gas mortale, e poi di ucciderci con l'ausilio di un robot spara-missili. Sfruttando i portali potremo però indirizzare gli stessi missili contro di lei. L'impatto causerà la caduta dei suoi “core” – dispositivi sferici apparentemente indispensabili per il suo funzionamento, che una volta raccolti esclameranno frasi di crescente follia. Una volta trasportati e gettati in un'apposita fornace, i “core” comporteranno il collasso dell'edificio e dell'Intelligenza Artificiale.

5.2.2. Livello narrativo

Il Programma Narrativo principale riguarda la libertà di Chell e il suo conseguente tentativo di fuggire dalle strutture di *Aperture Science*, compito peraltro sottolineato dalla presenza di un doppio finale. Se al termine del *Portal* del 2007 Chell si ritrovava svenuta a terra e lentamente riprendeva i sensi inquadrando il cielo sgombro e quindi ritrovandosi libera, nel 2010 il finale è stato modificato per renderlo coerente con la trama del suo successore, *Portal 2*. Il particolare, lieto fine è stato sostituito da una sequenza opposta, dove sebbene libero, il corpo di Chell viene trascinato di nuovo verso la struttura, luogo in cui in effetti si sveglierà nel secondo episodio.

Dall'opposizione tra /libertà/ e /prigionia/, che in questo caso riguarda sia Chell, che l'enigmatico compositore dei graffiti, derivano anche i Programmi Narrativi di GLaDOS, che sembra invece inseguire la scienza in senso assoluto, senza ulteriori considerazioni,

nemmeno per la vita delle sue cavie. Comportandosi secondo programmi precisi, sia intesi genericamente come software, sia intesi come modo basilare di interazione – alla Landowski, per intenderci – GLaDOS è d'altronde il perfetto corrispettivo della figura dell'ingegnere *lévi-straussiano*. I test servono alla scienza, e devono essere compiuti a tutti i costi; il ruolo dell'AI è quello di idearli, monitorarli e portarli a termine, compiti per cui peraltro è stata esplicitamente programmata. Al contrario, Chell, assieme al giocatore, è la perfetta *bricoleur*. Inizialmente si adatta ai test sebbene la natura dei puzzle le sia ignota, successivamente si adatta al pericolo, alla fuga, infine alla distruzione. Il tutto è compiuto con un unico strumento, la *portal-gun*, che fa in un certo senso eco al coltello *Opinel* analizzato da Floch in un saggio contenuto nel suo *Identità visive* (1995), *Il coltello del bricoleur*. Analisi compiuta ponendo l'attrezzo a paragone del coltello svizzero: da un lato un unico ma versatile strumento che si adatta a molte diverse funzioni; dall'altro uno strumento dotato di un attrezzo specifico per ogni Programma Narrativo. Esattamente la differenza che intercorre tra Chell e il dispositivo per portali da un lato, e i vari dispositivi utilizzati invece da GLaDOS dall'altro. Ogni cosa è per quest'ultima asservita a un'unica funzione: il test ha una soluzione, il gas serve a uccidere, le torrette a sparare, l'inceneritore a incenerire. Differenzia persino un normale cubo da un Companion Cube: il primo destinato ai corrispettivi interruttori, mentre il secondo, sebbene del tutto identico, tranne che per l'iscrizione di un cuore, è esplicitamente disegnato per stimolare il senso di colpa nel soggetto sperimentale. Ne conseguono quindi ulteriori opposizioni valoriali: quella tra /scienza/ e /natura/, ma anche tra /umano/ e /artificiale/, tra /programma/ e /organismo/.

Nel momento in cui si considera anche l'asse sintagmatico, specialmente raffrontando le vicende dei tre personaggi principali – Chell, GLaDOS e il soggetto sperimentale delle stanze segrete – un altro tema, quello dell'ambiguità, modifica questi valori su posizioni meno nette, e ce ne illustra di ulteriori. Se concentriamo l'attenzione sulle figure di Chell e GLaDOS, la prima differenza che salta all'occhio è una differenza comunicativa: l'AI è molto eloquente, persino troppo, mentre Chell è completamente muta. L'opposizione qui in ballo è sia quella tra /parole/ e /silenzio/, e sia, se consideriamo anche il *ruolo attanziale* della donna, quella tra /azioni/ in opposizione alle /parole/. Inoltre, questa considerazione modifica anche quella precedente tra /artificiale/ e /umano/, perché sebbene GLaDOS sia un'intelligenza artificiale, e quindi una macchina a tutti gli effetti, e Chell sia una

donna, i ruoli tematici ritagliati dalle isotopie cinetiche ci restituiscono un quadro invertito. Chell si limita ad agire in silenzio, a risolvere i test uno dopo l'altro, senza dare segni di sofferenza, né di empatia o paura. Nella parte finale, e sotto il nostro controllo, abbatte le torrette una dopo l'altra – torrette che peraltro rispondono con poche esclamazioni del tutto umane. In un particolare frangente utilizzando i portali arriveremo facilmente alle spalle di ogni torretta e potremo farle agilmente cadere, per poi subito ripetere il programma con la seguente, in una concatenazione automatizzata di micro-programmi narrativi. Al contrario, i “core” di GLaDOS, senza contare la sua beffarda ironia, nonché le menzogne e la lunaticità sospetta, la qualificano con tratti molto /umani/, sebbene mediati dalla tecnologia. Queste ambiguità sono esemplificate nella sigla finale del testo: una canzone che GLaDOS dedica a Chell, e quindi al giocatore, in cui dichiara che nonostante il tentativo di ucciderla, il test è stato un successo, e spera che la donna possa andare altrove a combinare i suoi guai.

Quanto invece al rapporto tra GLaDOS e il “soggetto sperimentale precedente”, altre interessanti opposizioni possono essere riscontrate. La prima e più ovvia considerazione riguarda le tipologie di *attanti* che i due attori rivestono: nel primo caso, GLaDOS è sia *mandante* che *antagonista*; al contrario, il soggetto sperimentale è esattamente il suo opposto, un *aiutante* a tutti gli effetti, sebbene non si palesi mai concretamente. Ai già riscontrati accostamenti tra /scienza/ vs /vita/, e /umano/ vs /macchina/, qui si aggiungono delle opposizioni persino più generali. Ad esempio quella tra /presenza/ e /assenza/. Nel primo caso si tratta della presenza ossessiva dell'AI che ci osserva e commenta, come lo stesso soggetto sperimentale ci ricorda (“She’s watching you”). Nel secondo caso, l'assenza è quella del soggetto stesso, che arriviamo a conoscere solo tramite i suoi graffiti, il latte, la radio e la sua firma – la stampa della mano sui muri, effigie dell'umanità. Un'altra importante opposizione è rappresentata quindi dalle indicazioni che i due attori ci danno durante il corso del testo. Da un lato abbiamo perlopiù indicazioni orali, quelle di GLaDOS, sommate a una serie di illustrazioni asettiche; dall'altro abbiamo invece un linguaggio verbale stentato o ripetuto, disegni che somigliano a graffiti, sebbene aventi soggetti futuristici. Si riscontrano insomma due ulteriori opposizioni, quella tra /linguaggio orale/ e /linguaggio scritto/ da un lato, e quella tra /linguaggio visivo oggettivante/ e /linguaggio visivo soggettivante/ dall'altro. Al primo gruppo appartengono le illustrazioni quasi cliniche della struttura, probabilmente apposte dalla stessa AI, così come

la continua descrizione dei pericoli e delle caratteristiche dei laboratori. Al secondo gruppo appartengono invece sia le amatoriali illustrazioni a mano, sia gli avvertimenti *patemizzati* (scrittura nervosa e ripetizioni ossessive). Inoltre particolarmente interessanti sono le funzioni dei *deittici*: ci aiutano nella ricerca di una via di fuga, ma sono indicatori che presuppongono una direzionalità, e quindi un'affinità di scopi e situazioni. Implicano insomma che lo schema corporeo e motivazionale del soggetto sperimentale è del tutto comparabile a quello di Chell.

Infine, un raffronto tra Chell e il soggetto sperimentale precedente completa il quadro del livello narrativo profondo e di superficie. Sia la nostra protesi che il suo predecessore sono o sono stati soggetti dei test, con la conseguente condivisione degli stessi Programmi Narrativi principali e d'uso: da un lato la risoluzione dei test, compito obbligatorio a cui non ci si può sottrarre, e dall'altro la salvezza e la fuga. La condivisione di questi ruoli rende il soggetto precedente, oltre che *aiutante* a tutti gli effetti, un personaggio con cui l'immedesimazione empatica è molto forte, sebbene realizzata con poche e confuse indicazioni visive. La strategia patemica consiste nel lasciare poche indicazioni coerenti con il tratto /umano/ in un luogo in cui questo tratto è quasi del tutto assente, così che quella flebile presenza assuma un pregnanza netta. Anche il tema della /personalità/, risultante da alcuni graffiti ossessivamente ripetitivi ("The cake is a lie") e la presenza delle radio, costituiscono indirettamente una caratterizzazione scarna ma universale dell'uomo. A differenziarlo dalle macchine, oltre alla debolezza e all'altruismo, c'è il generale orientamento ambiguo, non indirizzato solo verso l'obiettivo, ma anche verso distrazioni – la radio e l'espressività di alcuni graffiti – o la necessità – il latte, il conteggio dei giorni e l'evidente disforia della situazione.

