

# L'IMPRONTA DELLA MANO

*Racconti e ragionamenti di un migrante  
fra scrittura letteraria e scrittura multimediale interattiva*

BRUNO TOGNOLINI

Saggio in corso di pubblicazione sul libro collettaneo "COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE NEI PROCESSI FORMATIVI", a cura di Lucia Martiniello

---

## 1 . Leggere per scrivere

Il saggio che qui propongo mi è stato chiesto in un ambito di esplorazioni e ragionamenti su "Comunicazione multimediale e processi formativi".

Io sono da sempre uno scrittore "letterario", poeta e narratore, autore teatrale e televisivo per bambini, ma sono stato "autore multimediale" per circa sette anni. Dal 1994, quando la Philips Interactive Media chiese alla redazione de "L'Albero Azzurro" (RAI) se qualcuno degli autori di quel programma se la sentisse di progettarne una versione multimediale e interattiva su "CD-i"<sup>1</sup>.

Io ero uno fra quegli autori. Autore letterario, come ho detto: di libri, e della parte letteraria (copioni, testi teatrali) di altri media (TV, teatro). Però ero anche un ostinato "smanettone"<sup>2</sup> di computer, che da anni passava ore notturne a stressare il DOS e le aurorali versioni di Windows per comprenderne il funzionamento fino agli strati più profondi dell'interfaccia utente: fin dove cioè a un "final user" era consentito arrivare nei processi di configurazione delle applicazioni e del sistema (oltre c'era il sotterraneo proibito dei programmatori, oltre ancora gli abissi alieni del "linguaggio macchina"). Accolsi il cimento, il mio progetto di "Albero Azzurro CD-i" fu apprezzato nei precoci ambienti multimediali italiani di allora, stesi la sceneggiatura<sup>3</sup>, il "prodotto" fu realizzato e venduto per pochi anni, dopo i quali scomparve con la sua piattaforma proprietaria.

A me però era accaduta una cosa importante, che non mi sfuggì. Prima di quella chiamata all'opera ero agitato da dubbi e frustrazioni, a proposito di quei notturni "smanettamenti": a cosa mi serviva esplorare, scavare e cimentare questi sistemi digitali, in cosa giovava al mio lavoro di scrittore di storie e rime? Stavo solo giocando? La risposta arrivò: tanto si legge e si legge, e si gioca con ciò che si legge, che alla fine si scrive.

## 2 . Migrazioni fra scritture diverse

Per sette anni affiancai quindi la scrittura ipertestuale multimediale e interattiva a quella monotestuale monomediale (letteraria) e monodirezionale (che non prevede l'intervento attivo del lettore). Progettai diverse opere, che qui non è interessante elencare. Poi... smisi. Dopo la progettazione nel 2001 di un portale RAI Bambini, che fu per varie ragioni frustrante, mi allontanai da quella nuova frontiera della scrittura, che m'era parsa, come ogni west, fulgida di sviluppi e destini. Tornai per oltre dieci anni, e fino ad ora, al mio paese, nel regno della scrittura letteraria, monotestuale, monomediale, monodirezionale, nelle sue belle regioni di narrativa, poesia, sceneggiatura e con qualche scantonata saggistica.

Ma le migrazioni fra i regni lasciano traccia, modellano la cultura del migrante, e in parte anche quella dei regni che attraversa. I processi d'apprendimento di una nuova lingua (la scrittura multimediale interattiva,

---

<sup>1</sup> "CD-interactive", una sorta di progenitore del CD-rom, che "girava" solo su piattaforma proprietaria Philips. Benché potesse contenere risorse video allora impensabili nei CD-rom, fu da questi ultimi, avvantaggiati dalla diffusione "open source", in breve soppiantato.

<sup>2</sup> Da [it.wiktionary.org](http://it.wiktionary.org): "Smanettare: (informatica, gergale) compiere numerosi processi su un computer al principale scopo di testare le potenzialità di hardware e software"

<sup>3</sup> Lo "script": più che un copione un manuale di istruzioni destinato a CD-i designer, sviluppatori, grafici, sonorizzatori, etc. L'intera sceneggiatura di "Albero Azzurro CD-i" è consultabile e scaricabile dal mio sito web [www.tognolini.com](http://www.tognolini.com).

come vedremo), partendo da una vecchia e materna (la scrittura letteraria), implicano naturalmente traduzione e trapianto di forme e contenuti dall'una all'altra. Come i mercanti e i contrabbandieri, che spostano merci fra i regni; come gli acidi ribonucleici o i virus, che scambiano e innestano segmenti di geni, e cambiano i corpi.

Può essere interessante, può ben collocare questo saggio nel contesto che lo ospita, tentare un racconto e un'interpretazione di queste migrazioni, espansioni e ritorni, fra scritture diverse.

### 3 . La vera Nuova Cosa

Ciò che mi attraeva nella scrittura ipertestuale-multimediale-interattiva non erano tanto i primi due elementi quanto il terzo, l'interattività. Quella era, o mi pareva allora, la vera e fulminante Nuova Cosa.

Multimedialità e ipertestualità hanno avuto campo da secoli nella nostra cultura: ciò che cambia, nel modo in cui son trattate oggi nei nuovi media, è solo la velocità e la potenza.

L'ipertestualità è sempre esistita. Moltissimi testi sono potenziali ipertesti. I rimandi, espliciti o impliciti, in un libro, in un saggio, in un'enciclopedia sono già nella loro natura primaria caratteristiche ipertestuali. Il comando "confronta" invita a sfogliare lo stesso volume in altre parti, o a tirare giù dallo scaffale altri volumi, o a recarsi in altre sedi dove si trovano altri volumi, in cui troveremo ancora altri rimandi. Questi arnesi secolari sono infinitamente meno veloci e meno potenti di un "clic", perché indirizzano con lunghe dilazioni di tempo ad ambiti limitati e circoscritti, e non in tempi infinitamente brevi (in tempo reale) a un "web" tendenzialmente infinito di risorse e d'altri "links". Ma ciò che cambia è solo la velocità e la potenza (l'estensione) della *lettura* ipertestuale, non la natura profonda della *scrittura* ipertestuale, che è sempre esistita.

La multimedialità è sempre esistita: i libri illustrati, i cantastorie col loro tabellone, il teatro, le sagre, gli spettacoli "son et lumiere", cento altri testi della nostra cultura tradizionale sono sorretti da scritture multimediali. Le regie multimediali di una messa cattolica o di un melodramma sono più statiche e lente di un moderno multimedia, ma si avvalgono della stessa *ars combinatoria* di testo scritto (libretti e messali), suono (musica, voce e canto), immagine fissa (scenografie e architetture sacre) e immagine in movimento (gesti liturgici degli officianti, recitazione dei cantanti, coreografie).

### 4 . La scrittura dei vuoti

No, l'unica vera novità, ciò che in quegli anni mi aveva attratto e incantato, era il Terzo Elemento: l'interattività. E, per quanto mi riguardava, dato il destino di "leggere per scrivere", la nuova e particolare *scrittura* che questa interattività sottendeva ed esigeva: una scrittura interattiva.

E cos'è una scrittura interattiva? Addestrato alla riflessione sui linguaggi dagli anni e dagli alti maestri del DAMS e del teatro, quasi subito lo compresi: è la scrittura dei vuoti. La scrittura che disegna, articola e incornicia i vuoti in cui dev'essere risucchiato l'apporto di senso del lettore<sup>4</sup>. Un "emiscrittura", una scrittura incompleta, statutariamente dimidiata, una scrittura progettata per completarsi non con la lettura, stavolta, ma con la scrittura speculare del lettore.

