

Il paesaggio nei video game tra riferimenti pittorici ed estetica romantica

Paola Sabbion
Università degli Studi di Genova, Italia
paola.sabbion@gmail.com

Abstract

La distinzione tra una tela dipinta e uno spazio aperto progettato per essere esplorato sembrava fino ad oggi qualcosa di univocamente definibile. Il video game mette in crisi questa consuetudine di pensiero e rende labili i confini tra la rappresentazione di una scena e la realizzazione di luoghi, sia pur virtuali, fruibili da un utente. Dal punto di vista artistico, nei video game più recenti si è progressivamente affermata la tendenza a perseguire un'estetica in grado di instaurare rapporti dialogici con le opere d'arte del passato. Nel testo si vogliono considerare soprattutto le implicazioni di questa tendenza rispetto al tema della rappresentazione del paesaggio, nell'ambito di alcuni titoli di recente uscita. Si tratta di paesaggi ideati, progettati e realizzati per raccontare delle storie, secondo un impianto narrativo che segue i principi dell'*environmental storytelling*. In particolare, si sostiene che alcuni principi e poetiche tipiche del Romanticismo costituiscano un modello utilizzato per progettare i paesaggi e gli scenari di gioco dei video game, utili anche al fine di rendere l'esperienza di gioco più significativa e coinvolgente.

Keywords

paesaggi virtuali, videogioco, romanticismo, *wanderer*, *environmental storytelling*.

Abstract

The distinction between a painted canvas and an open space designed to be explored was something uniquely definable in the past. Video game undermines this habit of thinking, blurring the boundaries between the representation of a scene and the creation of, albeit virtually, accessible places. From an artistic point of view, the tendency to pursue an aesthetic capable of establishing dialogic references with works of art of the past has gradually spread in the most recent video games. In this paper, the implications of this trend are considered with respect to the topic of landscape representation in the context of some recently released titles. The study concerns landscapes that are conceived, designed, and developed to tell stories, according to a narrative structure that follows the principles of environmental storytelling. In particular, it is argued that some principles and poetics typical of Romanticism are used to design landscapes and scenarios in video games in order to make the gaming experience more meaningful and engaging.

Keywords

Virtual landscapes; video game; Romanticism; wanderer; environmental storytelling.

Il romanticismo non risiede nella scelta dei soggetti, né nella verità esatta, ma nel modo di sentire. [...] Chi dice romantico dice arte moderna, cioè intimità, spiritualità, colore, aspirazione verso l'infinito espresse con tutti i mezzi che le arti offrono.

Charles Baudelaire, *Che cos'è il romanticismo*, 1846

Introduzione

Come è noto, in un primo tempo il termine paesaggio nelle lingue neolatine nasce ad indicare la rappresentazione pittorica di una veduta e solo in seguito si affermerà l'architettura del paesaggio come disciplina del progetto. Da allora, la distinzione tra una tela dipinta e uno spazio aperto, progettato per essere percorso e fruito godendo dei suoi valori estetici, spaziali e simbolici, sembrava univocamente definibile. Tuttavia, il video game mette in crisi questa consuetudine di pensiero e rende labili i confini tra la rappresentazione di una scena o di un panorama e la realizzazione di luoghi, sia pur virtuali, fruibili da un utente.

A differenza di quanto accade nel caso di un paesaggio dipinto su una tela, nei video game abbiamo a che fare con 'rappresentazioni' di paesaggi concepiti nelle tre dimensioni, in cui è possibile muoversi liberamente e svolgere svariate azioni. Si tratta di paesaggi ideati, progettati e realizzati per raccontare delle storie, secondo un impianto narrativo che segue i principi dell'*environmen-*

tal storytelling, offrendo quindi livelli di lettura e di esperienza diversi rispetto ad un dipinto.

I paesaggi virtuali non sono più solo ambientazioni di gioco, ma luoghi che offrono atmosfere completamente progettate o tutt'al più generate algoritmicamente da sistemi informatici secondo regole stabilite dal designer. I paesaggi dei video game, in quanto artefatti, sono ambienti esplorabili, portatori di valori estetici e intenti narrativi. Le modalità di esplorazione dei mondi di gioco e le componenti che ne influenzano il successo sono attentamente studiate (Darken e Peterson's, 2001) e confrontate con l'esplorazione del mondo fisico (Carter, 2007 in Thuning, 2018).