Ci sono tuttavia anche delle importanti opposizioni tra la figura della nostra protesi, Chell, e quella del soggetto sperimentale fin qui descritto. Elementi che attengono forse al particolare piano discorsivo del testo, che tramite il suo trascorrere – la sua enunciazione e soprattutto tipologia cinetica – comporta una serie di opposizioni valoriali aggiuntive.

5.2.3. Livello discorsivo

Estendendo al livello discorsivo i confronti attoriali e *attanziali* del precedente paragrafo, possiamo innanzitutto sommare, alla dif-

ferente valorizzazione narrativa di GLaDOS e del soggetto sperimentale, due tipologie di spazi a loro collegati. Lo spazio di GLaDOS è quello dei test, caratterizzato come asettico, privo di altre funzionalità se non quelle per cui è stato costruito, dotato di indicatori contestuali e dispositivi coerenti. Discorso inverso il retroscena di questo spazio, che oltre a caratterizzare l'alloggio di fortuna del soggetto, contraddistingue anche tutta la seconda parte del titolo, lo spazio di fuga di Chell e del giocatore. Questa differenza spaziale incide anche sul suo attraversamento, sulla componente cinetica, perché se nei test l'obiettivo è ricostruire la logica alla base delle stanze, logica del tutto astratta, nel caso della fuga non ci sono invece puzzle, ma si utilizzano i portali per la fuga, e il tipo di risoluzione è meno logico, più istintivo. Inoltre, qui le indicazioni sono fortemente soggettivate, perché sono opera del soggetto che ci ha preceduto.

Più in generale, la strategia discorsiva si basa su una efficace corrispondenza tra spazio di gioco – quello che abbiamo chiamato *playground* – e spazio mimetico. I test sono sia elementi ludici del videogioco *Portal*, sia elementi portanti della trama: Chell è la nostra protesi di gioco ed è contemporaneamente un soggetto sperimentale utilizzato ai fini del progresso scientifico. Allo stesso modo, le indicazioni che il soggetto precedente ha lasciato nell'ambiente, contribuiscono sia a indirizzarci nello spazio di gioco, sia a creare un forte effetto empatico, che, infine, all'avanzamento della trama. In estrema sintesi, sia che si tratti di GLaDOS che del soggetto sperimentale, sia che si tratti di test o della fuga, *ogni elemento formale della componente ludica di Portal tende a sovrapporsi con gli elementi narrativi del racconto*. Sotto questo punto di vista, il testo è l'esempio più riuscito, assieme al successore, di una narrazione spaziale e cinetica il più pura possibile, perché pur affidandosi alle sole fasi giocate, racconta una storia utilizzando i soli espedienti ludici. Il ritrovamento delle stanze e dei graffiti è il risultato di un *design spaziale* che solletica la curiosità del giocatore con percorsi obbligati e sezioni in cui i punti di interesse risaltano per la loro particolarità e minutezza, al centro di ambienti di segno semantico opposto. Successivamente, una volta che questi elementi singoli si tramutano in un nuovo spazio – quello dismesso e sporco – la figurativizzazione, che spesso si affida a *débrayage enunciativi* apposti alle pareti, ci racconta visivamente e spazialmente la trama del titolo, senza un montaggio o un narratore che se ne faccia esplicitamente carico.

L'efficacia di questa strategia è ottenuta anche grazie ad altre soluzioni, attinenti perlopiù alla tipologia cinetica, che però si ripre-

cuotono a loro volta sul piano narrativo in una maniera originale. Innanzitutto, e soprattutto nelle fasi iniziali, le frasi che sentiamo pronunciare da GLaDOS si rivolgono oltre che a Chell, anche al giocatore⁴¹. Il riferimento al divertimento, all'imparare, al pericolo come espediente per aumentare il coinvolgimento dell'esperienza: tutte frasi che non possono essere giustificate pienamente supponendo che rimangano all'interno del mondo finzionale, e che sembrano invece riproporre quella *metareferenzialità* di cui parlava Frascchini a proposito della saga di *Metal Gear*. Inoltre, completa e rende più interessante questa scelta la totale incapacità della nostra protesi di esprimersi. Chell è muta per essere riempita dal giocatore, così come abbiamo tentato di illustrare nel primo capitolo (§1.3) e come la corrispondente *protesi maschera* prevedeva (§1.3.3). Ma oltre a rivestire il *ruolo attanziale*, il giocatore qui completa anche a livello emotivo e tematico l'indifferenza di Chell, senza bisogno di elementi che stimolino il *landowskiano* contagio. Proprio in conseguenza della tipologia cinetica, assieme a questa *patemizzazione* incerta del giocatore, Chell assume su di sé il termine complesso di /umano/ e /macchina/. Da un lato è opposta all'AI, essendo una donna umana, ma dall'altro è anche parzialmente opposta al soggetto sperimentale precedente, perché al contrario di lui non può scrivere, né parlare: può solo risolvere i puzzle e fuggire, può solo vincere o perdere. Questa opposizione è però realizzata limitando fortemente la tipologia cinetica, che costringe il giocatore e Chell a corrispondere grazie a una studiata limitatezza. Entrambi possono semplicemente muoversi, osservare, risolvere i test. Si tratta di soluzioni binarie, soluzioni che attengono alla valorizzazione /artificiale/, e che contribuiscono ad aggiungere complessità all'organizzazione narrativa. La sfida dei test e l'ebbrezza del superamento è infatti tanto narrativa che ludica; il legame tra uomo (soggetto giocatore) e macchina (l'estrema limitatezza e indifferenza di Chell) è il risultato di una strategia discorsiva di riduzione.

Oltre ai modi con cui viene raggiunta questa strategia, sono interessanti anche le conseguenze. Lasciare che l'enunciazione cinetica e quella spaziale raccontino la storia, genera un effetto di senso molto forte, che potremmo genericamente indicare come *effetto di scoper-*

⁴¹ Il primo finale – quello originale poi modificato nel 2010 per collegarsi al seguito – conferma questa ipotesi. Sebbene Chell sia libera, una sequenza mostra una soggettiva impossibile risalire dei corridoi verticali ruotando su se stessa, fino a raggiungere una stanza buia, illuminata dalle candele di una torta, forse un premio simbolico offerto al giocatore.

ta. Almeno è ciò che accade quando ci sembra di vedere *per caso* la figura di Chell riflessa nei portali a inizio gioco; quando arriviamo nella stanza segreta del soggetto sperimentale precedente semplicemente spinti dalla curiosità; quando ci salviamo dall'inceneritore all'ultimo momento. Ma anche a livello ludico quando risolviamo un test senza avere una precisa idea del funzionamento, ma solo un'intuizione improvvisa che ci spinge a provare gli effetti di determinate movenze, e che spesso si traducono in risoluzione. La strategia non è quindi quella di raccontare una storia, ma di lasciarla immaginare indirizzando la percezione e la cognizione del soggetto su alcuni precisi elementi: è come se tutto il gioco fosse *aspettualizzato* in maniera *singolativa*, un presente irrimediabile, in opposizione alla *duratività* di GLaDOS e alla *terminatività* del soggetto precedente. Sotto questo punto di vista ci sentiamo da un lato importanti, perché rompiamo uno schema in maniera del tutto autonoma, senza guide superiori – quelle dei programmatori – e dall'altro *deus ex machina*. Incidentalmente, anche se siamo lasciati a noi stessi, se siamo solo un ingranaggio di un meccanismo in cui ogni pezzo sembra ricoprire il medesimo valore dei rimanenti – e forse proprio per questo – ci sentiamo alla fine più importanti.

5.3. Portal 2

Commercializzato quattro anni più tardi, *Portal 2* ripropone la stessa formula del predecessore, ampliandone però sia la componente ludica che la trama. Le novità più eclatanti, che descriveremo in dettaglio nei prossimi paragrafi, riguardano l'aggiunta di nuovi elementi di gioco e due nuovi personaggi (fig. 5.5).



Figura 5.5. Un'immagine di Wheatley, personaggio chiave di *Portal 2*

Rimangono invariati sia i luoghi delle vicende, ancora strutture sperimentali di *Aperture Science*, e sia i precedenti comprimari, Chell e GLaDOS.

5.3.1. Tre sequenze

Come per il predecessore, il titolo inizia con il nostro risveglio all'interno di quella che sembra una stanza d'albergo. L'ingresso della stanza è però sigillato, e sebbene possiamo muoverci all'interno dell'ambiente, non abbiamo facoltà di uscire. Dopo pochi attimi sopraggiunge Wheatley, un robot di forma sferica dallo smaccato accento *british*, peraltro dotato di un'invidiabile parlantina. C'informa del fatto che ci siamo svegliati dopo un lungo "sonno criogenico", e ci pone alcune domande circa il nostro passato. In sovraimpressione compare un'indicazione che c'invita a premere un comando per parlare, ma appena premuto il relativo tasto, anziché parlare, Chell semplicemente salterà sul posto. Il robot si offrirà di aiutarci a uscire dalla costruzione, e dopo essersi allontanato, l'intera stanza si sposterà, rivelando che si tratta di una tra le tante.