Non meramente il vuoto, ma la scrittura del vuoto. Il vuoto di per sé, non circoscritto da un pieno, è vuoto totale, è Nulla, e probabilmente non risucchia, non attrae. Sto parlando di un vuoto circoscritto, e "circoscritto" è la parola giusta: mi attraeva sperimentare quale fosse la scrittura capace di "circoscrivere" un vuoto attivo in attesa di senso; la scrittura architettata per risuonare, consonare e completarsi con la scrittura del lettore.

---

<sup>4</sup> Soltanto qui lo chiamerò "lettore", poi più. Da subito avevo notato che il fruitore di linguaggi multimediali e interattivi non ha un suo nome, di dignità pari a quella di "lettore", "ascoltatore", "spettatore", e infine "telespettatore". Non è mai stato chiamato "interattore", che avrebbe avuto qualche proprietà. Poiché parleremo soprattutto di videogame, benché il termine sia ancora riduttivo lo chiameremo in questo saggio "giocatore".

## 5 . La trappola per la coscienza

Avevo alle spalle una buona scuola, per affrontare questo compito. Venivo da quattro anni di studi e pratiche di “drammaturgia espansa”<sup>5</sup>, al DAMS di Bologna, col magistero di Giuliano Scabia. E dopo quelli da dodici anni di teatro; e più precisamente di quel teatro di gruppo e di base in cui erano largamente diffuse negli anni settanta e ottanta le varie pratiche che furono comprese nel termine di “animazione”.

L’animazione si rivolgeva in quegli anni ai soggetti cosiddetti “passivi” del consumo culturale (spettatori, lettori, studenti), e tesseva strategie maieutiche per stanare le energie e l’apporto creativo di questi soggetti dai recessi in cui l’abitudine del consumo passivo li aveva relegati. In pratica, persone che avevano sempre solo letto e guardato e ascoltato erano invitate a cantare, improvvisare, recitare.

Ma l’animatore sapeva bene che non era sufficiente, e anzi era controproducente, invitare *tout court* l’aspirante attore ad “esprimersi”. Più che aggiungere (compiti) occorreva togliere (ostacoli): creare vuoti. Costruire attorno a lui le condizioni e gli stimoli giusti perché avvenisse quella delicata rottura del metabolismo quotidiano delle percezioni e delle espressioni di sé e del mondo (“tu ora non eri più tu”) che consente alla creatività inibita e sepolta in ognuno di rifluire.

Ma creare vuoti non basta: occorre scrivere (circoscrivere) vuoti. Subito dopo o quasi al tempo stesso, occorre mettere in opera uno schema di forze che accogliesse, arginasse e orientasse l’esperienza dell’altro da sé: per esempio nella trama di senso di un personaggio e di una situazione drammatica (“tu ora non eri più tu – tu eri Amleto”).

E Amleto lo dice chiaro, ai commedianti che ha istruito per rappresentare di fronte al re fraticida “l’orrido evento”: “Il teatro è la trappola in cui faremo cadere la coscienza del Re”<sup>6</sup>. Una trappola – e già il termine evoca un reticolo, una tessitura di linee, cioè, letteralmente, un “testo” – fatta di pieni e vuoti, vuoti circoscritti e scritti da pieni, in cui attrarre e orientare la coscienza.

## 6 . La lingua povera

Orientalarla dove? Verso quali narrazioni del mondo?

Non son stato solamente uno “smanettone” di DOS e Windows, ma anche (e tuttora sono) un giocatore di videogame. E in particolare, o meglio esclusivamente, di “graphic adventure”, i videogame statici, da meditazione, oggi adornati di una grafica meravigliosa da bravissimi illustratori. Quei videogame dove si vaga in prima o terza persona (cioè vedendo in soggettiva i luoghi o conducendovi il proprio avatar-burattino) in quieti scenari da sogno, sonorizzati da musiche stupende e raffinati suoni d’ambiente, con tutto il tempo che si vuole a disposizione per andare e venire, chinarsi e osservare, riflettere, ipotizzare, dedurre, immaginare sviluppi e soluzioni, raccogliere e adoperare oggetti e risorse, risolvere enigmi e progredire così nella storia.

Da “smanettone”, nel felice processo del leggere per scrivere, imparavo *la lingua*, il lessico, la grammatica e la sintassi dell’interattività; da “videogamer” imparavo *il discorso*, ciò che con quella lingua si poteva dire e narrare.

La lingua – perlomeno quella che io ho appreso allora, ed è in gran parte ancora in uso nei videogame che girano su PC – è nella sua sostanza semplice, addirittura povera, e caratterizzata da una forte asimmetria fra i due interlocutori del discorso interattivo, fra autore e fruitore. Il linguaggio multimediale, a ben guardare, in questi giochi è monodirezionale: molti media (immagini, suoni e testi) si rovesciano dall’autore verso il fruitore, un solo medium (movimenti e clic del mouse) torna indietro dal fruitore verso l’autore.

Io autore non ho altre notizie di “lui” che il punto (valori x,y) dove sta il suo cursore in quell’istante, e se è cliccato o no<sup>7</sup>. Con questa lingua povera mi parla.

---

<sup>5</sup> In sintesi, per “drammaturgia espansa” si intendeva l’allargamento dello studio della drammaturgia dalla letteratura teatrale (i testi scritti) alla totalità dell’evento spettacolo; e da quello ad altri eventi para-spettacolari (sagre, fiere, giochi, riti e accadimenti religiosi, etc.). Una trasposizione della lettura-scrittura drammaturgica – tenendo ferme le sue leggi di combinazione, composizione, concertazione, etc. – ad altri “oggetti culturali” oltre l’evento teatrale canonico.

<sup>6</sup> W. Shakespeare, *Amleto*, atto II, sc. 2.

<sup>7</sup> Questo, ripeto, vale per i videogame che io giocavo allora e gioco ancora oggi su PC, che hanno come unica interfaccia di input il mouse, e sono quindi coerentemente definiti, oltre che “graphic adventure”, anche col termine di giochi “punta a clicca”, dato che sono le uniche cose che si possono fare. Altri apparecchi dedicati, come le console giochi attuali, sono già infinitamente più evoluti. La piattaforma Wii di Nintendo è dotata di un controller senza fili, il Wiimote (crasi di Wii e Remote), simile ad un telecomando, che reagisce alle forze vettrici, all’orientamento rispetto

## 7 . Il discorso ricco

Questa lingua povera e asimmetrica delle graphic adventure (o, appunto, videogame “punta e clicca”) è però del tutto bastevole e raccontare e vivere “insieme”, autore e fruitore, bellissime storie.

Perché – e qui tocchiamo per la prima volta il cuore della mia argomentazione – non è la complessità della lingua che rende ricco il racconto, ma quella del discorso. Si possono suonare musiche povere e rozze con un piano Steinway e musiche ricche e complesse con un flauto di canna rurale.

La differenza, nella mia convinzione di allora, la facevano quindi – “*Cicero pro domo sua*” – i portatori del discorso, del racconto: gli autori. E nella mia convinzione di oggi, a capo delle esperienze e meditazioni che qui esporrò, una felice e feconda sinergia fra gli autori, la piattaforma (le possibilità tecniche della lingua) e un’altra indispensabile figura, di cui parleremo.

Per non seguitare a svolazzare nell’astratto farò alcuni esempi di ricchezza e povertà di lingua e discorso: da lettore e da scrittore di multimedia interattivi.

## 8 . Il cagnone che sbrana

Nella graphic adventure “*Nikopol*”<sup>8</sup> un artista ribelle si contrappone a una misteriosa tirannia che esercita il controllo totale su Parigi. Scenari e grafica “dark” meravigliosa, ispirata all’opera di Enki Bilal, celebre autore di fumetti e regista francese. Dopo aver combattuto per un paio di sessioni di gioco coi primi compiti di narrazione interattiva, enigmi e rompicapo un po’ noiosi, ottengo di poter uscire dall’appartamento in cui l’avventura parte, claustrofobico e diroccato ma disegnato magnificamente.

