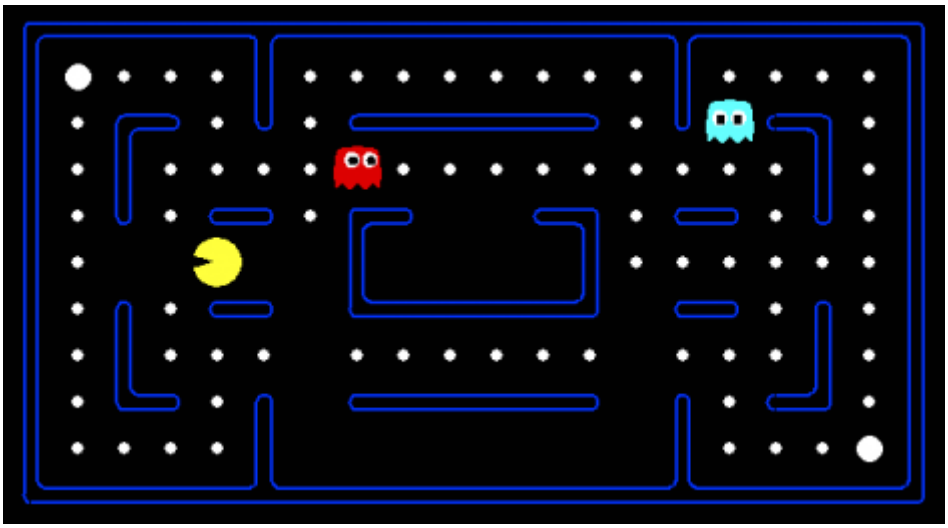
Videogame

Dario Mangano
14 Febbraio 2012

Prima degli anni ottanta in pochi avevano messo le mani su un videogame. Le sale gioco ospitavano lucenti flipper, rumorosi calcio-balilla e caldi tavoli da biliardo, nulla a che vedere con le prime macchine elettroniche che avrebbero cambiato per sempre il modo di divertirsi. A quei tempi, l'immaginazione era fondamentale: due stanghette luminose tra le quali rimbalzava un quadratino diventavano la simulazione del ping pong, un agglomerato spigoloso di pixel era l'alieno dal quale difendere la terra e così via. Per non costringere la fantasia a salti troppo arditi, l'alternativa era creare situazioni del tutto nuove, personaggi inediti. Cose come *Pac-Man*, che girava labirinti che manco Dedalo in persona, divorando pasticche attraverso una bocca che altro non era che il quarto mancante di un cerchio. Una semplificazione imposta dalla scarsa potenza di elaborazione grafica che ha prodotto una vera e propria icona visiva. Ciò che stava cambiando era quella strana cosa che in seguito si sarebbe chiamata "giocabilità", un concetto per il quale non c'è ancora una vera e propria definizione e che si riferisce al tipo di esperienza che il gioco offre. Niente più calci e spintoni come quelli usati per aiutare i rimbalzi del flipper, duri colpi di polso che acceleravano a velocità stratosferiche la pallina del "calcetto" o movimenti felpati come quelli del biliardo. A un tratto tutto questo era stato sostituito da gesti in cui la forza non contava nulla, lo spostamento era minimo e la precisione fondamentale.



La cosa interessante dei videogame è che ci misero davvero poco a uscire dalle sale gioco e a entrare nelle case. L'informatica, a dirla tutta, divenne "personal" grazie a loro, all'esigenza di esplorare il mondo del divertimento e non certamente di portare a casa il lavoro. L'alternativa fu quasi subito tra *consolle* e piccoli computer. Le prime, arrivate (almeno in Italia) qualche tempo prima dei secondi, si chiamavano "Atari" e "Intellivision" (della Mattel), i secondi "Vic 20" e "ZX Spectrum" (Sinclair). In entrambi i casi si trattava di collegare uno scatolotto alla televisione di casa trasformando così il neo-focolare domestico in qualcosa di ancora più nuovo. Unica differenza tra gli scatolotti il fatto che i secondi incorporavano una tastiera, anzi, erano una tastiera. A pensarci bene è curioso: in un'epoca in cui le possibilità di miniaturizzazione non erano proprio avanzate, il computer domestico era stato pensato da subito come qualcosa di piccolo e compatto. Un modello estetico a cui si è tornati solo dopo molti anni. Va detto che gli scatolotti con la tastiera ebbero molto più successo di quelli senza. Era l'epoca di "War Games" e l'idea del piccolo genio informatico cominciava a prendere piede nell'immaginario collettivo (incluso quello dei genitori), anche se poi si mirava solo a veder comparire sul teleschermo qualcosa con cui si potesse davvero interagire joystick alla mano.