Avanzando tra i rottami della costruzione rientreremo in possesso della *portal-gun*, e riusciremo a farci strada verso quello che in precedenza era il centro di comando, ora solo un ammasso di ruderi immersi nella vegetazione. Qui Wheatley farà riferimento a GLaDOS e alla sua cattiveria; tuttavia, pasticciando con i comandi, invece che liberarci dalla struttura, finirà proprio col riattivare l'intelligenza artificiale, che prontamente ci riporterà all'interno della struttura, per compiere un'ulteriore serie di test. A seguito di questo breve prologo, il testo proseguirà attraverso tre macrosequenze.

Nella prima saremo impegnati nella risoluzione di rompicapo del tutto simili a quelli del primo titolo, ma tra una stanza e l'altra, oltre ai commenti astiosi e beffardi di GLaDOS – prima apprezzamenti sul nostro peso, poi una serie di promesse circa il farci ricongiungere con i nostri genitori, promesse ovviamente disattese, ma solo dopo un opportuno lancio di coriandoli – Wheatley tenterà di organizzare un tentativo di fuga. Questa fase di gioco si caratterizzerà di ambienti simili al predecessore, ma del tutto dismessi; molto spesso i corridoi iniziali dei test si formeranno sotto i nostri occhi, con pareti che si sposteranno al nostro sopraggiungere o intere scalinate che sorgeranno davanti alla nostra protesi: il tutto realizzato in tempo reale da GLaDOS. Piuttosto che ucciderci, cosa che sarebbe ampiamente in grado di fare, almeno osservando la disinvoltura con cui

muove intere stanze del complesso, l'Intelligenza Artificiale si ostinerà a farci compiere i test che ha predisposto per noi. Dopo una serie di rompicapi, Wheatley riuscirà a farci fuggire, ma prima di affrontare l'AI nemica, neutralizzeremo sia i dispositivi per le tossine, sia le torrette mitragliatrici. Nello scontro contro GLaDOS, grazie al sabotaggio appena compiuto, riusciremo a sostituirla con Wheatley, che si insedierà al comando dell'impianto. Sebbene inizialmente pronto a lasciarci libero, una volta resosi conto del suo nuovo potere, il robot cambierà idea, e infuriato a causa degli insulti che GLaDOS gli rivolgerà, l'intrappolerà in una batteria energetica ricavata da un ortaggio: più precisamente, da una patata. Verremo a conoscenza del fatto che Wheatley era in principio un "core" scartato per la sua inefficienza, ma subito dopo questa rivelazione, Chell sarà gettata in un vecchio edificio del centro di ricerca, al termine di una rocambolesca caduta.

Qui inizierà la seconda macrosequenza, caratterizzata da strutture malmesse chiaramente appartenenti a un'epoca precedente. Alla voce di GLaDOS si sostituirà quella registrata di Cave Johnson⁴², il fondatore di *Aperture Science*, che tra le altre cose ci informerà che siamo negli anni Cinquanta, anche se con il proseguire dei test e l'avanzamento all'interno dei locali, arriveremo in edifici costruiti negli Ottanta. Tre nuovi elementi ludici, tre liquidi sperimentali, saranno introdotti in queste vecchie stanze rompicapo. Il liquido blu, chiamato anche "gel repellente", permetterà di rimbalzare su qualunque superficie su cui sia stato applicato, peraltro mantenendo lo slancio con cui ci si getterà contro; quello arancio, o "propellente", azzererà l'attrito con le superfici, permettendo di scivolarvi sopra a gran velocità. La combinazione di questi due liquidi, unita al dispositivo per portali, ci permetterà di avanzare. La particolarità di questa fase è che le stanze sono malmesse, spesso interrotte da enormi voragini, ma è proprio la combinazione degli elementi a nostra disposizione che ci permetterà di avanzare: senza la *portal-gun* non sarebbe stato possibile. Infine, l'ultimo liquido, di colore bianco, anche detto "liquido di conversione", permetterà di applicare i portali a qualunque porzione di spazio su cui verrà sparso. L'elaborazione del

⁴² Le registrazioni di Cave sono ambigue e ciniche tanto quanto quelle di GLaDOS. Un esempio: "Just a heads up: we're gonna have a superconductor turned up full blast and pointed at you for the duration of this next test. I'll be honest – we're throwing science at the wall here to see what sticks. No idea what it'll do. Probably nothing. Best-case scenario, you might get some superpowers. Worst case, some tumors, which we'll cut out".

liquido verrà appunto giustificata con l'inizio della sperimentazione di tecnologie avanzate, probabilmente l'inizio delle ricerche che porteranno alla realizzazione della *portal-gun*.

In prossimità dell'uscita da questa sezione dismessa – oltre a recuperare GLaDOS, che nel frattempo era stata attaccata da un corvo – un'ultima registrazione di Cave Johnson ci informerà che è gravemente malato. La causa è proprio il liquido di conversione, realizzato con una sostanza di derivazione lunare altamente cancerogena: comprendiamo quindi che la creazione del liquido è posteriore al 1969, data del raggiungimento della Luna. Inoltre, in un'altra registrazione il direttore auspicherà che la sua assistente Caroline, di cui in precedenza abbiamo sentito qualche breve battuta, possa trasferire parte della sua personalità al sistema computerizzato della struttura. Questa emblematica frase, sommata alle reazioni sempre più limpide di GLaDOS, ci lasceranno intuire che Caroline è l'antesignana dell'Intelligenza Artificiale.

Combinando i tre liquidi con i portali riusciremo a tornare alla versione futuristica dei laboratori, e verremo accolti da un Wheatley che nel frattempo avrà realizzato un semplicissimo test. Una volta risolto, ci chiederà di risolverlo di nuovo, così da fargli guadagnare tempo per realizzarne i seguenti. Le successive sfide saranno invece quelle già precedentemente realizzate da GLaDOS prima che venisse scalzata, ma riempite da torrette mitragliatrici. Queste stanze richiederanno l'utilizzo di tutti gli elementi fin qui presentati, e una volta superate, ci metteranno di fronte allo scontro finale con Wheatley. Combinando i tre gel con i portali, e impiantandogli dei "core" malfunzionanti, riusciremo a sconfiggere il robot, ma poco prima di premere il comando per la sua disattivazione, farà esplodere delle cariche che ci sbalzeranno a terra. A questo punto la situazione sarà la seguente: Chell a terra, Wheatley ancora al comando, e un portale arancio sotto di lui. Un crollo sul soffitto ci svelerà la Luna in lontananza, e sparando il portale blu, sia Wheatley che Chell verranno risucchiati nello spazio, anche se aggrappati a un cavo. Sarà proprio GLaDOS, che nel frattempo avrà ripreso il comando della struttura, a riportarci indietro tramite i portali rimasti aperti, lasciando Wheatley a fluttuare nello spazio assieme a un "core" malfunzionante.

La sequenza finale sarà un monologo di GLaDOS particolarmente ambiguo: sosterrà di essere contenta di aver scoperto il suo lato umano, per l'appunto quello derivante da Caroline, ma subito dopo la eliminerà dalla sua memoria, aggiungendo un rapido e laconico commento: "Goodbye Caroline". Subito dopo si rivolgerà diretta-

mente a Chell dicendole che è stanca di tentare di ucciderla, e che invece la lascerà libera, un po' insistendo sull'amicizia, un po' sollevata di liberarsene. Ci mostrerà inoltre due curiosi robot di forma antropomorfa, derivati da un vecchio "core" e da una torretta mitragliatrice, che continueranno a compiere test sotto il suo controllo (fig. 5.6).

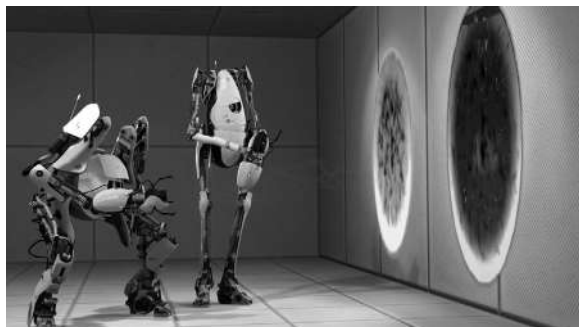


Figura 5.6. Atlas e P-Body, soggetti sperimentali dopo Chell

Attivato l'ascensore che ci libererà, verremo spinti verso l'alto, ma in corrispondenza di un piano buio, l'ascesa si arresterà. Qui una grande quantità di torrette mitragliatrici, dopo un attimo di inquietante attesa, invece che spararci addosso, ci dedicheranno una canzone orchestrale. Infine, giunti fino in cima, usciremo finalmente all'aperto, di fronte a un ampio campo di frumento, completamente soli. Solo dopo pochi attimi, la porta dietro di noi si aprirà di nuovo, e ne fuoriuscirà un Companion Cube, con l'effigie del cuore stampata al centro.

