

Autore: Federica Guerrini - Giugno 1999

Ritratto dell'homo ludens tra virtualità, fumetti e playstation

"Comico e tragico, avventuroso e romantico, prosaico e poetico...
il fumetto è tutto e il contrario di tutto.
E' contraddittorio e paradossale, è cosa finita e indefinita,
è conformista e insieme ribelle.
Vi troverete la luce e l'ombra, e il lato oscuro di
ognuno di noi."
(Burne Hogarth)



E' ormai fatto di cronaca la visione di un uomo, anche molto maturo, appostato davanti al video di un televisore o di un computer, il quale trascorre buona parte del proprio tempo post-lavorativo smanettando tra joystick, pad e tastiera. Il ritratto di questo moderno **homo ludens** è quello di un uomo che utilizza la propria fantasia come capacità innovative, in grado di spezzare il **cerchio vero/falso**, aprendo la mente al "sempre possibile altrimenti", all'esplorazione di mondi nuovi e sconosciuti. Il **fumetto** è l'antenato dei videogiochi nella sua capacità di ridefinire tale **rapporto reale-virtuale**. Il fumetto è virtualità, ma anche rappresentazione di qualcosa di reale e insieme il suo superamento, un'intuizione di alterità. Il fumetto, la *bande dessinée*, i *comics*, termini tutti sinonimi, divengono così i paradigmi più significativi del virtuale.

Infatti, al di là dell'immediatezza del segno grafico, il fumetto apre interpretazioni infinite, e strati diversi di significato, come per esempio la lettura di **Umberto Eco** intorno a **Superman** (vedi *Apocalittici e Integrati*, 1995). Nel citato saggio, Eco mostra come l'apocalittico e l'integrato siano figure in realtà coincidenti: Superman è nello stesso tempo un apocalittico, grazie ai suoi superpoteri, e un integrato, in quanto questi stessi superpoteri vengono utilizzati in un'area circoscritta, Metropolis, la città dove abita, lavora e ama, sotto le "miti" vesti del giornalista Clark Kent. La virtualità dell'eroe Superman è una maschera fittizia di fronte a un reale tragico e serio.



Nell'immaginario l'eroe positivo nutre quelle esigenze di potenza che l'uomo comune non può soddisfare. Questa possibilità di negare i ruoli prestabiliti nella realtà, di fingere di essere qualcun, di esplorare mondi e situazioni altrimenti inaccessibili, è portata all'estremo nei **videogiochi**, per Pc o Playstation. Anche qui reale e virtuale sono portati a fondersi: la nascita di personaggi creati dal computer, o, in senso inverso, **attori in carne e ossa che entrano nel mondo dei videogame**. E' proprio quest'ultima la tendenza che pare dominare il mercato: ecco allora David Duchovny e Gillian Anderson prendere parte al gioco di *X files*, Dennis Hopper comparire in *Black Dahlia*, Bruce Willis in *Apocalypse*, Michael Biehn in *Command & Conquer*. Come non citare poi **FIFA2000**, videogame del calcio, dove il musicista **Robbie Williams**, o meglio il suo avatar digitale CyberRobbie, canta e balla; Del resto anche **David Bowie** è compositore della colonna sonora e personaggio del gioco *Eidos Omikron: The Nomad Soul*, dove ha le vesti virtuali di un musicista di Omikron City.

Un infinito **gioco degli specchi** tra videogame e realtà, e viceversa, tra simulacri privi di referente nella realtà e personaggi reali che divengono simulacri di sé stessi nella virtualità.