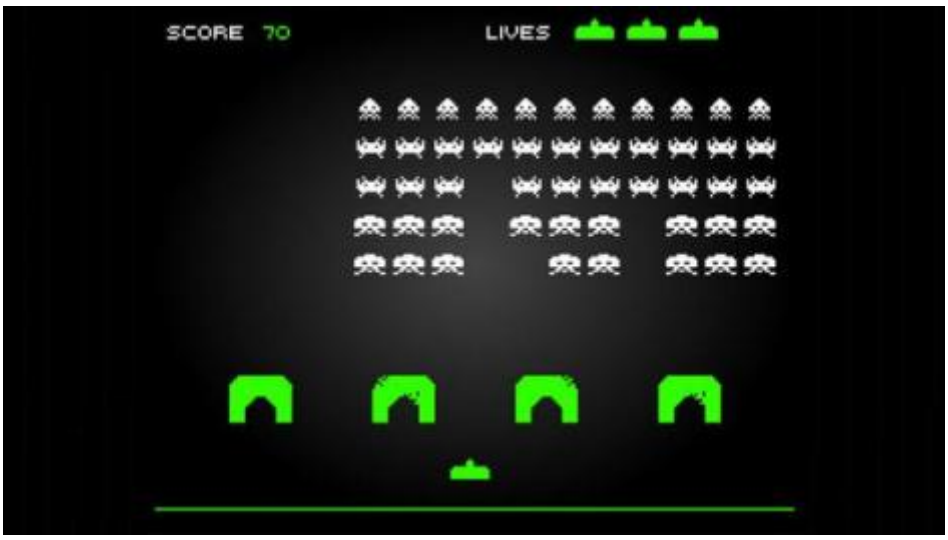
Già, il joystick. A ben pensarci la storia dei videogiochi è legata a doppio filo ai dispositivi per il controllo, alle “interfacce-utente” come si dice oggi. Ed ecco un’altra sorpresa: la prima interfaccia non è la più semplice di tutte – il pulsante che può essere soltanto premuto o rilasciato – ma il potenziometro, ovvero quella rotellina che serviva per spostare il mattoncino-racchetta nel *Pong* e che troviamo in bella vista proprio nello storico Intellivision. Sul joystick si potrebbe scrivere a lungo, raccontando delle molteplici tipologie che si sono susseguite nel tempo che rimandano ognuna a un tipo di gioco. Prima quello che rilevava solo 4 posizioni, ottimo per il *Pac-Man*, poi l’evoluzione a 8 (*platform* e simulatori) e poi via via sempre più punti. Per non dire delle impugnature e della posizione dei bottoni: si andava da quelle corte sormontate da una pallina, a quelle che imitavano le cloche degli aerei da guerra seguendo la forma della mano e incorporando più bottoni per far fuoco (uno in alto, uno in corrispondenza dell’indice etc...). Proprio le simulazioni di volo aeronautico furono la causa del proliferare delle interfacce dedicate, come quelle piccole *cloche* che imitavano i controlli degli aerei da turismo, o i volanti che servivano a giocare con le simulazioni automobilistiche, vere e proprie incursioni dei giochi stessi fuori dal mondo virtuale del monitor. Oggi molto di tutto questo è stato sostituito dai cosiddetti “joypad”, agglomerati di comandi da tenere con due mani che incorporano accanto a una miriade di pulsanti, uno o due minuscoli joystick ultra sofisticati e sensibili che devono essere azionati dai due pollici. Anche in questo caso, naturalmente, dietro una

soluzione formale c’è una precisa “poetica”: quella del jolly, l’interfaccia piglia-tutto che non somiglia a nessun oggetto reale ma che sembra progettata in funzione dell’ottenimento delle migliori prestazioni tanto nel simulatore di corsa a ostacoli quanto nello sparatutto o nell’avventura grafica.

