

Il videogame come medium di trasporto

Matteo Bittanti

Il videogame ha profondamente ridefinito il paesaggio mediale contemporaneo. Il videogame è, anzitutto, un mezzo di trasporto che ci proietta in dimensioni ‘altre’. Per comprendere la sua natura, le teorie della narrazione servono a poco. È assai più utile rivolgersi all’architettura e all’urbanistica. “Taglia” Vladimir Propp, “Incolla” Le Corbusier. Il videogame è uno stile di rappresentazione, un sistema di socializzazione e una simulazione di un viaggio. È un’esplorazione, una peregrinazione e un attraversamento di spazi. Tali spazi sono, per definizione, transeunti. Luoghi spesso configurabili e attraversabili a piacimento. In un certo senso, non sono radicalmente diversi dagli spazi *attuali*. Mappa cognitiva dell’era digitale, il videogame introduce nuove geografie, topografie, luoghi e iper-luoghi fatti di sequenze numeriche rivestite di *texture*.

Attraverso il videogioco inteso come viaggio virtuale, il soggetto riconosce e accetta la propria precarietà e fragilità: s’incammina verso l’ignoto, consapevole che, nel corso della sua escursione, morirà e rinascerà decine di volte. *Press “X” to respawn*. Intraprendere un viaggio virtuale significa aprirsi necessariamente alla pluralità, una pluralità *artificiale* – nel caso dei personaggi non giocanti – o una pluralità *concreta* – nelle sessioni multiplayer e negli MMOG, dove dietro l’immagine c’è *meatware*. In quest’ultimo caso, il videogioco ci impone un confronto ‘autentico’ con una soggettività altra, laddove la narrazione filmica si limita a simulare tale confronto. Il videogioco ci chiede di sporcarci le mani. Il cinema si maneggia con i guanti.

In quanto simulazione di un attraversamento, il videogame resiste ai tentativi di generalizzazione e rifugge ogni catalogazione. L’esperienza di viaggio è infatti soggettiva, individuale, personale anche nell’era del turismo virtuale di massa. Il mio viaggio a Vice City in *Grand Theft Auto* è simile e insieme radicalmente differente da quello di un altro viaggiatore.

Gli spazi dei videogiochi sono un processo *in fieri*, un flusso. Nel videogame si è sempre in “transito”, come direbbe Perniola. Il videogioco si congela solo nella pausa e nello *screenshot*, ovvero nella schermata. Parafrasando Godard, potremmo dire che se il videogioco è verità a 30/60 frames al secondo, lo *screenshot* è una verità di un frame al secondo. *Mais le ‘screenshot’ c’est ne past le jeux video*. Lo *screenshot* – frammento di un’esperienza ludica – è l’erede virtuale della cartolina. La sua funzione è quella di attestare un transito, imprigionare sempre il flusso in un quadro. Al pari dei non-luoghi, gli iper-luoghi videoludici innescano una serie di performance riconducibili alle prassi del viaggio, del consumo, dello scambio. Giocare a un videogioco

significa partecipare a una *performance* in un flusso di immagini. I videogame si percorrono e si misurano in unità di tempo. La memoria storica del videogame è una mera questione estetica. Il videogioco ridefinisce il concetto di spazio, creando nuovi strati di realtà che si aggiungono, sostituiscono (nelle forme più patologiche di dipendenza) o si sovrappongono a quelli im-mediati. Il videogioco offre al soggetto la possibilità di vivere in forma vicaria delle esperienze “altre”, dunque trasforma il vettore in attore, ma solo grazie alla mediazione dello schermo, inteso sia come *interfaccia* (monitor) che come *protezione* (scudo).

In quanto espressione visuale dell'era digitale, il videogame diventa terreno di sperimentazione dell'avanguardia artistica, da sempre pronta a cogliere le profonde mutazioni estetiche – e quindi etiche – della società. Gli artisti di *GameScapes* ci invitano a entrare in mondi fantastici e insieme persistenti, mondi ludici ma non necessariamente rassicuranti. Il visitatore può immaginare lo spazio espositivo della Galleria Civica come un videogame in *real-life*, di cui ogni artista ha costruito un mondo, un livello, uno spazio.

GameScapes presuppone dunque uno spettatore disposto a mettersi in gioco, pardon, in viaggio. Detto altrimenti, *GameScapes* presuppone dei giocatori.