Un cagnone-mostro-forzaspeciale irrompe nel pianerottolo delle scale e mi sbrana. Schermo nero per un secondo. Rinasco: e già questo è un *topos* convenzionale dei videogame che non incontra il mio concetto di sviluppo armonioso di una storia, e che in sostanza mi annoia. Cerco rifugio in un’altra stanza; il cagnone entra e mi sbrana. Rinasco, riesco a trovare una sbarra per bloccare la porta d’ingresso dell’appartamento, ho un po’ di tempo in più mentre il cagnone infuria contro l’ostacolo: che faccio? Non ho il tempo di capirlo, il cagnone sfonda e mi sbrana. Rinasco, rimetto la sbarra, trovo una stanza in cui forse posso spostare un armadio contro l’uscio, ma quest’armadio è bloccato da qualcosa: mentre studio il problema il cagnone entra e mi sbrana. Rinasco, rimetto la sbarra, riesco a spostare l’armadio, ma da solo non basta, il cagnone sfonda la porta d’ingresso, sfonda la porta barricata dall’armadio, entra e mi sbrana. Rinasco: c’è un pesante meccanismo che potrebbe appesantire l’armadio, ma prima di rimettere la sbarra alla porta, spostare l’armadio, sbloccare il meccanismo, prima di rivedermi balzare addosso il noioso cagnone, disinstallo il videogame e lo metto via.

Non è solo la noia della reiterazione; non è solo l’assillo degli eventi “timeout”, che toglie ogni possibilità di quiete dimora nel godimento del sito e del caso: è la combinazione di questi due elementi. Eventi piatti e banali, reiterati identici, con identiche sequenze di atti richieste al fruitore, e con in più la scadenza di tempo che assilla; questo rende per me l’esperienza di questo tipo di videogame piatta e banale fino all’esasperazione.

La lingua è ricca, il discorso è povero.

## 9 . Il cagnone che dorme

“*Syberia*”<sup>9</sup>, ammaliante e sterminata graphic adventure dell’illustratore e autore interattivo, sempre francese (son bravi!), Benoit Sokal. La bella detective Kate Walker attraversa un’Europa immaginaria, ma verosimile

---

allo spazio tridimensionale, attraverso un accelerometro a tre assi presente al suo interno: dotazioni che gli consentono di percepire movimento, accelerazione, inclinazione e rotazione della mano che lo regge. I giocatori possono mimare azioni e “sentirle” (ritorno di forza) attraverso la vibrazione del controller stesso, invece che premere solo pulsanti. Uno dei primi video della console Wii mostrava attori “mimare” col Wiimote, e vedere realizzate sullo schermo, azioni come pescare, cucinare, suonare la batteria, dirigere un’orchestra, sparare, combattere con le spade e dilettersi in un’operazione di chirurgia dentale (da Wikipedia, voce “Wii”).

<sup>8</sup> *Nikopol*, White Birds, 2008

<sup>9</sup> Benoit Sokal, *Syberia*, Microids 2002.

e magnifica, fino ai ghiacci della Siberia sulle tracce dell'incantevole vecchietto Hans Voralberg, svanito e geniale inventore d'automati. Lo trova, si convince pian piano ad aiutarlo nel suo compito e sogno: raggiungere Syberia, un'isola sperduta fra i mari in cui vivono ancora i Mammuth, e morire lì. Mesi e mesi di gioco, in cui l'affezione ai luoghi e ai personaggi cresce, fiorisce, matura, fino a rendere un piacere sospirato tornare "lì"<sup>10</sup> alla sera, per portare avanti di un tratto ancora il lungo racconto. Due soli episodi. Siamo già avanti nel gioco, ad Aralbad, l'albergo e centro termale deserto e decadente in cui riposa Helena Romansky, la cantante lirica che dovremo convincere a cantare un'ultima volta per un direttore di miniera pazzoide e melomane, che a migliaia di chilometri da lì ci tiene in scacco. Ma un *conciierge* arcigno e amante dell'ordine ci impedisce di andare oltre la hall dell'albergo. Abbiamo con noi pochi oggetti, in apparenza inutili. Fra questi, un flacone di detersivo liquido trovato in uno sgabuzzino. L'idea viene a mia moglie, con cui condivido questi giochi (ma altre volte è venuta a me!). Fuori, in un giardino languido e ventoso, disegnato magnificamente, c'è una bella fontana zampillante: rovesciamo il flacone nella fontana? Ma che senso avrebbe mai? E invece... centro! Monta una schiuma gonfia, il portiere la vede attraverso la vetrata ed esce con le mani nei capelli, noi torniamo dentro, frughiamo nel suo cassetto, ecco la chiave, e via nelle sale, nelle piscine, nei corridoi, a vedere cosa c'è, cosa ci aspetta<sup>11</sup>. Altro stadio, quasi finale. Poderosi cancelli adornati di zanne di Mammuth, governati da ingranaggi rugginosi e mastodontici, ci impediscono di salpare verso Syberia. Terminale di questi marchingegni pare essere un cesto cilindrico con sbarre e porta, che ricorda, in grandi dimensioni, i cilindri in cui corrono i criceti. Lontano da lì, in un altro punto del Villaggio Yukol in cui "dopo infinite vicissitudini" siamo arrivati, dorme il nostro Yuki, una sorta di cagnone bianco a pelo lungo trovato due regni prima. Che non sia lui il motore che ci occorre? Ma il cagnone non si sveglia. Non valgono voci e richiami, non possiamo scuoterlo, Kate Walker, stimolata a fare qualcosa al suo cospetto, non sa che dire: "Questo cane non si sveglia!". Che facciamo? Neanche stavolta la gloria dell'intuizione è stata mia (ma altre volte sì!). Non ci sente, non possiamo toccarlo, ma respira, vistosamente e rumorosamente: e se gli facessimo annusare qualcosa? Andiamo a cercare. E cerca cerca, infatti, ecco in un altro punto del villaggio un'erba Yukol che si può cogliere e mettere in "inventario". Via di corsa dal cagnone<sup>12</sup>, l'erba sotto il suo naso, lui si sveglia, via in marcia verso i cancelli, ci segue, quando arriviamo entra disciplinatamente nel cilindro, prende a correre, con cigolii e clangori le ruote dentate girano, il cancello si apre. Le azioni richieste, sottese ai "rompicapi", non sono banali, scontate, hanno tocchi di ironia e poeticità. La lingua è ricca, il discorso è ricco.

## 10 . Snow crash

Questi siano due esempi (di fatto tre) tratti dalla mia esperienza di *lettore* di multimedia interattivi. Ora due tratti da quella di *scrittore*.

Nel 1996 fui incaricato dalla Cecchi Gori New Media di presentare un progetto di graphic adventure tratto dal film "Nirvana"<sup>13</sup> di Gabriele Salvatores. La vicenda del film, vicina alle mie letture di fantascienza di sempre, e di fantascienza "cyber-punk" di allora (William Gibson era un mio autore "cult"), mi avvinse. Trovai una mia via, scrissi un progetto che entusiasmò Salvatores, il gioco fu realizzato<sup>14</sup>. Si rivolgeva espressamente a giocatori che conoscessero il film, di cui era una sorta di "sequel" interattivo. Eccone un passaggio.

---

<sup>10</sup> Di questo "tornare lì", "stare lì", vivere un'esperienza percepita come quasi fisicamente abitativa di luoghi virtuali, meriterebbe ragionare e capire meglio: ma come dice Michael Ende, "è un'altra storia e si dovrà raccontare un'altra volta".