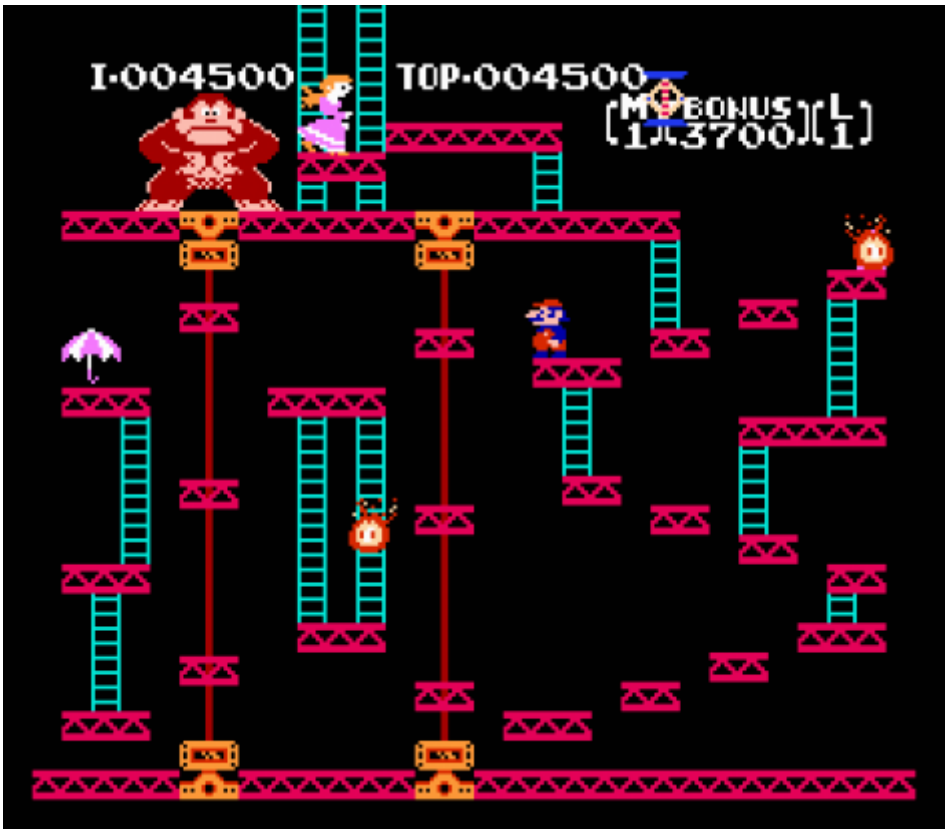
E i giochi? Prima di parlare di quelli che hanno segnato gli anni ottanta, è necessario spendere qualche parola sul modo in cui ce li si procurava. Per un certo periodo, per qualche strano motivo legale, erano i normali negozi a rivendere copie non originali dei software. Quando è nata la pirateria, insomma, non era illegale. A quel tempo, però, Internet non esisteva e dunque, per avere un nuovo programma, l’unica possibilità era copiare fisicamente il dischetto di qualcun’altro. Si innescavano così meccanismi di scambio, trattative, coalizioni, sistemi di equivalenze che prima di allora solo il mercato delle figurine dei calciatori. Con l’unica eccezione che con le figurine si finiva anche per giocare come a carte, mentre con i dischetti l’inversione da mezzo a fine non si è mai prodotta.

Quasi dimenticavo: i dischetti sono già un passo avanti. L’epoca “Amiga” (1987) e forse “64” (con i veri floppy). Con il “Vic 20” e soci c’erano le cassette. Nastri audio nei quali veniva archiviato il codice necessario a eseguire il programma che venivano letti da un apposito mangianastri (chi ricorda “Program” in edicola?). Un sistema che, oltre alla lentezza estenuante, aveva come caratteristica quella di rendere difficile caricare un software che si trovava, poniamo, a metà del nastro.

Insomma, per i software così come per la musica, bisognava esercitare pazienza e aprirsi a gioie e delusioni “di percorso”. Qualcosa che oggi, nell’epoca dell’accesso diretto all’informazione, ci capita sempre meno.



