

Ross CLARE, *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*, Bloomsbury Academics, London-New York-Oxford-New Delhi-Sydney 2021, 227 pp., ISBN 9781350194113.

Negli anni '90 Roberto Maragliano, pedagogo e ideologo della riforma della scuola italiana voluta dall'allora ministro Luigi Berlinguer, aveva creato un certo scalpore con l'affermazione «il videogioco è la più grande rivoluzione epistemologica del ventunesimo secolo». Al netto della *boutade*, certamente oggi i *videogames* sono parte notevole dell'immaginario occidentale: basti pensare al numero sempre crescente di casi in cui il paradigma normale – videogioco tratto da libro-film – si è invertito e aumentano invece i libri-film-serie TV tratti da videogiochi (da *Pokémon* a *The Witcher*). Insomma, i videogiochi hanno smesso di parassitare l'immaginario e hanno iniziato a crearlo. E nel momento in cui esce un film o una serie su *Assassin's Creed*, il pubblico sa già che cosa aspettarsi, su quali temi verterà la storia, come dovrebbero essere caratterizzati i personaggi (e magari reagirà veementemente se non corrispondono alle attese); e cos'altro è un classico se non una vicenda che si conosce ancor prima che ci venga rappresentata?

Tuttavia, non solo i “nuovi” classici dei videogiochi non hanno sostituito i “nostri” amati classici, né c'è alcun pericolo che lo facciano (i pericoli vengono da ben altre direzioni); anzi, come vedremo, molto spesso dal mondo greco e latino hanno tratto la loro linfa e, in un rapporto di simbiosi, mantengono nell'immaginario il mondo antico.

Al tema della Grecia antica e Roma nei videogiochi è dedicato il volume di Ross Clare che affronta la questione in modo assai approfondito, onnicomprensivo e intellettualmente stimolante; preciso di averne iniziato la lettura con qualche pregiudizio, perché il rischio di un lavoro del genere è di ridursi a una compilazione catalogica di titoli, mentre invece ciò non si verifica.

Il primo problema di un videogioco a tema antichistico consiste nella complicata gestione di più livelli epistemologici. Non si tratta di un documentario, ma di un oggetto destinato a essere giocato, e dunque, per definizione, deve essere giocabile; il suo pubblico sarà difficilmente costituito da filologi, e dunque alcuni aspetti storicamente o letterariamente non correttissimi potranno essere accettati piuttosto facilmente nella *suspension of disbelief*; allo stesso tempo, non si potranno dare scontate nozioni; si prenda l'esempio di *Assassin's Creed: the Origins*,



dove esiste una ricostruzione dell'Egitto romano, e divinità romane che però fanno riferimento al cambiamento climatico e altre apocalissi "moderne". Insomma, la barriera tra antico e presente è molto labile, si presta a molte commistioni non filologiche e il passato può diventare pretesto per parlare di presente (un'altra definizione che potremmo dare al "classico"!): Trovo piuttosto affascinante la definizione di Clare di videogioco come "testo esteso" che richiede «the shaping presence of an author» (3), in cui il lettore è contemporaneamente autore e ha un ruolo primario nella vicenda. Ricordo la celebre considerazione di Eco per cui ormai le possibili trame dei libri gialli sono tutte esaurite., e resta da scrivere un libro in cui l'assassino sia il lettore. Di fronte a un problema del genere la letteratura tradizionale si trova di fronte a un' *impasse* tecnica (non mi spingo a dire che sia impossibile, ma finora non mi è mai venuta in mente una soluzione soddisfacente); in un videogioco il problema diventa banale. In *Assassin's Creed* l'"assassino" (nei termini etimologici delle *Mille e una Notte*) è effettivamente il lettore-giocatore, visto che è lui a impersonare il protagonista Desmond Miles. Un altro punto interessante è rappresentato dal concetto di "transmedialità" dell'immaginario. Potremmo pensare all'esempio di Edipo, forse il mito più diffuso al mondo: "dove" risiede questo mito? Cioè, qual è la fonte del nostro immaginario? Per un classicista come il sottoscritto sarà probabilmente Sofocle; per uno psicologo sarà Freud (la cui fonte, certo, è Sofocle, ma l'"archetipo", per uno psicologo non formatosi a studi classici, sarà Freud); nei nuovi miti (intendo qui una storia che assume valore fondante) odierni l'immaginario nasce spesso già frammentato in una serie di *media*, spesso per scopi commerciali: al lancio di un nuovo personaggio, per esempio un supereroe, sarà già pronta una serie di declinazioni multimediali volte a introdurlo – e a venderlo – al pubblico nei modi più vari: film, serie, libri, fumetti, *merchandising* e, ovviamente, videogiochi. E in un'epoca, come quella contemporanea, in cui il mezzo testuale ha ormai perso la sua predominanza, l'oggetto dell'immaginario tende a frantumarsi e disperdersi in una serie fluida di generi e mezzi di comunicazioni; non si può neppure più parlare, come facevamo poc'anzi, di *videogame* tratto da libro o libro tratto da *videogame*: l'oggetto mitico esiste, come in una sorta di letteratura quantistica, in più stati contemporaneamente.