<sup>11</sup> Idem: dell'emozione di un nuovo scenario, un "nuovo mondo" che si apre, intricato e sconosciuto, da esplorare e percorrere, guadagnato a costo di prove ed enigmi risolti, vagando e vagando avanti e indietro sempre nello stesso mondo, in serate e serate di giochi: di questa emozione, della sua qualità e valore esperienziale, occorrerebbe ragionare e capire meglio. Ma si dovrà fare un'altra volta.

<sup>12</sup> Idem: sul vai e vieni che l'autore premedita per noi con queste prove, e che ci costringe a "camminare" avanti e indietro i bei siti fino a conoscerli a menadito (mentre sarebbe sufficiente un clic per tornare dove l'azione richiede); sulla noia rassegnata e sognante con cui i giocatori appassionati del genere affrontano queste passeggiate in apparenza inutili, occorrerebbe ragionare e capire meglio. E ancora si dovrà fare un'altra volta.

<sup>13</sup> G. Salvatores, *Nirvana*, Italia, 1997, 111 min. colore

<sup>14</sup> Anche di questo nel sito [www.tognolini.com](http://www.tognolini.com) si dà l'intera e immane sceneggiatura.

Quarta e ultima fase. Compito del giocatore è riesumare da un chip cerebrale, “editare” e ripulire per renderli leggibili, gli ultimi ricordi di Jimi Dini, il game designer protagonista che viene ucciso alla fine del film. L’ultimo “file-ricordo” che il giocatore apre, simultaneo alla morte violenta, è visualizzato come un drammatico “snow crash”, locuzione informatica che indica un crollo di sistema così grave da produrre un effetto neve sullo schermo. Il giocatore vede sul suo monitor un luminoso formicolare bianco, nient’altro. Nessun clic in nessun punto dello schermo produce alcun effetto. Ma una voce, che è guida del gioco<sup>15</sup> (la bravissima Lucilla Giagnoni, attrice teatrale), gli suggerisce che “è solo neve, neve sul vetro, Jimi. È solo neve ...”

Torniamo al film. Nella sequenza finale il regista ci propone una dissolvenza fra un metaforico effetto “snow crash”, che segue la morte violenta di Jimi Dini, e un parabrezza accecato di neve: due immagini molti simili, che si confondono (e nella dissolvenza infatti si fondono) una nell’altra. Poi un tergicristallo comincia a spazzar via la neve e rivela il passaggio. Lo zoom allarga e vediamo Naima, la hacker che aiutava Jimi Dini nella sua impresa, alla guida del suo furgone che si allontana in una tempesta di neve.

Torniamo al giocatore, impotente davanti a una schermata luminosa e brulicante, col suo mouse che non produce alcun effetto. Che il gioco abbia mandato in crash il suo PC? No, perché una voce continua a dirgli che “è solo neve”.

Qual è la soluzione? Il giocatore dovrà ricordare la fine del film – o arrivarci per altra via, per immaginazione, per deduzione, per caso – e muovere lentamente più volte il cursore del mouse a destra e a sinistra, come un tergicristallo, o come uno straccio: così “pulirà il vetro”, supererà l’impasse, andrà avanti.

## 11 . I Cacciatori di organi

Per realizzare questa storia interattiva, di cui ero architetto, avevo a disposizione materiali edili, mattoni multimediali, di tre tipi:

- 1) diverse centinaia di sequenze del girato del film, che per lunghi pomeriggi ho esaminato, cercando di capire cosa trarne;
- 2) sequenze fotografiche e cinematografiche realizzate *ad hoc*: foto di ambienti navigabili a 360°, e addirittura alcune riprese originali, girate per il videogame da Stefania Rocca (Naima) e Diego Abbatantuono (altro personaggio del film);
- 3) sfondi, scenari e altri elementi realizzati in grafica digitale dalla software house che sviluppava il videogame.

Fra le sequenze del girato del film, che come è noto eccedono il montato finale di parecchie volte, c’era un lungo controcampo dei Cacciatori di organi. In un corridoio, fiancheggiato su un lato da una fila di pilastri, i Cacciatori di organi pedinavano un personaggio in apparenza agonizzante (Jimi Dini, il protagonista), sperando di ghermirlo. Sporgevano le teste a grappolo da dietro un pilastro; poi fuggivano scacciati dall’accompagnatore del ferito (il suo amico Joystick, Sergio Rubini); ma rispuntavano sporgendosi dal pilastro successivo; poi scomparivano e rispuntavano dal successivo, e così via per sei volte. Di questa lunga sequenza nel film si vede solo qualche secondo, come controcampo di Joystick che si guarda alle spalle. Come potevo utilizzarla, in narrazione interattiva? Così.

Quei “corvi” sono un ricordo oscuro del protagonista morto, che il giocatore deve “schiarire”, cancellare e dimenticare, per andare avanti. “*Cacciali via dai tuoi ricordi, Jimi! Sono corvi!*” – dice la voce guida. Il video va avanti fino al punto in cui le teste dei “corvi” si sporgono dal pilastro, e lì si blocca (il software che gestisce il gioco lo blocca). Se il giocatore fa la mossa giusta, il video riparte e le teste si ritraggono: cioè “li ha scacciati”<sup>16</sup>. Il video scorre, le teste rispuntano, il video si blocca: sono tornati, occorre cacciarli di nuovo. Come fare?

La prima volta è il grado più semplice. “*Via! Tornate nel buio!*” – dice la voce. Cliccando “nel buio” da cui vengono (il nero alle loro spalle), il video riparte, i corvi si ritraggono, rispuntano. Secondo passo: cliccando i loro occhi-lampadine in una certa sequenza il video riparte (li abbiamo cacciati), i corvi scompaiono,

---

<sup>15</sup> Questa voce, come accennerò in seguito, lungi dall’essere solo una guida, è in realtà un personaggio ben definito del game, vero deuteragonista del giocatore.

<sup>16</sup> Voglio sottolineare questo punto: il video riparte = il giocatore li ha scacciati. Qui avviene la trasformazione, la rinarrazione in lingua interattiva di materiali preesistenti: che era il mio compito.

ritornano. E così in una progressione, realizzata come *climax* drammatico nei testi della voce e nella scala di difficoltà delle azioni, fino alla sesta e ultima volta.

Lì c'è l'impasse. Non riusciamo a cacciarli, tornano sempre, Jimi non riesce a dimenticarli. *“Non così, con queste cose che facciamo...”* – dice la voce. E poi chiede, suggerisce al giocatore: *“C'è qualcosa che non abbiamo ancora fatto?”*. Ripete, insiste: *“CHE PROPRIO NON ABBIAMO MAI FATTO?...”*

Un giocatore di videogame tende a cliccare, dapprima dove pensa che serva, e poi man mano, non vedendo risultati, spazientito e infine irato, e caso e ovunque nello schermo. Quello solo può fare, quello fa.

La soluzione qui è: non fare niente. Non cliccare da nessuna parte per un po'.

Se il giocatore clicca ancora a caso, ecco la voce che insinua, suggerisce: *“No, non funziona, è inutile. Forse Jimi non vuole questo aiuto”* – *“Aspetta, pensiamoci bene, senza fretta”* – *“Questi ricordi sono ostinati, forse bisogna lasciarli riposare”* – *“Basta, non ho più idee. Non farò più niente...”*

Il timeout che avevamo dato a questa azione (a questo invito all'inazione) era di 15 secondi. Se il giocatore riusciva a non cliccare per 10, per 12, e poi cliccava, ecco la voce ad aiutarlo: *“Aspetta, forse eravamo sulla buona strada, perché hai cambiato?”*. Se il giocatore sta fermo, non fa niente, cioè non clicca, per 15 secondi, il filmato si sblocca, i Cacciatori di organi scompaiono. La voce conferma e premia: *“Questo era un ricordo faticoso, non è vero? Non ci voleva lasciare. E invece ora andranno anche loro, sai Jimi, e non torneranno mai più”*

## 12 . L'apprendimento della lingua

L'esplorazione e l'apprendimento di una nuova lingua, avendo a cuore il discorso, è una bella esaltante avventura.

