



Festival della Comunicazione 2016

## L'arte nei videogiochi non ha nulla da invidiare ai libri e al cinema – Matteo Bordone

Primo Vanadia

Sale sul palco **Matteo Bordone** con l'obiettivo di far capire quanto libri, videogiochi e cinema non siano entità distinte e separate.

Giocare ai videogiochi, vedere una serie tv o leggere un libro sono attività fatte in solitudine, ma ognuna di essere sembra portare un significato diverso a questa condizione. Giocare a un videogioco in solitudine è qualcosa da scellerati, mentre essere soli e leggere un libro è diventato profondo e ben accetto, tutto derivato dal periodo romantico, quando un poeta da solo su una rupe viene visto come creatore di arte.

Il libro riesce a nobilitare la solitudine portandola a condizione di felicità, basti pensare ad una qualsiasi immagine *stock* di una donna con un libro vicino, l'espressione sul suo volto viene letta come rilassata e quasi felice.



**Thequery.it**  
**9 settembre 2016**

**Pagina 2 di 2**

Ma nella società moderna come sono visti i libri? Sicuramente la definizione canonica non sarà quella di un manuale di riordino scritto da una giapponese, che è pur sempre tra i più venduti nel 2015 in Italia. Il libro continua ad essere definito dalla gente comune con la sua identità romantica.

Stesso discorso per il cinema, nell'immaginario visto come cultura alta, ma la classifica di vendita al botteghino nel 2015 vede nelle prime 10 posizioni pellicole riguardanti gente che lotta, corre veloce o si spara.

Nel mondo del videogioco si trovano punti di collegamento di tutti i tipi con gli altri media, *Call of duty*, blockbuster del videogioco è omologo dei blockbuster del cinema.

Ci si deve scontrare con un problema di rappresentazione del mondo dei videogiochi all'interno del mondo reale, non gli viene attribuita la stessa dignità di cinema e libri nonostante la diffusione e il grado di complessità e le maestranze che lavorano al suo interno.

In Italia giocano circa 30 milioni di persone, equamente ripartiti uomini e donne, e nelle prime 20 posizioni di vendita si trovano, sì giochi d'azione, ma con svariate ore di narrazione scritta da sceneggiatori che lavorano parallelamente tra il cinema e la televisione.

Un esempio dell'arte e della tecnica videoludica è il recentissimo *No Man's Sky*, gioco creato da 4 persone che vede la possibilità di esplorare miliardi di pianeti con un'infinita longevità del prodotto, un po' paragonabile al cinema degli anni '30 costituito da poche persone, insomma un artigianato di qualità.

Rimanendo all'interno dell'artigianato videoludico, esiste *Journey*, gioco paragonabile al mondo della lirica, un viaggio fra le dune alla riscoperta di se stessi, nessun rapporto con i compagni di gioco se non cenni di riconoscimento, insomma l'estrazione tipica dell'arte vera.

Per concludere i giochi vanno visti come una forma d'arte configurandosi anche come forma culturale tra le più ricche e pregnanti.

Insomma all'interno vi si trova la rappresentanza del massimo dello standard dal punto di vista della creazione artistica delle altre arti, scrittori, illustratori e programmatori lavorano e creano in questo mondo.