E veniamo finalmente ai giochi. Un forte zoccolo duro erano gli “arcade” ovvero quei giochi che avevano fatto la loro comparsa nelle sale per giungere presto nelle case. I già citati *Space Invaders* e *Pac Man*, ma anche *Defender*, *Asteroids* e un altro campione di longevità come il *Tetris*. Giochi in cui contavano molto i riflessi, la capacità di far fuoco al momento giusto, ma anche l’abilità di visualizzare mentalmente la posizione di un elemento nello strano spazio in cui si giocava la partita, quel virtuale che tanto avrebbe dato da discutere. Un esempio sono i *platform*, ovvero quei giochi in cui bisognava muovere un personaggio attraverso i molteplici livelli di una sorta di costruzione. Alcuni di questi hanno dato vita a personaggi che sono diventati emblematici del videogame stesso, come ad esempio Mario, baffuto e panzuto (ancora una volta per mere esigenze grafiche e non per volontà di caratterizzazione) carpentiere-idraulico di *Donkey Kong*. Altro importante filone è quello dei simulatori, cui abbiamo già accennato, che sfruttavano il neonato spazio virtuale per consentire a chiunque di vivere l’esperienza proibita di guidare un aereo o una formula uno. E poi i giochi di strategia, le cosiddette *adventure* e chi più ne ha più ne metta. Queste ultime, in particolare, dovevano molto al cinema, un favore che il mondo dei videogiochi avrebbe restituito quando la popolarità di personaggi come Super Mario o Lara Croft sarebbe diventata tale da spingere Hollywood a dar loro un corpo “in carne e ossa” ma soprattutto una vera storia.



Sarebbe impossibile menzionare personaggi e tipologie di videogame venuti fuori in quegli anni, quello che ci interessa è mettere in evidenza quali siano i modelli di interazione che si sono sviluppati, ovvero cosa ha caratterizzato (e reso divertente) quel tipo di esperienza. Per esempio, a lungo è invalsa l'idea che l'aspetto estetico del videogame, la sua resa grafica, fosse cruciale. Non a caso nel 1983 fa la sua comparsa nelle sale da gioco *Dragon's Lair*, un gioco che utilizzava la tecnologia Laserdisc (altro dinosauro tecnologico) per realizzare una qualità grafica senza precedenti, in tutto simile a quella di un vero e proprio cartone animato. Il problema era il principio di funzionamento del sistema. Quella qualità grafica, infatti, poteva essere ottenuta solo riproducendo pezzi di un film pre-registrato in funzione delle mosse realizzate dal giocatore. Quest'ultimo indovinava la sequenza di tasti da pigiare? il lettore mandava un po' avanti il cartone animato. Falliva? Veniva riprodotta la sequenza della morte dell'eroe. È da esperimenti come questi che cominciò a emergere quanto, molti anni dopo, la "WII" della Nintendo avrebbe dimostrato sul campo, ovvero che la qualità grafica è sempre infinitamente meno importante della modalità con cui si interagisce con il videogame. Autentici insospettabili che non si erano mai neppure avvicinati a un gioco elettronico hanno capitolato davanti a un tennis per giocare al quale bisogna muovere il braccio come se si avesse davvero una racchetta in mano.

Tutto in barba alle innumerevoli evoluzioni dei vari “Atari” e “Intellivision” che nel tempo si sono trasformati in “Playstation”, “X-Box 360” e compagni, guadagnando la capacità di riprodurre suoni e immagini a un livello cinematografico ma rimanendo invariabilmente legati a un rapporto con il corpo umano che è quello esemplificato dallo joypad: più controlli possibili, più vicino possibile alle dita delle mani. Come se il gioco fosse uno spettacolo solo per gli occhi e non un’esperienza che deve coinvolgere l’intero corpo.

È proprio a ripensare il corpo che in definitiva i videogiochi ci hanno portato e ci stanno portando. E non perché questo stia mutando o debba lamarckianamente farlo in ragione dei nuovi stimoli presenti nell’ambiente, come suggeriscono puntualmente i soliti apocalittici, ma perché una sua forma stabile il corpo umano non ce l’ha mai avuta, dal momento che è sempre esistito insieme a un’innumerevole serie di utensili di ogni genere. Ecco allora il punto: negli anni ottanta non nasceva un nuovo modo di divertirsi, ma nuovi corpi che avrebbero cercato nuove strade per divertirsi e, accanto a questi, nuovi oggetti, nuove case, nuovi spazi.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO