



L'ARTE DEL VIDEOGIOCO

Giulia Mastrodonato

Nell'antichità, quando era il popolo greco a dominare il mondo civile, le arti più prestigiose erano pittura, scultura e architettura. Come posseduti da una forza divina, sostenuti dagli intriganti dei greci, gli artisti di tali discipline e di tale epoca sfogavano il loro animo artistico su ogni superficie possibile, che fosse una tavoletta d'argilla o un blocco di marmo e, riconoscendo all'Olimpo, creavano opere in loro onore. Successivamente, l'arte letteraria, l'arte dello scrivere si aggiunse finalmente alle precedenti. Tuttavia, se al giorno d'oggi la scrittura è simbolo di saggezza e intelletto, al tempo era estremamente malvista. Riconoscendo come unica espressione della complessa bellezza umana ciò che veniva prodotto a voce, lettere, trattati e poesie rientravano di conseguenza nel fittizio, nell'irrealtà dentro la quale dominava la freddezza e la perdita di cuore, di emozioni. Il mondo creato attraverso l'antica carta e l'anziana penna, stimolante l'immaginazione dell'individuo, non era altro che una distorsione della realtà. Riflettendoci, ad oggi colei che riceve le stesse medesime critiche, è nuovamente l'ultima, ma stavolta undicesima, arte: il Videogioco. Attività da sempre reputata inutile e infantile, una mera perdita di tempo, è invece capace di portare in sé, nella sua realizzazione ed esecuzione, enormi profondità filosofiche e poetiche. Come il cinema possiede più discipline che lo vanno a formare, dal teatro alla musica, così il videogioco è una creatura composta da più organi, ognuno con un preciso scopo, che vanno a donare forma e vita a quest'animale. È dunque tempo di consegnare dignità a questa nuova creazione dell'animo umano! La sua principale peculiarità è di coinvolgere direttamente il giocatore, che si ritrova, quindi, ad essere protagonista della trama. Le infinite possibilità che questa meccanica offre, si diramano nei differenti generi o anche solo nelle

differenti case di produzione. Spesso, alla base di ciò si nasconde un importante insegnamento, che la persona ha modo di assimilare direttamente e di sperimentare durante l'attività. Mi è più volte capitato, durante le mie sessioni di gioco, di imbartermi in linee di dialogo, scene animate o più semplicemente una colonna sonora posta come sottofondo di un determinato luogo, che mi hanno fatto fermare e pensare, riflettere sul loro significato e finalmente illuminarmi, trovando la soluzione. Tuttavia, non è sempre così: a volte capita di rimanere per giorni interi a domandarsi quale fosse il significato, senza mai trovare risposta. In altri momenti, ciò che più colpisce è la pura e semplice bellezza, senza la quale forse non avrebbe senso vivere. I team di grafici che lavorano anni dietro ad un videogioco, danno corpo, seppur digitale, e quasi "vita" ai sogni più reconditi che vivono dentro ognuno di noi. Forme impensabili, creature fittizie e luoghi surreali. Se la grafica serve a stupire e ad arricchire l'esperienza di gioco, ha come ruolo anche lo sconvolgere. Ed ecco che in ambientazioni reali si ritrovano elementi crudi e toccanti che animano le parole, le musiche, i pixel. Tremendamente importante è, però, non associare alla grafica troppo valore. Molti videogiochi commerciali, che spesso neanche meritano di essere così chiamati, sono unicamente costruiti sulla risoluzione delle immagini, tralasciando trama, musica o anche solo l'esperienza di gioco! Oppure rispecchiano chiaramente gli intenti degli autori: creare un prodotto banale, noioso, senza alcuna motivazione artistica e volto ad arricchire le tasche di coloro che, a quanto pare, non sono abbastanza benestanti. La grafica non è tutto! Un'opera la cui grafica è, magari, obsoleta e sgradevole, ma la cui trama è dotata di originalità, creatività ed emozione, varrà centinaia di volte di più di un'opera dal buon rendimento grafico. Come

in ogni arte, non tutto può portarne il nome. Credo che uno degli aspetti che ho sempre tenuto maggiormente in considerazione parlando di videogiochi, sia la musica. Le colonne sonore, il più delle volte, non nascono da lavori superficiali, ma sono partorite da orchestre o veri e propri musicisti, volti a costruire brani che più si adattano all'atmosfera delle situazioni, dei personaggi, dell'intera opera videoludica. Al di là della grafica, che può essere facilmente scavalcata, ritengo la scelta della musica davvero fondamentale; non solo perché deve accompagnare momenti

di trama importanti, ma spesso deve sostenere tempi davvero lunghi di esecuzione, nei quali non può per niente risultare pesante, altrimenti stancherebbe il giocatore invece che allietarlo e motivarlo. Un esempio? Mol-

te colonne sonore sono spesso affidate a un'intera area all'interno del gioco, area magari grande e ricca di dettagli esplorabili, la cui visione richiederebbe molto tempo. Se la musica che accompagna questo momento non è all'altezza di risultare gradevole nonostante il suo continuo ripetersi, ha totalmente fallito nel suo intento. Lasciarsi cullare dalle dolci note di un violino, sentirsi come coperti da una fitta pioggia dai cupi toni di un pianoforte, o ancora ritrovarsi sdraiati sull'erba di un prato, avvolti dagli accordi di una chitarra e una voce. È questo il vero ruolo della colonna sonora in un videogioco, immergere il giocatore nell'esperienza narrativa, farlo sentire a casa e farlo avvicinare a quei luoghi o a quelle persone, alle quali si finisce inevitabilmente per affezionarsi. Non sono reali, è chiaro,

ma hanno caratteristiche che, in un modo o nell'altro, finiscono per intrigare e trasportare, divenendo compagni di avventure in quei minuti, in quelle ore di distrazione. È arduo riuscire a rendere in questo modo degli ammassi di dati, e penso che chi ci riesce abbia davvero tanta inventiva, e tante altre carte da giocare.

Troppe volte ho sentito dare contro a questa forma d'arte che è tanto recente quanto rivoluzionaria. Troppe volte l'ho sentita screditata, demonizzata come ciò che porta al

disastro della gioventù, come se fossero i videogiochi la causa dei tanti problemi della nostra società. È fondamentale ricordare che la maggior parte di ciò che oggi noi celebriamo, molti anni fa era estremamente



criticato. Non tutti i videogiochi sono perfetti, ma molti meritano più onore. Anni fa, il luminare ex presidente della "Nintendo", celebre casa videoludica, Satoru Iwata, pronunciò queste parole: "Anche se veniamo da diverse parti del mondo, parliamo lingue differenti. Anche se mangiamo troppe patatine, o palline di riso. Anche se abbiamo diversi gusti in fatto di videogiochi. Ognuno di noi, oggi qui, è uguale, nel modo più importante. Ognuno di noi ha il Cuore di un Videogiocatore." (Even if we come from different sides of the world, speak different languages. Even if we eat too many chips, or rice balls. Even if we have different tastes in games. Every one of us, here today, is identical, in the most important way. Each one of us has the Heart of a Gamer.)