Nella scrittura di quest'opera ero affiancato da un partner, che era la mia controparte digitale: un designer interattivo della CD-Italy, la software house che sviluppava il gioco. Questo designer era l'interfaccia fra l'ideatore e i realizzatori; fra me, che inventavo storie e proponevo idee, e gli sviluppatori del software, i grafici, i fonici, e tutti coloro insomma che forse da me, senza la sua mediazione, non le avrebbero comprese, o accettate.

Io chiedevo al mio partner: si può fare?

Per esempio: il motore del gioco (il software che lo gestisce) può cogliere un movimento alternato del mouse da destra a sinistra e da sinistra a destra per una larga porzione dello schermo, anche se non si ferma in punti esatti? Sì, può. Bene, allora possiamo realizzare la soluzione del tergicristallo che spazza la neve nell'evento Snow crash.

Il software gestore del gioco può cogliere una totale inattività del mouse per un tempo definito, e interpretarla anziché come assenza di dato, come dato? Sì, può. Bene, allora possiamo realizzare la “soluzione zen” (astenersi dall'agire) nel sesto passaggio dei Cacciatori di organi. E così via, per altri cento casi.

Non voglio addentrarmi in teorie linguistiche che non conosco, ma si può dire intuitivamente che occorre, o aiuta, avere “un'infarinatura” di una lingua, per apprenderla. Che forse occorre parlarla, per parlarla. È indispensabile avere “qualcosa da dire”, avere a cuore il discorso, il racconto. Ma è necessario anche avere qualche idea di come quel discorso, in una lingua che ci è nuova, si possa dire. Quali parole si possono usare e quali no; e quali forse, lavorandoci un po' sopra. Ho sempre posto al mio designer domande plausibili, operazioni che già sapevo non del tutto incoerenti con le possibilità di quella lingua.

Ecco dunque a cosa mi erano servite quelle ore notturne di “smanettamenti”.

Ed ecco: imparandola, e coniugandola col discorso (nel mio caso col racconto), una lingua semplice e povera, asimmetrica per il mio interlocutore, che può soltanto dirmi “punto e clicco”, può essere parlata in forme ricche. Può “disegnare i vuoti”, in cui il giocatore è chiamato a fare il suo punto e clicca, con linee di narrazione (“interactive design”) che diano un senso più ricco a quel povero gesto.

Come ho detto, da dieci anni ho abbandonato quella lingua e quel canto. Ora scrivo opere letterarie, sceneggiature televisive, e soprattutto filastrocche (non ho mai smesso di scriverle, come si vedrà, anche durante la stagione interattiva). Ma cos'altro sono le filastrocche se non un'arte dell'imbuto a loro volta? L'arte di concentrare in forme rigide e semplici – rima e ritmo, punta e clicca – un discorso ricco e complesso.

## 13 . Un mezzo fallimento

A dispetto di queste spavalde affermazioni, e di alcune felici intuizioni, “Nirvana X-rom” è stato un mezzo fallimento. Ecco come lo ricorda Wikipedia:

“Il titolo non ebbe molto successo, forse a causa della sua incompatibilità con i più recenti sistemi operativi: era infatti possibile eseguirlo solo su sistemi Windows 98 equipaggiati con una vecchia versione di QuickTime. Inoltre il gameplay era estremamente farraginoso e datato già allora, tanto che ora non è più in commercio”<sup>17</sup>

Ed ecco come, altrove, sempre Wikipedia definisce il termine “gameplay”.

“La Giocabilità (gameplay in inglese) è un parametro o un termine di valutazione utile a giudicare un videogioco. Il termine è un neologismo e indica quanto il gioco è ‘giocabile’, ovvero quanto è immediata la risposta ai comandi del giocatore e quanto l’esperienza è fluida; mancando questa, spesso il videogioco diventa frustrante. La giocabilità include anche la semplicità con cui effettuare le azioni e la varietà di queste ultime. Nella giocabilità viene anche tenuto conto della difficoltà di proseguire nel videogioco, se è adeguata all’avanzare dei livelli o troppo elevata/ridotta per dare lo stimolo necessario”<sup>18</sup>.

Farraginoso, quindi. Ahimè, era vero. La risposta ai comandi del giocatore non era immediata, il gioco molto spesso “si inchiodava”, mandando in stallo il PC del giocatore. L’esperienza non era “fluida”, alcuni passaggi, enigmi e rompicapi, erano di ardua e obliqua comprensione. La “varietà” c’era: le strategie d’azione erano molte, di rado ripetitive, talora, come nei due esempi esposti, del tutto inedite nei videogame; ma la “semplicità” onestamente no, proprio non c’era<sup>19</sup>.

Come mai? Che cosa non aveva funzionato?

#### 14 . Chaplin, la locomotiva e il midollo spinale

Facciamo un passo indietro. Ecco cosa ne pensavo allora, prima di sapere che non avrebbe funzionato. Due stralci da testi e ragionamenti che mi accadde di scrivere proprio per la conferenza stampa di presentazione del film e del suo videogame, a Milano nel ‘97, e che poi usai in altre occasioni e conferenze.

Siamo in America, nel 1915. Il cinema è nato da anni, è un bambino, gioca. Vive nei baracconi, mostra locomotive che saltano addosso per spaventare la gente nelle fiere, in concorrenza con le montagne russe. Ora: spesso un bambino strilla per farsi badare dai grandi, che finché possono non lo prendono sul serio. Per i grandi dell’arte di allora, del teatro, della letteratura, della pittura, il cinema era una cosa da bambini: brividini e strillette al luna park.

(...)

Finché un bel giorno arriva Charlie Chaplin, arriva al nuovo mondo e al nuovo linguaggio dai due vecchi, l’Europa e il Teatro (o il Circo). Arriva e trova un linguaggio già maturo, che però nessuno parla veramente. E che dunque, per non perder la parola, se ne sta lì adirato nelle fiere a parlare se stesso. E non avendo niente da dire, ovviamente, strilla. Allora Chaplin si siede, lo prende in mano, gli dice “adesso calmati”: e lo parla. E fonda il Cinema. Lontanissimi i paragoni irriverenti: non parlo di me, beninteso. Parlo dei molti Chaplin che approderanno ai new media, e che come me verranno dal teatro, dai libri, dal cinema, dal vecchio continente.

E più avanti nello stesso brano, parlando dei videogiochi “spara spara”.

Questo linguaggio, in larga parte, è quello dei videogiochi “spara-spara”: un agire basato su riflessi istantanei (occhio vede – dito clicca – nemico muore), che passa per il midollo spinale come un arco

---

<sup>17</sup> it.wikipedia.org, voce “Nirvana”

<sup>18</sup> it.wikipedia.org, voce “Gameplay”

<sup>19</sup> Ho ricevuto, e conservo, decine di e-mail disperate di giocatori bloccati in cerca d’aiuto. Quando il problema era nel software, le inoltravo alla casa produttrice, che consigliava soluzioni e forniva “patches”. Per tutti i blocchi logici, enigmistici, e in sostanza narrativi, di cui ero responsabile, avevo pubblicato sul mio sito (e ancora c’è), una pagina di suggerimenti e soluzioni. Conservo però, benché in numero minore, anche lettere grate ed entusiaste di giocatori che erano riusciti ad arrivare alla fine del gioco.

riflesso semplice, senza bisogno dell'intervento del cervello. Anzi guai se il cervello s'intromette, con le sue riflessioni lente: cosa succede se un automobilista "pensa" di (come, quando, perché) frenare quando vede un ostacolo?