5.3.2. Livello narrativo

Tornano in questo secondo episodio molte delle opposizioni valoriali già presenti nel predecessore, prima fra tutte quella tra

/umano/ e /artificiale/, che rappresenta l'apice paradigmatico di tutti i temi presenti nel testo, ramificati a partire da questo fondamentale binomio. Abbiamo visto nel primo episodio come Chell, nonostante fosse una donna, assumesse su di sé il termine complesso dato dalla somma contraddittoria di queste due posizioni. La stessa osservazione può essere compiuta in questo secondo capitolo, dato che la tipologia cinetica della nostra protesi, soprattutto considerando ciò che *non* può fare, la configurano ancora una volta come un

umano atipico, spesso esente da emozioni e paure. Un discorso simile può essere applicato anche al nuovo personaggio, Wheatley, che pur essendo un robot, è dotato di caratteristiche del tutto contrarie: la parlata logorroica, l'estrema suscettibilità e tutte le debolezze che lo caratterizzano finiscono col porlo sul polo opposto rispetto alla più serafica GLaDOS. Anche quest'ultima, tuttavia, viene qui investita di nuove valorizzazioni. Se in *Portal* a renderla parzialmente umana era l'ironia beffarda, qui è l'evoluzione sintagmatica a svelarci il termine opposto. Evidentemente frutto di mediazioni particolari, l'intelligenza artificiale riassume tutte le posizioni presenti nel pacchetto, ponendosi come termine complesso tra termini complessi. Innanzitutto, una volta giunti nelle strutture dismesse degli anni '50 possiamo constatare l'estrema somiglianza nei modi – soprattutto la determinazione e il cinismo – tra lei e Cave Johnson, il fondatore di *Aperture Science*. Probabilmente realizzata con l'*imprinting* del creatore, GLaDOS riceve in questa maniera una prima valorizzazione umana, sebbene a posteriori. Tramite altri dialoghi preregistrati veniamo a conoscenza del fatto che GLaDOS è parzialmente derivata da Caroline, assistente del direttore, che sebbene non lo volesse, ha accettato di contribuire alla sua personalità. In seguito, considerando sia gli eventi del primo episodio, che le sue reazioni a queste scoperte, intuiremo che GLaDOS non era programmata per avere ricordo delle sue origini, e si era quindi conseguentemente dedicata alla sola scienza. Ma nello scorrere sintagmatico del testo, oltre a dover ricordare Caroline, e ad aiutare Chell a tornare libera, decide infine – nonostante ringrazi esplicitamente la nostra protesi per aver scoperto il suo lato umano – di cancellare quella parte di memoria. Questo atto non basta però a risolvere l'opposizione, perché è evidente che GLaDOS ha in ogni caso bisogno di soggetti sperimentali umani, e difatti costruisce due robot decisamente antropomorfi, ulteriore termine complesso finale.

La non risoluzione di questa opposizione è verificabile anche considerando alcuni elementi visivi. Nella prima macrosequenza, una volta costretti alla fuga, dovremo sabotare le torrette mitragliatrici di GLaDOS, in modo che una volta giunti al suo cospetto, non possa utilizzarle contro di noi. La modalità con cui questa procedura viene compiuta è però molto particolare. Giungiamo infatti in una stanza in cui una serie di torrette vengono testate. Di fronte a loro c'è un manichino di forma umana, e una piattaforma meccanica vi pone dinnanzi un esemplare di torretta. Una volta accomodata, la torretta inizierà a sparare, compito per cui è evidentemente progettata, e

verrà quindi sostituita con l'esemplare successivo. Dopo alcuni turni, verrà però apposta una torretta difettosa, che invece che sparare, tenterà di dialogare con il manichino. Nella stanza successiva ci sarà un dispositivo che permetterà di *settare* la tipologia delle torrette in base a un esemplare rappresentativo. Basterà sostituire la torretta funzionante con quella difettosa, e tutte le altre verranno riprogrammate di conseguenza. Quando giungeremo allo scontro con GLaDOS ci verranno quindi ritorte contro delle torrette tutt'altro che pericolose, ma solo molto socievoli, perfetti rappresentanti sia dell'umanità che dell'artificialità. Discorso simile per quanto riguarda la sezione in cui è invece Wheatley a farci compiere test; parzialmente dovuto alla sua incapacità, ma forse anche alla sua natura ambigua, i cubi che dovremo utilizzare in questa fase sono composti da uno strano groviglio di torrette e pezzi di metallo. Il risultato sono cubi che se poggiati dal verso sbagliato, tireranno fuori gambe per seguirci, mentre secondo le intenzioni del suo ideatore avrebbero dovuto ritrovare autonomamente gli interruttori e porvisi sopra (fig. 5.7).



Figura 5.7. Un esempio di Frankenturret

Immediatamente subordinate a questo tema generale, altre opposizioni contribuiscono a illuminarne aspetti più particolari. Quella tra /scienza/ e /natura/ rimane anch'essa irrisolta. Si tratta ancora una volta di considerare l'asse sintagmatico, in particolare le trasformazioni che riguardano GLaDOS. Come abbiamo visto, si tratta di un prodotto scientifico, un software a tutti gli effetti, ma composto grazie al contributo della personalità del suo creatore, Cave Johnson, e della sua assistente Caroline. Inoltre, una volta scalzata da Wheatley, l'AI verrà rinchiusa in una patata, più precisamente in

una “potato battery”, ovvero un rudimentale dispositivo che produce energia grazie a elementari reazioni chimiche. Oltre a essere un esperimento “reale” molto comune, anche se solitamente compiuto con l’ausilio di limoni, il dispositivo si pone come elemento mediano delle due opposizioni. Successivamente GLaDOS recupererà la sua forma originaria, e cancellerà gli elementi “naturali” rimanenti nella sua memoria: si renderà insomma protagonista di un processo circolare che parte dalla natura umana, si estremizza nella scienza, si mescola ancora nell’energia naturale e infine torna alla scienza.

La conferma che l’opposizione qui considerata è una di quelle più importanti ci viene da un dialogo apparentemente secondario. In un corridoio futuristico della struttura troveremo una torretta dismessa che dirà “I’m different” non appena trascorreremo di fronte a lei. Se la raccoglieremo, prima ci ringrazierà, e poco dopo aggiungerà due eloquenti enunciazioni verbali.

Prometheus was punished by the gods for giving the gift of knowledge to man. He was cast into the bowels of the earth and pecked by birds.
(*Portal 2*, 2011)

E subito dopo aggiungerà: “Her name is Caroline”. Il primo dialogo si riferisce al mito di Prometeo, punito dagli dei per il furto del fuoco e la conseguente donazione agli uomini. Stando al mito, per questo affronto verrà legato a una colonna, e un’aquila gli mangerà il fegato, fegato che nella notte ricrescerà per essere di nuovo mangiato il giorno seguente. Questo motivo trova riscontro nel testo in esame: dopo essere stata installata dentro una “potato battery”, GLaDOS, ovvero ciò che rimane di Caroline, verrà per l’appunto attaccata da un uccello. Inoltre, abbiamo già visto come le torrette deformi di Wheatley sono chiamate *Frankenturret*, neologismo derivato dall’unione tra *turret*, torretta, e *Frankenstein*, celebre opera letteraria di Mary Shelley, il cui titolo completo è, per l’appunto, *Frankenstein: or The Modern Prometheus*. Nel caso di Caroline/GLaDOS, più che un moderno Prometeo, data la frammentazione della personalità, il tema fantascientifico, e la forte riflessione spaziale, forse dovremmo parlare di *post-modern Prometheus*.

Le ulteriori due opposizioni, quelle originali rispetto al precedente capitolo, problematizzano ulteriormente il quadro generale, fornendo altre importanti chiavi di lettura. Evidente l’opposizione tra /potere/ e /solitudine/, soprattutto osservando le reazioni di GLaDOS e Wheatley una volta messi a capo della struttura. I Pro-

grammi Narrativi sono i medesimi, ma con posizioni invertite: nella prima parte del gioco Wheatley è l'*aiutante* di Chell, che a sua volta è il soggetto che insegue l'oggetto di valore astratto, in questo caso la libertà. GLaDOS è l'*antisoggetto*, ed è a capo della struttura, polemicamente opposto agli altri due *attanti*, rifiuta sia di lasciarci liberi, sia di finirci. Nel momento in cui i due *ruoli attanziali* delle AI vengono invertiti, s'invertono anche i Programmi Narrativi: ora è GLaDOS a essere nostra *aiutante*, mentre Wheatley è l'*antisoggetto*, dato che appena si rende conto del suo potere, cambia idea sulla nostra libertà, e continua a tenerci reclusi. Sembra insomma che il potere comporti una conseguente solitudine, e anche la necessità di altri soggetti per poter essere esercitato. Persino a fine titolo, una volta che GLaDOS ha già ricoperto tutte le posizioni possibili, decide di lasciar andare Chell solo perché ha costruito due soggetti sperimentali antropomorfi. Allo stesso modo, il /potere/ sembra influenzare la /scienza/, rendendola tutt'altro che neutra. Questa considerazione ci mostra un ultimo tema, già sviscerato per l'episodio precedente, ma qui riproposto in maniera più sistematica: quello della /libertà/, che qui assume volutamente dei connotati politici. Risalendo alla matrice di *Aperture Science*, e soprattutto al suo fondatore Cave Johnson, possiamo riannodare i fili e le motivazioni della ricerca scientifica, qui legate alla corsa agli armamenti, e più generalmente alla Guerra Fredda. È infatti questo conflitto che ha motivato l'esplorazione spaziale e il cosiddetto allunaggio del 1969 a opera degli Stati Uniti d'America. Ma ha motivato anche il forte avanzamento tecnologico, qui rappresentato dalla *portal-gun* e dai liquidi sperimentali. Una volta constatata l'origine di questo avanzamento, *Portal 2* ci permette di reinterpretare retroattivamente anche il suo predecessore. Se a una lettura isolata si può constatare la pericolosità di porre la scienza in sé come fine ultimo della ricerca, una volta ricostruite le origini di questa tendenza – il tutt'altro che imparziale Cave Johnson – ci si accorge che non si tratta di una scienza pura, ma solo di una versione più radicalizzata e tecnocratica degli ideali americani, soprattutto se posti in opposizione, com'era all'epoca, con il sistema di valori dell'URSS. In particolare, la figura di Harry Truman, presidente degli Stati Uniti proprio negli anni in cui *Aperture Science* viene fondata, racchiude molte delle caratteristiche di Cave Johnson, oltre che le finalità di *Aperture Science*. La corsa tecnologica e l'efficienza come obiettivo da un lato, e la propaganda liberale e la paura di contagio comunista dall'altro: elementi perfettamente esemplificati dalla politica interna altamente sospettosa e cospirati-

va di Joseph McCarthy. Si consideri, a titolo d'esempio, questo messaggio preregistrato di Cave Johnson:

Greetings, friend. I'm Cave Johnson, CEO of Aperture Science. You might know us as a vital participant in the 1968 senate hearings on missing astronauts. And you've most likely used one of the many products we invented. (*Portal 2*, 2011)

Le affinità diventano persino più nette se si considera il *Manhattan Project*, la lunga serie di test, ricerche e sperimentazioni che porteranno alla realizzazione della bomba atomica. Bomba usata per porre fine alla Seconda Guerra Mondiale proprio per ordine del neopresidente Truman, e generalmente considerato il primo atto della seguente Guerra Fredda, combattuta da un lato con l'avanzamento tecnologico, e dall'altro con la propaganda liberista. Non a caso il simbolo di *Aperture Science* presente sulle facciate delle strutture anni '50, è una rappresentazione stilizzata dell'atomo.

5.3.3. Livello discorsivo: attori contestuali e ostensività

A livello discorsivo valgono le considerazioni già esposte nell'analisi del primo episodio, soprattutto riguardo la corrispondenza tra enunciazione cinetica e spaziale da un lato, e meccanismi del racconto dall'altro. La strategia complessiva viene però qui radicalizzata e raffinata tramite ulteriori espedienti. Abbiamo visto che nel primo titolo molte delle trovate riguardavano un abile incasso dei *débrayage*, soprattutto nella forma di iscrizioni murali, utili tanto alla progressione spaziale, tanto al coinvolgimento emotivo. In *Portal 2*, invece che semplici iscrizioni, si tratta di situazioni contestuali che coinvolgono soprattutto gli attori secondari, Wheatley su tutti. Tramite un *design spaziale* quasi normativo, che ci obbliga a determinati e precisi percorsi, gli attori controllati dalla CPU saranno in grado di darci indicazioni a seconda della situazione in corso. Un esempio interessante si ha durante il primo tentativo di fuga da GLaDOS, quando Wheatley riesce a interrompere un test, ad aprire un pertugio nel muro e a invitarci a raggiungerlo. Attirati dalla voce e dalla concitazione del momento, tenderemo a seguire pedissequamente i consigli e il percorso del nostro aiutante, risultandone sia indirizzati a livello di percorso, sia *patemizzati* a livello passionale. A questo punto, mentre l'AI nemica tenterà di ristrutturare gli edifici per sbarrarci la strada, e nel groviglio di muri che spariscono e

robot che ci chiamano, l'unico percorso di fuga sarà raggiungibile proprio seguendo Wheatley. In altre occasioni le direttive dei nostri aiutanti saranno apertamente ostensive, c'inviteranno a fuggire sparando un portale "in alto". All'apparenza un suggerimento banale, ma che in realtà è molto raro nei videogiochi, perché compiuto senza interrompere l'azione e in maniera del tutto coerente alle fasi precedenti, laddove in prodotti analoghi partirebbe un filmato non interattivo per spiegarci il da farsi. Si tratta di quel genere di soluzioni che riguardano quelli che nel corso del terzo capitolo abbiamo chiamato *attori contestuali*, capaci di gestire qualunque situazione di gioco, e soprattutto di fare da collante tra azione e narrazione. Ciò che colpisce dell'organizzazione discorsiva è che questa sofisticata modalità narrativa, questa coerenza, è gestita attraverso la riduzione delle facoltà cinetiche della nostra protesi in combinazione con un accorto *design* spaziale. Combinazione che rende del tutto naturale, una volta che ci è stato indicato un muro libero in lontananza, provare ad apporvi un portale per continuare la fuga. Viene inoltre così riproposto il particolare dosaggio tra azione e comunicazione, in cui Chell, assieme al giocatore, è del tutto muta in un universo in cui chiunque è eloquente. Sia Johnson, che è morto decine di anni prima, sia GLaDOS, una macchina a tutti gli effetti, sia le torrette e i "core". Emblematico il dialogo iniziale tra Wheatley e Chell: come detto, il robot proverà a porci delle domande, e comparirà un avvertimento in sovraimpressione, che c'informerà che potremo parlare premendo un comando sull'interfaccia. Premuto il tasto, Chell, invece che parlare, compirà un salto: come a dire che la nostra specifica facoltà di comunicazione è l'azione, il movimento, la caratteristica fondante di qualunque videogioco, qui ribadita con una modalità ironica, ma anche inequivocabile.

5.3.4. *Genealogia di modelli spaziali (I'm in space!)*

Risulta a questo punto evidente la centralità dello spazio nel testo in esame, tema illuminato da molteplici prospettive. Abbiamo visto come la trama sia fusa nello spazio e nel suo attraversamento, strategia peraltro già battuta dal predecessore. Tuttavia, similmente al già trattato *Red Dead Redemption*, *Portal 2* racconta alcuni cambiamenti temporali attraverso la figurativizzazione degli ambienti di gioco. Se nel *western* di Rockstar si trattava di cambiamenti storici che segnavano l'inizio della modernità, qui si forniscono elementi meno riconoscibili, collegati però alla sua fine. Viaggiando negli

spazi diroccati di *Aperture Science*, un centro fittizio di sperimentazione, viaggiamo anche nel tempo, perché senza che un'enunciatore specifico se ne prenda carico, alcuni elementi sono evidentemente risalenti agli anni '50, come i tipici uffici delle nascenti multinazionali. Attraverso gli stessi elementi, ma in forma più rudimentale – emblematici gli interruttori per attivare le registrazioni di Johnson, soprattutto se comparati alla persistenza delle enunciazioni di GLaDOS – ricostruiremo non solo il progetto che ha portato alla costruzione dei nuovi spazi dei laboratori, ma anche all'ideologia nascosta che li presuppone. Più in generale, qui si tenta di illustrare la “rilevanza” politica, scientifica e ludica della componente spaziale, senza contrapporla al tempo, ma accostando invece diversi modelli spaziali che si sono succeduti uno all'altro, corrispondenti ad altrettante sequenze di gioco e ad altrettanti modelli architettonici. Oltre agli spazi fin qui trattati, quelli soggettivati sulla protesi e sugli attori, abbiamo gli spazi manipolati dai portali, quelli mimetici e procedurali delle strutture, quelli emotivi con cui contagiare il giocatore. E infine, abbiamo anche gli “spazi vitali” della Seconda Guerra Mondiale e della Guerra Fredda.

Il primo emblema di questa fissazione tematica per lo spazio ci viene fornito al termine delle vicende, durante l'ultimo dialogo di Wheatley, ormai perso nel cosmo. Il buffo robot sarà infatti accompagnato da uno dei “core” malfunzionanti, che continuerà a ripetere “I'm in space!” in maniera ossessiva. Difficile considerarlo solo un espediente comico, data l'insistenza con cui il testo ha trattato il tema fino a quel momento. Se torniamo allo scontro con Wheatley, e ai tre “core” che bisogna utilizzare per sabotarlo, potremo notare una concatenazione semantica particolare. Il primo e già nominato “Space Core” ripete ossessivamente di voler andare nello spazio: dopo molti minuti di dialogo paranoico, il “core” parlerà di non meglio specificati “sistemi spaziali”, e di un senso di colpa legato all'essere nello spazio, frasi che difficilmente possono essere attribuite alle galassie. Subito dopo, il secondo “core” sarà invece nominato “Fact” e il terzo “Adventure”. Se lo spazio preso in maniera isolata non ci dice molto, una volta che gli accostiamo la parola “avventura”, ci accorgiamo che ciò che manca alla prima per divenire la seconda, è la presenza di un soggetto. La presenza di un'intenzionalità, all'interno di uno spazio è già un'avventura, o perlomeno la sua base, ed è anche l'unico presupposto necessario alla formazione di fatti, sia intesi scientificamente che secondo il senso comune. Questa fascinazione, sebbene non esplicitata in maniera più chiara dal testo,

acquista maggior senso se si considera la generale precisione nel posizionamento di tutti gli attori. Difficile che questi “core” siano stati realizzati col solo scopo di strappare un sorriso. Sebbene si tratti di una concatenazione ambigua, l'intera strategia di *Portal 2* rappresenta una complessa e compiuta riflessione sullo spazio, realizzata tramite un testo videoludico, già un medium radicalmente spaziale. Abbiamo detto che l'azione è il metodo comunicativo attraverso cui Chell si esprime, realizzata tramite una ridotta tipologia cinetica, che comporta isotopie cinetiche binarie (fuga, risoluzione test), che può essere riassunta nel semplice movimento all'interno di spazi: esattamente la fascinazione basilare confermata dai “core”. L'attraversamento degli spazi tramite la protesi realizza anche una rima procedurale troppo calzante per essere casuale: Chell agisce in uno spazio tramite un dispositivo che lo manipola. Si tratta anche del modo in cui il testo costringe a partecipare il soggetto giocatore, la stessa azione spaziale ma posta a un livello più alto, più *attanziale*. Il testo ci chiede di manipolare la protesi tramite l'interfaccia, protesi che a sua volta manipola il dispositivo per portali che a sua volta manipola uno spazio, sebbene virtuale. Si tratta insomma del modello più semplice del funzionamento del videogioco, sebbene proposto in forma ricorsiva, che agisce e comunica tramite la partecipazione cinetica di un soggetto. Come dire che prima di essere qualunque altra cosa, il videogioco è innanzitutto un sistema spaziale e cinetico, un sistema fondato su uno spazio, su dei fatti, che assieme generano l'avventura.

CONCLUSIONI

Grazie a un approccio analitico, e partendo dalle caratteristiche che rendono il videogioco peculiare nel quadro della produzione mediale, siamo riusciti a precisare la nozione di interattività a partire dai concetti di spazio e movimento. Con l'ausilio del metodo generativo e di altre metodologie derivate dall'incontro tra spazialità, *embodiment* e semiotica, siamo infine giunti all'elaborazione di nuovi strumenti per l'analisi dei testi videoludici: ovvero la proposta dell'enunciazione cinetica che ci restituisce una definizione trasversale del mezzo, inteso come sistema cinetico. Abbiamo inoltre tentato di precisarne le conseguenze *patemiche*, estetiche e ritmiche che ne derivano, aiutandoci con l'analisi di un nutrito corpus di testi esemplari, che speriamo sia riuscito a valorizzare nella pratica le sezioni più teoriche.

Il risultato, che speriamo di aver raggiunto, è legato a una maggiore comprensione del medium: da un lato abbiamo tentato di chiarirne il funzionamento, sostituendo alla definizione generale di interattività, una serie di strumenti formali; dall'altro, abbiamo descritto i particolari effetti di senso generati dai testi specifici. Vorremmo a questo punto illustrare ulteriori ambiti di ricerca che potrebbero essere affrontati in futuro, sulla base delle intuizioni fin qui raccolte.

Per quanto riguarda il videogioco, il terreno per ulteriori approfondimenti potrebbe riguardare tre macro-aree. La problematica del movimento del giocatore – e la sua successiva traduzione nel movimento della protesi – potrebbe essere al centro di studi più focalizzati sui cambiamenti formali nelle tecniche di rappresentazione grafica dei videogiochi. Ad esempio, il passaggio dalla rappresentazione bidimensionale a quella tridimensionale – passaggio che non modifica la validità delle considerazioni fin qui espresse – potrebbe essere alla base di uno studio più centrato sull'argomento, a cui abbiamo dedicato solo dei brevi cenni a proposito della saga di *Super*

Mario. Focalizzandosi sulla problematica del punto di vista, si potrebbero approfondire i cambiamenti nelle tipologie cinetiche derivate dal passaggio da un ambiente simbolico – ad esempio quello di *Tetris* – ad un ambiente che tenta una *mimesis* – ad esempio *Red Dead Redemption*, cambiamenti che coinvolgerebbero i concetti di schema corporeo, di concatenazione spaziale e di estesia.

La seconda area di ricerca potrebbe approfondire l'accostamento tra semiotica della musica e semiotica del videogioco, portando alla realizzazione di analisi più rifinite sulla componente motoria – per esempio approfondendo quella che, in riferimento a *Bayonetta*, abbiamo chiamato una *gerarchia di micro-Programmi Narrativi*. Più in generale, il legame tra i concetti di spartito ludico di Bruno Frascini e di significato incorporato di Daniele Barbieri e Leonard Meyer, potrebbero generare studi che approfondiscano le forme di piacere legate al gioco, ma con approcci più teorici.

Infine, per quanto riguarda il corpo e la percezione, un interessante filone analitico potrebbe considerare tutti quei videogiochi che radicalizzano le componenti motorie e visive per generare effetti di senso basati sui paradossi percettivi. Vengono in mente titoli come *Echochrome* e *Fez*, ispirati ai lavori di Maurits Cornelis Escher, testi talmente peculiari da meritare delle analisi *ad hoc*.

Per quanto riguarda invece la semiotica, l'incontro con il videogioco ha portato a una verifica e a un ampliamento della sua strumentazione, che a sua volta potrebbe essere riutilizzata per lo studio di altre evoluzioni tecnologiche, non solo legate al videogioco: vengono in mente i numerosi studi relativi alla *gamification*, alla realtà aumentata e alla quantificazione del sé, argomenti qui citati solo in via indiretta.

L'enunciazione cinetica potrebbe anche essere utilizzata per approfondire l'ampio campo delle tecnologie aptiche: tutti quei dispositivi che allargano la capacità cognitiva, percettiva e motoria grazie all'ausilio di tecnologie meccaniche, e che stanno trovando applicazione in ambiti eterogenei, come quello medico, quello educativo e commerciale, e che qui abbiamo trattato nel corso del primo e del quarto capitolo.

Infine, e a livello più generale, ci sembra che l'analisi dei testi spaziali possa beneficiare della focalizzazione sul movimento aprendo nuovi punti di vista: soprattutto nei sempre più frequenti casi in cui tra uomo e spazio si installa una mediazione tecnologica.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio Giovanna Cosenza per avermi incoraggiato ad approfondire la mia passione anche in ambito accademico, cosa che prima dei suoi consigli non credevo possibile. Matteo Bittanti per le letture pazienti, le correzioni e i suggerimenti: lo ringrazio inoltre per avermi anche solo dato l'opportunità di pubblicare il mio lavoro. Maria Pia Pozzato per la totale assenza di pregiudizi, la disponibilità e la capacità come docente e ricercatrice, nonché la pazienza di leggere e indirizzare le mie idee. Massimo Svanoni per aver pubblicato le mie lettere su *The Games Machine*, contribuendo così ad abbozzare alcune di queste idee. Ringrazio Andrea Dresseno per avermi accolto durante i due stage all'Archivio Videoludico assieme a Matteo Lollini. A quest'ultimo devo numerose cene a base di semiotica e videogiochi, oltre ai preziosissimi consigli. Ringrazio Marco Trabatoni per le letture e le riletture che hanno reso questo lavoro anche solo presentabile. Ringrazio la mia famiglia che mi ha supportato in questi lunghi anni di studio, un supporto del tutto incondizionato: senza di voi non avrei concluso nulla. Ringrazio infine Manuela, il cui contributo non proverò a quantificare.

BIBLIOGRAFIA

- AARSETH, E., 1997, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore and London.
- ALINOVI, F., 2004, *Resident Evil. Sopravvivere all'orrore*, Milano, Unicopli.
- BABICH, A., 2004, *I mondi di Super Mario. Azioni, Interazioni & Esplorazioni*, Milano, Unicopli.
- BARBIERI, D., 2004a, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Milano, Bompiani;
- BARBIERI, D., 2004b, *Introduzione* al numero monografico di "VS. Quaderni di studi semiotici" 98-99.
- BARTHES, R., 1970, *Mythologies*, Paris, Seuil (trad. it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino, 1994).
- BENVENISTE, E., 1970, *L'appareil formel de l'énonciation*, ora in *Problèmes de linguistique générale*, 2 voll., Gallimard, Paris 1966-74 (trad. it. *L'apparato formale dell'enunciazione*, in *Problemi di linguistica generale*, 2 voll., Il Saggiatore, Milano 1971-85).
- BERTRAND, D., 2000, *Précis de sémiotique littéraire*, Paris, Nathan (trad. it. *Basi di semiotica letteraria*, Roma, Meltemi, 2002).
- BITTANTI, M., 1999, *L'evoluzione tecnoludica: l'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Milano, Jackson libri.
- BITTANTI, M. (a cura di), 2004, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano, Unicopli.
- BITTANTI, M. (a cura di), 2005a, *Civilization: storie virtuali, fantasie reali*, Milano, Costa & Nolan.
- BITTANTI, M. (a cura di), 2005b, *Gli strumenti del videogiocare. Logiche estetiche e (v)ideologie*, Milano, Costa & Nolan.
- BITTANTI, M. (a cura di), 2008, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi.
- BITTANTI, M. MORRIS, S. (a cura di), 2005, *Doom: giocare in pri-*