Il processo di giocificazione (*gamification*) di fatti storici, comune a molti videogiochi di carattere strategico, ma anche ad altri giochi, fino a

puro sfondo storico, porta Clare a interrogarsi sulla portata scientifica del videogioco. Possiamo considerare un videogioco storico un'opera storica in senso antico? La veridicità o meno non osta di per sé: in fondo negli storici di Alessandro, in Ditti Cretese o nella *Historia Augusta* si trovano fatti che richiedono una non trascurabile sospensione dell'incredulità già nel lettore antico; in effetti, nota Clare, lo *storytelling* dei videogiochi agisce come agiva uno storico antico (e come agisce uno storico moderno): seleziona le sue fonti, trattiene i fatti che gli fanno gioco per la sua narrazione, oscura il superfluo o il controproducente. E qual è lo scopo del creatore di videogiochi? Usare il passato per riflettere il presente, che è sempre prioritario; per questo motivo sarebbe un po' velleitario (come potrebbe volere una pedagogia ingenua) pretendere di usare il videogioco come strumento per studiare il passato; al massimo, il videogioco può mantenerlo vivo nel nostro immaginario, in una forma di comprensione che Clare definisce *popular understanding* (24), cioè un passato convenzionale che crea nel giocatore delle aspettative: il mondo che il videogiocatore si trova a interpretare non sarà "greco" o "romano" in senso filologico, ma "grecheggianti" (*Greekish*) o "romaneggianti". Così, il giocatore-Alarico in *Age of Empires 2* distruggerà l'impero romano e ne sarà l'unica causa di distruzione, senza rispetto per la complessità, in un modello ultra semplificato e tuttavia in qualche misura compatibile con parte degli avvenimenti che effettivamente accaddero. Naturalmente, i dati storici forniti saranno più che sufficienti per il giocatore americano medio, che non ha mai sentito nominare prima Alarico.

Tra i principali ispiratori della narrativa videoludica Clare annovera gli *epic films*, cui dedica un apposito capitolo. La resa hollywoodiana del mondo antico ha costituito in effetti un'utilissima mediazione del mondo antico verso il videogioco: Clare si concentra soprattutto su esempi molto recenti, ma credo che questa mediazione possa risalire fino ai *kolossal peplum* degli anni '60 (quando, ovviamente, non c'era ancora una tecnologia videoludica che vi si potesse ispirare); il mondo greco e romano dipinto sul grande schermo dal cinema è in effetti un mondo estremamente semplificato e polarizzato, in cui di solito le vicende di Roma si svolgono su uno sfondo più storico, «hypersexual and often corrupted» (36) e quelle della Grecia su un set più mitico, con eroi e mostri (è peraltro una distinzione, se vogliamo, antica: Roma privilegiava il poema storico e la Grecia quello mitologico); da questo materiale, i *videogames* traggono le loro componenti riconfigurandole; non

si tratta mai di una trasposizione, ma piuttosto di una decostruzione e ricostruzione per fini videoludici, che sono per forza diversi rispetto a quelli di una fruizione passiva. Un caso emblematico è quello di *Gladiator: Sword of Vengeance*, il cui presupposto letterario, o, per usare le parole di Clare (78), *the bigger picture*, è *Il Gladiatore* di Ridley Scott i cui assunti (e forzature) storici vengono dati come presupposti nel gioco.

Un *Leitmotiv* abbastanza frequente è quello della distruzione (nel corso delle azioni spesso templi, statue, ecc. vengono distrutti), che conferisce spesso al gioco di azione di carattere antichistico una nuance apocalittica; talvolta, nell'immaginario classico confluiscono elementi di carattere cristiano (per esempio, la morte come redenzione). Anche in questo caso, difficilmente si tratta di messaggi consciamente ideologici, quanto piuttosto di riecheggiamenti di temi cristiani divenuti anch'essi parte dell'immaginario popolare.

Esiste, per contro, un intero sottogenere di giochi "costruttivi", che si esprimono nella categoria dei giochi di strategia, in cui il videogiocatore è chiamato a costruire una civiltà, di solito partendo dal suo stato primitivo e seguendone e influenzandone l'evoluzione. La modellizzazione è in questi giochi piuttosto importante: è infatti opportuno trovare un equilibrio tra filologia e giocabilità; per definizione un gioco di questo tipo non può essere completamente filologico, visto che, dovendo ogni partita essere diversa, la storia diventa fatalmente ucronica; tuttavia, possono essere storicamente accurati gli elementi (il numero di soldati di una legione, gli armamenti, la popolazione sul territorio in quella data, ecc.). Il quadro generale, tuttavia, è fortemente influenzato dall'immaginario popolare sul mondo romano: paradossalmente, un quadro troppo filologico – notazione mia – potrebbe rendere più difficile la sospensione dell'incredulità nel giocatore, che non vedrebbe il mondo simulato coincidere con le proprie convinzioni sulle strutture del mondo romano; esso viene per lo più descritto come una perfettamente organizzata macchina da guerra e come un accurato pianificatore urbanistico.

Per converso, un capitolo del libro è specificamente dedicato ai videogiochi in visione soggettiva, in cui il punto di vista è strettamente individuale; spesso in questi casi la storia è ritagliata all'interno di aspetti meno noti, anche in questo caso riconfigurati secondo l'estetica e l'immaginario moderno: i misteri di Eleusi sono... misteriosi; Saffo è ovviamente lesbica in senso moderno (non ci si può aspettare sottigliezze sul tiaso) e così via.

Insomma, il bel libro di Clare dimostra che il classico è tuttora produttivo e genera «new instances of receptions» (159). Ai videogiochi fornisce temi, storie, ambientazioni, archetipi; in cambio, ottiene di restare vivo nell'immaginario non solo degli antichisti. Certo, il prezzo da pagare può essere la distorsione, la semplificazione, la banalizzazione, ma il bilancio, alla fine, risulta positivo e vantaggioso sia per gli appassionati *videogamers* sia per gli appassionati dell'antico.

Massimo MANCA