I giochi "shoot 'em all" sono un'utile e ottima cosa, come del resto le frenate. Il fatto è che per l'uomo c'è dell'altro: "there are more things...", come diceva Amleto. Sarà fatale, come l'evoluzione, che i videogame risalgano il midollo spinale, come un fiume controcorrente, verso la sorgente, verso il cervello, e le emozioni più grandi e più scure che sgorgano lì. Saranno narrazioni condivise, chiameranno il giocatore a una partecipazione (attiva, ma anche passiva) che coinvolga sfere più varie e vaste della persona. Niente di nuovo, niente di sconvolgente: quelle stesse parti di noi che oggi portiamo tra le pagine di un libro, a teatro, al cinema, ma deponiamo sedendoci al computer. E il "giocatore" stesso, probabilmente, cambierà nome, in qualche altro che suonerà più largo, come "lettore", "spettatore", "ascoltatore"...

#### 14 . Cosa mancava a "Nirvana X-rom"?

Nel punto 7 di questo saggio anticipavo come stessimo toccando "per la prima volta il cuore della mia argomentazione: non è la complessità della lingua che rende ricco il racconto, ma quella del discorso". Poco più avanti aggiungevo che "la differenza la fanno gli autori": o meglio, come ora ho compreso, "una felice e feconda sinergia fra gli autori, la piattaforma (le possibilità tecniche della lingua) e un'altra indispensabile figura, di cui parleremo".

Bene, è giunto il momento di parlarne.

L'argomento di questo saggio è la migrazione "fra scrittura letteraria e scrittura multimediale interattiva". La traduzione, il trasporto, la trasformazione e il trapianto virale di forme e contenuti del vecchio linguaggio nei nuovi. Nei due brani riportati qui sopra mi dicevo convinto che l'approdo di autori provenienti dai vecchi media, letteratura, cinema, teatro, sarebbe bastato a dare l'impulso per l'evoluzione dei "new media" verso forme più mature e complesse. Forse invece non è sufficiente. Non da solo.

Venendo da vecchie forme del narrare – allora più teatro e televisione che libri – io mi ero cimentato nella scrittura di un videogame che è risultato "farraginoso", privo di "giocabilità". Cosa non ha funzionato? Cosa mancava?

Negli anni del DAMS storici e semiologi del teatro<sup>20</sup> ci insegnavano che il teatro è un "linguaggio multicode" (più tardi si sarebbe forse detto multimediale). Il cosiddetto "sintagma spettacolare", ci dicevano, è un fascio di codici in cui si allineano e integrano testo letterario, scrittura drammaturgica, recitazione d'attore, scenografia, musica, luci, etc. Il responsabile di questa integrazione di codici diversi, e in sostanza lo scrittore finale del sintagma, è il regista teatrale. È lui il mediatore fra questo sintagma e il pubblico. È "l'occhio dello spettatore": infatti, coerentemente, siede in sala per vedere e correggere "ciò che si vede da qui".

#### 15 . Regista e autore

Nel cinema, arte multimediale evoluta, accade la stessa cosa. Restringiamo per ora, artatamente, alle due figure di sceneggiatore e regista il fascio del sintagma, che comprende invece altre imprescindibili maestrie: direttore della fotografia, montatore, autore delle musiche, oggi creatore degli effetti speciali, etc.

Potremmo vedere la collaborazione fra sceneggiatore e regista così. Lo sceneggiatore governa l'interfaccia (contrabbanda ricchezza) fra il mondo millenario delle narrazioni letterarie e teatrali e... e il cinema? No: è il regista. Il regista governa l'interfaccia fra la narrazione, ancora in parte letteraria, che lo sceneggiatore produce e il cinema: cioè i suoi spettatori in sala. Lo sceneggiatore è un drammaturgo, un compositore di azioni: ragiona in termini di atti e fatti, cause ed effetti dell'agire, sequenze e sviluppi d'azioni. Il regista è un narratore visivo e sonoro: ragiona in termini di inquadrature, carrellate, panoramiche, zoom; e suono, silenzi e musiche e rumori d'ambiente; e ovviamente, prima o ultima o in mezzo a tutto ciò, la recitazione d'attore. Il fatto che sempre più spesso sceneggiatore e regista di cinema coincidano non invalida questa divisione dei compiti: possono darsi eccezioni, ma i film migliori hanno alle spalle uno sceneggiatore, un narratore

---

<sup>20</sup> In primo luogo Franco Ruffini, Fabrizio Cruciani, Ferdinando Taviani; poi Ugo Volli, Claudio Meldolesi, Umberto Eco; e altri.

letterario, uno “stalker” che sa orientarsi nell’attingere a fonti remote di letteratura e teatro; e di fronte, sul fronte del pubblico, un regista.

Torniamo a Nirvana X-rom. L’autore letterario, lo sceneggiatore c’era, giunto in cammino da narrazioni antiche. Non è bastato: il gioco era farraginoso, non aveva giocabilità. Cosa mancava? Probabilmente mancava il regista.

Se il regista del cinema e del teatro son testimoni dello spettatore, il regista delle narrazioni multimediali lo è del giocatore. È il responsabile della giocabilità.

## 16 . Regista a e autore nei linguaggi interattivi

La scrittura interattiva, abbiamo detto, disegna vuoti predisposti per attrarre l’apporto del giocatore. Il disegno stesso, la scrittura di questi vuoti, seleziona e determina le risorse che il giocatore adopererà per riempirli.

Nell’esempio narrato al punto 8, il cagnone che salta fuori e sbrana in “Nikopol”, il giocatore impegnerà capacità principalmente (se non esclusivamente) attentive, deduttive, psicomotorie (velocità di esecuzione negli eventi a timeout). E ne trarrà appagamento simmetrico: attento, deduttivo, psicomotorio. Poca o nessuna esperienza drammatica, narrativa, poetica. Il gioco però ha la buona giocabilità che l’ambito di mercato a cui è rivolto (il merchandising di un film) esige tassativamente. Possiamo aggiungere quindi un’ulteriore definizione a quella di storie interattive con “lingua ricca e discorso povero”: quella di storie a regia forte e drammaturgia debole. C’è il regista, non c’è l’autore.

Abbiamo definito gli altri passaggi tratti da “Syberia” (il trucco per distrarre il portiere arcigno, la trovata per svegliare il cane) come casi di “lingua ricca e discorso ricco”. Al di là della vicenda complessiva dell’opera, vasta e drammatica, avvincente e commovente, numerosi fra i suoi singoli passaggi offrivano già di per sé al giocatore la possibilità di “mettere in gioco” capacità e risorse più complesse ed evolute: l’immaginazione, accanto alla deduzione logica, l’empatia accanto all’attenzione, la tenerezza, l’ironia, addirittura in qualche tratto la poesia.

Notiamo che nella confezione del videogame, e in tutte le sue occorrenze sul web e ovunque, è citato il nome di Benoit Sokal. È evidente che dietro questa storia c’è un autore: è un videogame d’autore. In “Nikopol” non è citato alcun nome. Che Benoit Sokal abbia progettato da sé i singoli passaggi interattivi, o che (come è più probabile, vista la sterminata colonna dei titoli di coda) si sia avvalso della collaborazione di uno o più registi, “Syberia” è una storia interattiva profonda, appassionante, e dotata di perfetta giocabilità. Una storia a forte drammaturgia e forte regia. Una storia in cui, che coincidano o meno, c’è un regista e c’è un autore.