Il paesaggio all'interno di un videogioco, la sua progettazione, costruzione e fruizione, costituiscono quindi un interessante campo di studio che travalica i confini tra rappresentazione e progettazione. Nei video game i paesaggi sono, si può dire, generatori di 'luoghi' progettati e disegnati con un attento studio di superfici, luci, colori e 'atmosfera'¹. Se, infatti, lo sviluppo dei video game ai suoi albori è stato di quasi esclusiva competenza di tecnici informatici, con la crescita di questo nuovo media e dell'economia ad esso legata, i team di sviluppo hanno cominciato ad avvalersi di un numero sempre maggiore di direttori creativi, artisti, designer, sceneggiatori, con un'attenzione e un bagaglio di riferimenti estetici-

ci e culturali provenienti dall'ambito delle arti e delle discipline umanistiche. Inoltre, se per molto tempo nella *computer graphic* il fotorealismo – letteralmente l'ambizione di essere indistinguibile da una fotografia intesa come fedele trasposizione della realtà – è stato sinonimo di avanzamento tecnologico, in tempi recenti sempre più video game hanno cominciato ad ambire allo status di opera d'arte. Per questo motivo si è progressivamente affermata la tendenza a perseguire non esclusivamente – e non sempre – una forma di realismo 'spettacolare', bensì un'estetica caratterizzante in grado di instaurare riferimenti e rapporti dialogici con le opere artistiche del passato. In particolare, si vogliono qui considerare le implicazioni di tale tendenza rispetto al tema della rappresentazione del paesaggio nell'ambito di alcuni titoli in cui più chiara è l'intenzionalità nell'attribuire all'ambientazione un ruolo centrale sia in termini di narrazione che di coinvolgimento.

Riferimenti ai pittori romantici

La realizzazione di un videogioco, soprattutto nel caso di grandi produzioni il cui costo può arrivare ad alcune centinaia di milioni di dollari, supera per complessità quella di un grande colossal cinematografico hollywoodiano. Perché una simile opera abbia successo è fondamentale che possa far leva su un immaginario condiviso capace di appoggiarsi su un ampio sistema di riferimenti tanto iconografici quanto narrativi.

Un esempio paradigmatico rispetto all'attenzione dedicata alla 'rappresentazione' del paesaggio, anche in ragione del valore della produzione e dell'ampia diffusione dell'opera, è costituito dal titolo *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018). Si tratta di un gioco di genere western, per la cui realizzazione gli sviluppatori hanno esplicitamente dichiarato di essersi ispirati ai dipinti della Scuola dell'Hudson, cercando di ricreare nel mondo di gioco gli stessi effetti che contraddistinguono le opere dei grandi pittori paesaggisti americani (Goldberg,

2018). Per questa ragione, gli scenari naturali che si aprono sullo schermo non sono una semplice trasposizione fotografica della realtà, ma ne esaltano programmaticamente alcuni aspetti attraverso un insieme di effetti ottenuti tramite un uso consapevole di tecniche manuali e digitali, che derivano direttamente dai metodi tradizionali di rappresentazione pittorica del paesaggio.

Come ha affermato Rob Nelson, direttore artistico dell'opera, gli sviluppatori si sono spinti oltre i consueti metodi di *rendering* per realizzare un'esperienza immersiva e far sì che il giocatore attraversando i paesaggi dell'ovest americano potesse quasi sentire sulla pelle vento, pioggia, nebbia e neve. L'atmosfera di gioco è progettata come un complesso ecosistema che comprende morfologia del suolo, vegetazione, fauna² ed effetti climatici. Dalle praterie solcate da raffiche di vento, alle nuvole che dal cielo gettano ombre sulle cime delle montagne e sulle pianure sottostanti, nulla è lasciato al caso (Goldberg, 2018).