- ma persona*, Milano, Costa & Nolan.
- BOLTER, J.D. GRUSIN, R., 1999, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press (trad. it. Guerini, Milano, 2002).
- CALLOIS, R., 1967, *Les Jeux et Les Hommes*, Paris, Gallimard (trad. it. *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2000).
- CASETTI, F., 2005, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani.
- CAVICCHIOLI, S., 1996, *Spazialità e semiotica: percorsi per una mappa*, in "VS Quaderni di studi semiotici" 73/74, pp. 3-43.
- CAVICCHIOLI, S., 2002, *I sensi, lo spazio, gli umori*, Milano, Bompiani.
- CAVICCHIOLI, S. (a cura di), 1996, *La spazialità: valori, strutture, testi*, Versus 73/74.
- CERVELLI P. TORRINI C., 2006, *L'analisi semiotica nel progetto di un nuovo spazio espositivo*, in "Scene del consumo: dallo shopping al museo", Meltemi, Roma.
- CHION, M., 1990, *L'Audio-Vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan (trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997).
- COLOMBO F. EUGENI, R., 1996, *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*, Roma, Carocci.
- COMPAGNO, D., 2012, *Dezmond. Una lettura di Assassin's Creed 2*, Milano, Unicopli.
- COSENZA, G., 2004, *Semiotica dei nuovi media*, Roma-Bari, Laterza
- DUSI, N. SPAZIANTE, L. (a cura di), 2006, *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Milano, Meltemi.
- ECO, U., 1962, *Opera aperta*, Milano, Bompiani.
- ECO, U., 1979, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- ECO, U., 1984, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.
- ECO, U., 1997, *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani.
- ESKELINEN, M., 2001, *The Gaming Situation*, in "Games Studies" 1 (July 2001), <http://www.gamestudies.org>.
- EUGENI, R., 2010, *Semiotica dei media*, Roma, Carocci.
- FABBRI, P., 1998, *La svolta semiotica*, Bari, Laterza.
- FABBRI, P. MARRONE, G. (a cura di), 2000, *Semiotica in nuce*, II, *Teorie del discorso*, Roma, Meltemi.
- FARINELLI, F., 2003, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Torino, Einaudi.
- FLOCH, J.M., 1985, *Petites mythologies de l'oeil et de l'esprit*, Paris-

- Amsterdam, Hadès-Benjamin, pp. 189-207, (trad. it. "Concetti della semiotica generale", in *Semiotica in nuce*, I, *I fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Roma, Meltemi, 2000).
- FLOCH, J.M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF (trad. it. *Semiotica, marketing, comunicazione*, Milano, Angeli, 1992).
- FLOCH, J.M., 1995, *Identités Visuelles*, Paris, PUFS (trad. it. *Identità visive*, Milano, Angeli, 1997).
- FONTANILLE, J., 2004, *Séma et soma. Les figures du corps*, Paris: Maisonneuve et Larose (trad. it. *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Roma, Meltemi, 2004).
- FOUCAULT, M., 1967, *Des espaces autres* (trad. it. *Eterotopia*, in *Archivio Foucault*, Milano, Feltrinelli, 1998)
- FRASCHINI, B., 2003, *Metal Gear Solid: l'evoluzione del serpente*, Milano, Unicopli.
- FRASCHINI, B., 2004, *Le affinità elettive. Il linguaggio del cinema nei videogiochi*, Ring, www.project-ring.com.
- FULCO, I., 2004, *Lo zero ludico*, in M. Bittanti (a cura di) "Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare", Milano, Unicopli.
- GENETTE, G., 1969, *Figures II*, Paris, Seuil (trad. it. *Figure II. La parola letteraria*, Torino, Einaudi, 1972).
- GENETTE, G., 1972, *Figures III*, Paris, Seuil (trad. it. *Figure III*, Torino, Einaudi, 1976).
- GENINASCA, J., 1992, *Testo e immagine*, prepubblicazioni dell'Università di Urbino.
- GENINASCA, J., 2000, *La parola letteraria*, Milano, Bompiani.
- GIBSON, J.J., 1979, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin Company, Boston (trad. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, il Mulino, Bologna, 1999).
- GOFFMAN, E., 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York, Anchor Books (trad. it. *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino, 1969).
- GREIMAS, A.J., 1970, *Du sens*, Paris, Seuil (trad. it. *Del senso*, Milano, Bompiani, 1974).
- GREIMAS, A.J., 1983, *Du sens II*, Paris, Seuil (trad. it. *Del senso 2*, Bompiani, Milano, 1984).
- GREIMAS, A.J., 1984, *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, in "Actes Sémiotique-Documents", 60 (trad. it. *Semiotica figurativa e semiotica plastica*, in L. Corrain, M. Valenti (a cura di) *Leggere l'opera d'arte*, Esculapio, Bologna).

- GREIMAS, A.J., 1987, *De l'imperfection*, Fanlac, Périgueux (trad. it. *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo, 1988).
- GREIMAS A.J. COURTÉS J. (a cura di), 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris (trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, La Casa Usher, Milano, 1986).
- GREIMAS, A.J. FONTANILLE, J., 1991, *Sémiotique des passions. Des états des choses aux états d'âme*, Paris, Seuil (trad. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Milano, Bompiani, 1997).
- HAMMAD, M., 2006, *Il museo della centrale Montemarini a Roma. Un'analisi semiotica*, in Pezzini I. Cervelli P. (a cura di), "Scene del consumo: dallo shopping al museo", Meltemi, Roma.
- HJELMSLEV, L., 1943, *Prolegomena to a Theory of Language*, University of Winsconsin, Madison, (trad. it. *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1968).
- HUIZINGA, J., 1939, *Homo Ludens*, Amsterdam (trad. it. *Homo Ludens*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1949).
- JENKINS, H., 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press (trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007).
- JENKINS, H., 2006, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press (trad. it. *Fan, blogger e videogamer*, Milano, Franco Angeli, 2008).
- KLEVJER, R., 2002, *In Defense of Cutscenes*, University of Bergen (trad. it. *Per una difesa delle cut scenes*, in M. Bittanti (a cura di), "Schermi Interattivi", Meltemi, Roma, 2008).
- LANDOWSKI, E., 1989, *La société réfléchie*, Parigi, Seuil (trad. it. *La società riflessa. Saggi di sociosemiotica*, Roma, Meltemi, 1999).
- LANDOWSKI, E., 1996, *Stati di luoghi*, "Versus" 73/74, pp. 61-82.
- LANDOWSKI, E., 2005, *Les interactions risquées*, in "Nouveaux actes sémiotiques", n° 101-103/2005 (trad. it. *Rischiare nelle interazioni*, Milano, Franco Angeli, 2010).
- LÉVI-STRAUSS, C., 1958, *Antropologie structurale*, Paris, Plon, (trad. it. *Antropologia strutturale*, Milano, Il Saggiatore, 1966).
- LÉVI-STRAUSS, C., 1962, *La pensée sauvage*, Paris, Plon (trad. it. *Il pensiero selvaggio*, Milano, Il Saggiatore, 1996).
- LORUSSO, A.M., 2010, *Semiotica della cultura*, Laterza, Bari.
- LOTMAN, J., 1969, *O metajazyke tipologi' eskich opisanji Kul'tury*, in "Trudy po znakovym sistemam", IV, Tartu, (trad. it. *Il metalin-*

- guaggio delle descrizioni tipologiche della cultura, in Lotman J. Uspenskij B., "Tipologia della cultura", Bompiani, Milano, 1975).
- LOTMAN, J., 1984, *O semiosfere*, in "Trudy po znakovym sistemam" n. 17, Tartu, (trad. it. *La semiosfera*, in "La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti", Venezia, Marsilio, 1984).
- MAIETTI, M., 2004, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli.
- MARRONE, G., 2001, *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Torino, Einaudi.
- MARSCIANI, F. ZINNA, A., 1991, *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio.
- MENEGHELLI, A., 2007, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Milano, Unicopli.
- MENEGHELLI A., 2011, *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo*, Milano, Unicopli.
- MERLEAU-PONTY, M., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard (trad. it. *Fenomenologia della percezione*, Milano, Il Saggiatore, 1965).
- MEYER, L. B., 1956, *Emotion and Meaning in Music*, Chicago & London: The University of Chicago Press (trad. it. *Emozione e significato nella musica*, Bologna, Il Mulino, 1992).
- MOTT, T. (a cura di), 2011, *1001 videogiochi da non perdere*, Bologna, Atlante.
- MURRAY, J., 1997, *Hamlet on the Holodeck*, New York: The Free Press.
- ODIN, R., 2000, *De la fiction*, Bruxelles, Editions De Boeck Université (trad. it. *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2004).
- PAGGIARIN, V., 2009, *I videogiochi: modelli narrativi e rimediazioni tecnologiche*, Libera Università di lingue e comunicazione IULM.
- PAOLUCCI, C., 2010, *Strutturalismo e interpretazione*, Milano, Bompiani.
- PEIRCE, C.S., 1931-58, *Collected Papers*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (trad. it. parziale in M.A. Bonfantini, L. Grassi, R. Grazia (a cura di), *Semiotica*, Torino, Einaudi, 1980).
- PEZZINI, I. CERVELLI, P., 2006, *Scene del consumo: dallo shopping al museo*, Meltemi, Roma.
- POLIDORO, P., 2008, *Che cos'è la semiotica visiva*, Roma, Carocci.
- POOLE, S., 2000, *Trigger Happy*, London, 4th Estate.