## 17 . Poco regista e troppo autore

Nel videogame “Nirvana X-rom” l’intera vicenda era fortemente caricata di contenuti drammatici (autoriali). In sostanza, era un lungo intenso dialogo fra il giocatore e “la casa di Jimi” (la voce densa di Lucilla Giagnoni), personaggio virtuale complesso, Intelligenza Artificiale cosciente che grado a grado, di prova in prova in un climax drammatico, giunge a chiedere al giocatore di essere distrutta, cancellata. Parafresi, o meglio sviluppo (“spin off”) di uno dei temi del film: quello di Solo (Diego Abbatantuono), il protagonista del videogame che Jimi Dini ha appena finito di scrivere, che in seguito a una casuale autocompilazione virale (“*deus ex machina*”), evolve in una forma di Intelligenza Artificiale, “prende coscienza” della sua natura di personaggio digitale, di burattino dall’agire prescritto, e chiede a chi lo ha fatto che lo disfi: “Cancellami!”.

La vicenda portante, la *fabula* di “Nirvana X-rom” era quindi già di per sé carica di caratteri drammatici, quali in genere ci si aspetta da un libro, da un’opera teatrale, da un film: non da un videogame. I suoi singoli passaggi poi, di cui ho dato due esempi, a loro volta scrivevano il vuoto in forme tali da chiedere al giocatore di riempirlo mettendo in gioco risorse più evolute che logica, attenzione, deduzione, e men che meno velocità di mano. Ma il flusso del gioco era farraginoso, inceppato. C’era fin troppa drammaturgia, fin troppo (rispetto all’epoca) contenuto narrativo e drammatico: c’era fin troppo autore, non c’era regista.

## 17 . I’m only the piano player

Su come ciò sia potuto accadere ho qualche idea. Come la Cecchi Gori abbia potuto investire ingenti fondi (compresi i miei compensi) per produrre un'opera dall'esito incerto, affidata a un autore sconosciuto, senza garanzie, si può spiegare così: non ne capivano nulla. I principali editori e produttori italiani in quegli anni (seconda metà dei novanta) si precipitavano ad aprire improvvisate sezioni "new media": Mondadori New Media, De Agostini New Media, Cecchi Gori New Media, etc. Cercavano intorno, fra ciò che offriva il territorio, i nuovi autori, i "content provider", i fornitori di contenuto per quella nuova forma. E io, che sapevo parlare una lingua meticciosa, fra autorialità tradizionale e linguaggi digitali e interattivi, ho avuto buon gioco.

Ogni tanto qualche responsabile della produzione scrutava dubbioso la natura insolita o del tutto inedita di certe scelte "d'autore". In tre passaggi della prima fase mandavo addirittura il giocatore in cerca di libri (Pinocchio, Borges, Platone) in cui trovare citazioni da inserire per sbloccare tre prove. Hanno pur sollevato obiezione che questo non era usuale, non si trovava nei videogame prodotti all'estero: ma erano rilievi timidi, incerti, di cui ho avuto ragione facilmente. Bastava ricordare il totale avvallo di Salvatore's al progetto, e magari chiamare quelle citazioni "stringhe testuali", e si tacitavano.

Niente di simile, mai una pari licenza cieca sarebbe potuta accadere nel mondo del cinema, linguaggio di ben diversa maturità e cipiglio industriale assai più duro.

Me l'hanno lasciato fare. E me l'hanno lasciato fare solo soletto, senza affiancarmi un regista, un responsabile della "giocabilità": perché né io né loro sapevamo che quella figura era necessaria. O loro pensavano che fossi io.

Ma io non ero. Ero solo lo sceneggiatore. "Don't shoot me, I'm only the piano player", stava scritto nei saloon del far west.

## 18 . Un videogame sotto forma di romanzo

Non era tempo, era troppo presto.

Occorre il tempo giusto, prove ed errori, coevoluzioni e reciproche influenze, perché diversi linguaggi e maestrie si fondano in un'opera molteplice matura. Perché gli architetti e i pittori e i carpentieri diventino scenografi di cinema, i poeti imparino a fare i librettisti del melodramma, i musicisti comprendano come comporre la musica giusta per un Requiem anziché per un Te Deum.

Dopo quell'opera, e pochi altri poco convinti tentativi, me ne sono tornato a casa, nei miei regni di scrittura letteraria, per i libri o il teatro o la TV.

Ma non mi sono negato un addio. Il successivo videogame, e ultimo, l'ho scritto sotto forma di romanzo, di cui potevo essere autore e regista, e che non avrebbe avuto problemi di giocabilità: "Lilim del tramonto"<sup>21</sup>, cui l'editore volle dare l'etichetta, un po' enfatica ma in fondo veridica di "primo romanzo cyber-storico". L'intera vicenda, che lascio alla nota il compito di riassumere, è basata su un videogame evoluto, ricco e complesso, che porta il giocatore nella Palestina dell'anno zero, alla nascita di Cristo. Un passaggio in particolare, nel contesto di questo libro, può essere utile proporre integralmente.

La mamma del protagonista reale del gioco, Lele, un bambino di undici anni (l'altro protagonista è Lilim, una sua coetanea virtuale), è preoccupata che suo figlio sia "sempre attaccato al computer"; e non solo con gli occhi e le dita, come oggi (o tutt'al più con le più complesse interfacce di cui si parla nella nota 7): con casco, guanti, visore, microfoni e cuffie. La donna prende un appuntamento con la psicologa del "servizio di Igiene Virtuale", che per iniziare le chiede un'anamnesi, una storia del rapporto del bambino coi videogame fin dalla nascita.

Mi son dato con questo passaggio una buona occasione per progettare non uno, ma ben cinque videogame; per divertirmi a figurare una profezia ("Lilim del tramonto" è in sostanza un libro di fantascienza), una visione delle possibili evoluzioni dei multimedia interattivi per l'infanzia in un non lontano futuro.

---

<sup>21</sup> B..Tognolini, *Lilim del tramonto*, Salani 1999, TEA 2007. Ecco come descrive il libro il risvolto di copertina: "Una città italiana, un futuro non remoto. Lele, un ragazzino esperto di videogame, e Padre Giuseppe, un vecchio frate costruttore di presepi meccanici, scoprono che stanno giocando la stessa antichissima storia, e che forse non è solo un gioco. Due personaggi fra le loro mani: Lilim, piccola vagabonda dotata di strani poteri, e Zahel, sicario impegnato in un'oscura quest: cercare una giovane donna incinta di un Re Annunciato, ed eliminare il problema "prima che nasca". Il luogo è la Palestina dei Vangeli, nel formicaio impazzito dell'anno zero, tra legioni romane, monaci guerrieri, ribelli integralisti, Re Magi in viaggio, streghe devote all'antica Dea... Fuori di lì, nella realtà reale, tra madri che protestano per i figli "inchiodati al computer" e frati rigidi e ostili ai giochi, inesplicabili crash di sistema si incrociano a eventi stranamente simili narrati dai Vangeli. E infine eccola: in un tramonto fosco di conflitti, a poche ore dalla nascita di un Dio Bambino, guidata da un bambino videogamer, una strega bambina corre..."

Ed eccola. La psicologa ha finito di registrare la visita precedente, e infine ascolta.

La donna prende un respiro e comincia il racconto.

I primi giochi col papà, quando Lele aveva appena due anni. Sopra tutti ricorda Bee-Bear, un orsacchiotto in vista frontale “cartoon”, da pilotare con un joystick a forma di zampa di peluche, con unghiette per pulsanti: correva, saltava, faceva capriole, sentiva le pulci addosso, si grattava. Ogni volta che riusciva a cogliere un’ape con una zampata, indovinava dov’era caduta dal suono 3D e l’andava a cercare; se la trovava, se era ancora viva, e se ricordava la filastrocca giusta, diventava ape lui stesso e poteva volare; se mentre volava riusciva a imitare mugolando l’inno-ronzio dello sciame, arrivava l’ape guida e lo portava all’alveare; se lì riusciva a combinare tappi e forme di cera con le cellette esagonali, aveva diritto a un cucchiaino di miele vero dalla mamma; se risolveva altri giochi e quesiti ne aveva dell’altro. Non doveva mangiarne troppo, però, o uscendo dall’alveare troppo sazio avrebbe volato molto più pesante: e se incontrava un grosso orsacchiotto che tirava zampate...

– Certo, quel vecchio frontale è un caso classico. È stato ritirato dal commercio. Era studiato, secondo i produttori, per ottimizzare i primi approcci all’esperienza soggettiva virtuale: flessibilità d’identificazione nell’avatar, e roba del genere. Invece pare che provocasse qualche guasto nella costruzione dell’io, con stati ansiosi e anche qualche dislessia. Poi, più avanti?

La mamma di Lele la guarda negli occhi, per un attimo esitante, poi riprende.

Più avanti, quando aveva cinque anni, Lele ha giocato Black Bears, l’interattivo consigliato per figli di coppie in separazione. Un orso nero, la sua orsa e un orsacchiotto vagavano per i boschi del Montana, sempre in frontale ma non più in vista “cartoon”, oramai in fotoreale “full movie”.

Pescavano insieme i lucci e i salmoni tra le schiume abbaglianti di sole; cercavano frutta, bacche e alveari nella buia frescura del bosco, tirando ogni tanto zampate alle api per via dei protocolli di continuità gestuale; combattevano orsi rivali per il territorio, combattevano branchi di lupi, sfuggivano ai cacciatori di pellicce; superavano precipizi, correvano rischi, dormivano abbracciati tutt’e tre sotto le grandi notti montane folgoranti di stelle. Il gioco infatti si giocava in tre, con la mamma dal vivo – quindi un joystick lei l’aveva preso in mano – e il papà collegato online da via, lontano, dov’era andato a stare. Il programma era in grado di apprendere le mosse abituali, il profilo caratteriale, le strategie affettive, la voce, persino le esclamazioni dell’orso papà: e poteva simularlo all’insaputa del bambino quando il padre non poteva collegarsi di persona, consentendo una gradazione più soft – diceva l’intro – dello shock del distacco.

– Ma quello l’ho buttato via dopo quindici giorni.

– E ha fatto bene. Ha fatto più danni quel relazionale che cinquanta wargame.

Da allora lei non ha giocato più. Ha continuato a comprargli i giochi, perché lui li chiedeva, perché tutti a scuola li avevano, insomma per i soliti motivi. E anche i giochi erano i soliti, lei crede, più o meno quelli che facevano tutti in quegli anni.

C’è stato il periodo di Fitosfera, un vero respiro di gioia: piante vive e vasi di fiori per tutta la casa, che Lele curava e innaffiava assiduamente, e la cui crescita reale era in rapporto – non ha mai capito come – con quella mitica impresa virtuale di rinascita e rimboschimento di un pianeta distrutto.

C’è stato il periodo orribile di Muertos, quella specie di spazzatura vudu che era arrivata a infestare i negozi dell’intero mondo: il bambino le aveva chiesto le foto di nonni e zii morti, e caterve di notizie, date, aneddoti di famiglia; giocava in silenzio assoluto per ore e ore, pallido e teso, con la cuffia in testa e i primi visori sugli occhi; non ha mai voluto mostrarle cosa vedesse, ma passava notti insonni nel suo letto, terrorizzato, abbracciato a lei.

C’è stato il periodo di Dreamland, come un lungo dormiveglia, non sgradevole: i sonni di Lele interrotti da sveglie che il programma lanciava in random durante la notte, per sorprendere i sogni in corso; lui che si alzava e registrava tutto, trame, figure, colori, nelle maschere di immissione predisposte; e poi passava i pomeriggi insonnolito, navigando negli scenari 3D dei suoi stessi sogni, ricostruiti dai sistemi assemblatori con trame, figure e colori forzati e ossessivi: così da indurre a sognarli nuovamente, e via nel cerchio.

Poi è arrivata la virtù reale, gli standard NPG e tutto il resto. E allora Lele ha incominciato a far sul serio: più serio degli altri, secondo lei. E lei ha incominciato a spaventarsi.

## 19 . Magica impronta della tua mano...

Non ha ragione di spaventarsi, quella mamma. Lele è un bambino sano e pieno di vita, forza di spirito e luce di mente. Ha solo bisogno di uscire dall'incanto di una storia troppo potente, e condividerla con qualcuno: con lei. Questo accadrà. E quel bambino, che faceva "troppo sul serio" con i videogame, imparerà, forse proprio grazie a questo far sul serio, nel suo futuro a "leggere per scrivere".

La mia visione dei nuovi linguaggi digitali, malgrado abbia lasciato il loro regno, è ancora largamente fiduciosa.

Io ci sono arrivato troppo presto<sup>22</sup>. Ma l'arte è lunga: altri autori arriveranno, e già stanno arrivando, nel tempo giusto. Nel giusto momento maturo per trovare i registi, le forme e le piattaforme, le occasioni e le sinergie che consentano loro di raccontare coi "new media" storie della stessa forza e ricchezza, poesia e bellezza e rispetto di chi ascolta, che con gli "old media" per millenni hanno narrato.

Soprattutto se narrano ai bambini. Nessun vero scrittore per l'infanzia, quando arriverà migrando di lingua in lingua a quelle sponde, si nasconderà mai dietro un computer; rinuncerà mai alla sua responsabilità paterna o materna (o "zierna": gli scrittori per l'infanzia sono zii) di raccontare ai suoi bambini il mondo suonando meglio che può i linguaggi che offre.

Voglio concludere, scaramanticamente, con una filastrocca: le scritture monotestuali monomediali monodirezionali (ma davvero lo sono?) a cui dopo la breve stagione da game designer son tornato, e da cui non ero mai andato via. Accompagnava infatti un momento topico iniziale del vecchio "Albero Azzurro CD-i". Claudio e Francesca, i due primi conduttori del programma, in quella sua versione interattiva preparavano ogni schermata, ogni gioco, ogni prova con le loro mani, prima di consegnarla al bambino che giocherà. L'intenzione era ben chiara: queste schermate saranno pure interattive, questo CD-I sarà pure una macchina che ti risponde come se fosse viva: *ma l'abbiamo preparata noi per te*.

Seguiva un momento importante, o forse tale pareva in quegli anni: la consegna del cursore, lo strumento con cui finalmente il bambino avrebbe "fatto", non solo guardato o ascoltato. Claudio posava una mano sullo schermo "dal di dentro" (su un vetro anteposto alla telecamera); invitava il piccolo spettatore ad alzarsi dal divano, avvicinarsi alla TV, posare la propria mano sulla sua; poi, dopo la filastrocca che ora Claudio avrebbe detto, doveva ritirarla di colpo. Pronto?

#### MAGICA IMPRONTA DELLA TUA MANO TU TOCCHI VICINO E LEI MUOVE LONTANO

Via!... Claudio e il bambino ritiravano le mani, e sullo schermo restava "la manina": l'icona del cursore con cui il nostro piccolo spettatore, ora non più soltanto spettatore, avrebbe guidato il gioco.

Se la scrivono gli scrittori, e se i registi li aiutano a farlo, quella mano virtuale sarà sempre impronta di mano, strumento del fare, a metà strada fra cuore e mondo.

---

<sup>22</sup> Un bravo progettista di applicazioni interattive, che ha letto quel brano, mi assicura che alcune di quelle intuizioni, in qualche forma parziale o somigliante, si son avverate.