- POST, J., 2009, *Bridging the Narratology-Ludology Divide. The Tetris Case*, in "Computer Games: Between Text and Praticce, E|C Serie Speciale" Anno III, nn. 5, 2009, pp. 31-36.
- POZZATO, M.P., 2001, *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Roma, Carocci.
- POZZATO, M.P., 2008, *Le istanze enuncianti di Jean-Claude Coquet tra tradizione fenomenologica e semiotica*, E|C rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici on-line.
- POZZATO, M.P., 2012, *Foto di matrimonio e altri saggi*, Milano, Bompiani.
- POZZATO, M.P. (a cura di), 2007, *Variazioni semiotiche. Analisi Interpretazioni Metodi a confronto*, Roma, Carocci.
- PROPP, V., 1928, *Morfologija skazki*, Pietroburgo, Academia (trad. it. *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1966).
- PYNCHON, T., 1973, *Gravity's Rainbow*, New York City, Viking Press (trad. it. *L'arcobaleno della gravità*, Milano, Rizzoli, 1999).
- ROUSE, R., 2001, *Game design: Theory & Praticce*, Plano, Wordware Publishing.
- SALVESTRONI, S., 1985, *Nuove chiavi di lettura del reale alla luce del pensiero di Lotman e dell'epistemologia contemporanea*, in "La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti", Venezia, Marsilio.
- SAUSSURE, F. de, 1916, *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot (trad. it. *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza, 1967).
- SCHLÖGEL, K., 2003, *Im Raume lesen wir die Zeit. Über Zivilisationsgeschichte und Geopolitik*, Munchen, Carl Hanser Verlag (trad. it. *Leggere il tempo nello spazio. Saggi di storia e geopolitica*, Milano, Bruno Mondadori, 2009).
- SEMPRINI, A., 1990, *Lo sguardo semiotico*, Milano, Franco Angeli.
- SHELLEY, M., 1818, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.
- SOCCO, C., 1996, *Lo spazio come paesaggio*, "Versus" 73/74, pp. 193-215.
- TRABATTONI, M., 2014, *Shenmue. Una sfida semiotica*, Milano, Unicopli.
- VIOLI, P., 1996, *La spazialità in moto. Per una semiotica dei verbi di movimento*, in "Versus" 73/74, pp. 83-102.
- VIOLI, P., 2001, *Forme della testualità fra oralità e scrittura*, in P. Bertetti, G. Manetti (a cura di), "Forme della testualità. Teorie, modelli, storia e prospettive", Torino, Testo & Immagine, pp. 145-160.

- VIOLI, P., 2003, *Le tematiche del corporeo nella semantica cognitiva*, in L. Gaeta, e S. Nuraghi (a cura di), "Introduzione alla linguistica cognitiva", Roma, Carrocci, pp. 57-76.
- VIOLI, P., 2006, *Enunciazione testualizzata, enunciazione vocalizzata: arti del dire e semiotica dell'oralità*, E|C rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici on-line.
- VIOLI, P., 2008, *Beyond the Body: Towards a Full Embodied Semiosis*, in E. Bernárdez, R. Dirven, R.M. Frank e T. Ziemke (a cura di), "Body Language and Mind" Vol. II: *Sociocultural Situatedness*, Berlin-New York, Mouton De Greuter.
- WARDRIP-FRUIIN N. HARRIGAN, P. (a cura di), 2004, *First Person New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press.
- WOOLF, V., 1977, *Books and Portraits*, Mary Lyon, London, The Hogarth Press.
- JUUL, J., 2001, *Games telling stories? A brief note on game and narrative*, in "Game Studies 01/01", *Gamestudies*, <http://gamestudies.org/0101/juul-gts>.
- JUUL, J., 2005, *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*, MIT PRESS.

LUDOGRAFIA

- Alan Wake*, Remedy Entertainment, Microsoft, 2010, USA (XB360, PC).
- Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios, Warner Bros., 2009 (XB360).
- Batman: Arkham City*, Rocksteady Studios, Warner Bros., 2011 (XB360).
- Bayonetta*, Platinum Games, Sega, 2009 (XB360, PS3, PC).
- BioShock*, Irrational Games, 2K Games, 2007 (XB360, PC).
- BioShock Infinite*, Irrational Games, 2K Games, 2013 (XB360, PS3, PC).
- Dead Space*, Visceral Games Electronic Arts, 2008 (XB360, PS3, PC).
- Dear Esther*, thechineseroom, Robert Briscoe, 2011 (PC).
- Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montreal, Square Enix, 2011 (XB360, PS3, PC).
- Fez*, Polytron, Microsoft, 2012 (XB360).
- Final Fantasy VII*, Square Product Development Division 1, Square, 1997 (PS).
- Grand Theft Auto* (serie), Rockstar Games, 1997-2014.
- Half-Life*, Valve Corporation, Sierra Entertainment, 1998 (PC).
- Half-Life 2*, Valve Corporation, 2004 (XB360, PS3, PC).
- Halo*, Bungie, Microsoft, 2001 (XB360).
- Ico*, Team Ico, Sony, 2001 (PS2, PS3).
- Journey*, Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment, 2012 (PS3).
- Klonoa 2: Lunatea's Veil*, Namco, 2001 (PS2).
- Legend of Zelda, The* (serie), Nintendo.
- Metal Gear Solid*, Konami, 1998 (PS).
- Metroid Prime*, Retro Studios, Nintendo, 2002 (GC).
- Myst*, Cyan, Brøderbund, Ubisoft, 1993 (PC).

- Pac-Man*, Namco, 1980 (ARCADE).
- Portal*, Valve Corporation, 2007 (XB360, PS3, PC).
- Portal 2*, Valve Corporation, 2011 (XB360, PS3, PC).
- Project Zero*, Tecmo, 2001 (PS2).
- Rastan*, Taito, 1987 (ARCADE).
- Red Dead Redemption*, Rockstar San Diego, Rockstar Games, 2010 (XB360, PS3, PC).
- Resident Evil*, Capcom, 1996 (PS).
- Resident Evil 2*, Capcom, 1998 (PS).
- Riven: The Sequel to Myst*, Cyan, Brøderbund, 1997 (PC).
- Rygar*, Tecmo, 1986 (ARCADE).
- Secret of Monkey Island, The*, LucasArts, 1990 (PC).
- Shadow of the Colossus*, Team Ico, Sony, 2005 (PS2, PS3).
- Shenmue*, Sega AM2, Sega, 1999 (DC).
- Silent Hill* (serie), Konami, 1999-2012.
- Street Fighter IV*, Capcom, 2009 (XB360, PS3, PC).
- Super Mario* (serie), Nintendo, 1995-2013.
- Super Mario 64*, Nintendo EAD, Nintendo, 1996 (N64, DS).
- Super Mario Galaxy*, Nintendo EAD, Nintendo, 2007 (Wii).
- Super Mario Galaxy 2*, Nintendo EAD, Nintendo, 2010 (Wii).
- Super Mario Sunshine*, Nintendo EAD, Nintendo, 2002 (GC).
- Super Mario World*, Nintendo EAD, Nintendo, 1990 (SNES).
- Tetris*, Alexey Pajitnov, Vadim Gerasimov e Dmitrij Pavlovskij, 1984 (ARCADE).
- Table Top Tanks*, Devil's Details, Sony Computer Entertainment, 2012 (PSVITA).
- Tomb Raider* (serie), Crystal Dynamics, Core Design, Eidos, Square Enix, 1996-2013.
- Wipeout 2097*, Psygnosis, 1996 (PS).

FILMOGRAFIA

- 2001: A Space Odyssey (2001: odissea nello spazio)*, Stanley Kubrick, UK-USA, 1968.
- Alien (Alien)*, Ridley Scott, UK-USA, 1979.
- Blade Runner (Blade Runner)*, Ridley Scott, USA, 1982.
- Escape from New York (1997: Fuga da New York)*, John Carpenter, UK-USA, 1981.
- Escape from L.A. (Fuga da Los Angeles)*, John Carpenter, USA, 1996.
- Gangs of New York (Gangs of New York)*, Martin Scorsese, USA-IT, 2002.
- Giù la testa*, Sergio Leone, IT, 1971.
- Inception (Inception)*, Christopher Nolan, USA-UK, 2010.
- Indiana Jones, (serie)*, George Lucas, Steven Spielberg, USA, 1981-2009.
- Man Who Shot Liberty Valance, The (L'uomo he uccise Liberty Valance)*, John Ford, USA, 1962.
- Matrix, The (Matrix)*, Andy e Larry Wachowski, USA-AUSTRALIA, 1999.
- Strange Days (Strange Days)* Kathryn Bigelow, USA, 1995.
- Tempestaire, Le*, Jean Epstein, FR, 1947.
- Unforgiven (Gli Spietati)*, Clint Eastwood, USA, 1992.
- Vertigo (La donna che visse due volte)*, Alfred Hitchcock, USA, 1958.
- Wild Bunch, The (Il mucchio selvaggio)*, Sam Peckinpah, USA, 1969.