A causa del livello di dettaglio del paesaggio, è facile perdersi ad osservarne i particolari. Ci sono voluti otto anni di sviluppo per garantire che ogni scenario fosse unico, ogni ramo spezzato e caduto giacesse in posizione esatta, ogni muschio crescesse opportunamente sulla corteccia degli alberi. Gli alberi sono distribuiti secondo l'altitudine: querce, sicomori e salici in pianura; boschi di pioppi, pini, abeti man mano che si sale verso le cime montuose. Una grande varietà di piante erbacee ed arbusti coprono il suolo secondo le dinamiche reali della vegetazione. Non c'è traccia di quella uniformità che rende le chiome arboree solo un semplice sfondo, ma l'effetto di unicità rende ogni pianta diversa dalle altre, anche all'interno delle stesse specie (Lange, 2018). Allo stesso modo, in *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Project, 2015) ad esempio, sono riprodotti ambienti diversi, dai giardini formali, ai paesaggi agrari dei vigneti, a quelli montuosi tipici delle regioni nord europee. La tipica foresta del Nord Europa è rappre-



Fig. 1 – Immagine di gameplay da *Red Dead Redemption 2* (2018) accostata al dipinto *Looking Down Yosemite Valley, California* (1865), Albert Bierstadt, Birmingham Museum of Art.

sentata con un accurato mix di conifere e latifoglie, senza trascurare il sottobosco caratterizzato da felci e arbusti, le piante erbacee lungo i sentieri e nelle radure (Dwiar, 2017). Vi è una vera e propria ecologia che regola il mondo virtuale e quindi, gli dà forma e significato (Carter, 2007). Al di là dell'esattezza maniacale nella ricostruzione della natura, tuttavia, l'influenza dei paesaggisti della Hudson River School in *Red Dead Redemption 2* si rintraccia nel senso di immensità degli spazi tipico della *wilderness* all'epoca dei pionieri. La Scuola dell'Hudson è stata eccezionalmente efficace nel rappresentare i grandi spazi della frontiera. Se molti di questi dipinti si distinguono per le grandi dimensioni delle tele³, pensate proprio per trasmettere all'osservatore un senso di grandezza e maestosità, con tecniche diverse – non misurabili in metri ma in *gigabyte* di dati – gli sviluppatori del gioco hanno cercato di ottenere lo stesso effetto.

Anche la saturazione del colore viene usata per stabilire profondità. Nella pittura di paesaggio il colore è generalmente meno saturo quanto più lontano è un oggetto nello spazio reale. In secondo luogo, più qualcosa è lontano, più tende al colore azzurro/blu. Queste tecniche consuetudinarie nella tradizione della pittura sono riprese nello scenario di gioco. Similmente, si privilegiano i toni intermedi dei colori tipici delle tele di Charles M. Russell,

Frank Johnson o di Newell C. Wyeth; l'immagine ad alta intensità della cultura pop contemporanea basata sul massimo contrasto viene abbandonata in nome di un sistema di riferimenti ben noto ai cultori dei grandi paesaggisti americani. Gli ambienti di gioco sono dotati di una quantità di effetti che evocano persino l'umidità dell'aria in varie condizioni meteorologiche, a simulare gli effetti atmosferici sul paesaggio. Owen Shepherd, il direttore delle luci, ha esplicitamente dichiarato di aver guardato ad artisti come Turner e Rembrandt, ma soprattutto ai paesaggisti americani del XIX secolo, privilegiando una filosofia di illuminazione che ricerca l'effetto romantico di 'dipingere' l'immagine su una tela (Gies, 2018). Il successo di queste scelte sta nel fatto che percorrendo i paesaggi di *Red Dead Redemption 2* si cede facilmente alla tentazione di fermarsi a contemplarne la maestosità, rievocando spesso quello stesso sentimento di ideale fusione con la natura celebrato dalle tele luminose di Albert Bierstadt.

La poetica romantica e i video game

Con il movimento romantico la rappresentazione della natura e del paesaggio diventano temi centrali nell'arte che li rappresenta con un'accuratezza e una sensualità senza precedenti. Sarebbe un errore, tuttavia, descrivere i romantici semplicemente come 'poeti della natura'. Lo spirito del Romanticismo di-

mora, infatti, nell'interiorità, nell'intima aspirazione dell'uomo a ricongiungersi con l'infinito. Wordsworth e Coleridge, Shelley o Keats descrivono aspetti del paesaggio in relazione ad emozioni e sentimenti: non si tratta quindi di descrivere oggettivamente la natura, se pure se ne persegue un'intima conoscenza, ma di percepirla come stimolo principale del pensiero (Abrams, 1993, pp.127-129). Quando il poeta romantico si avvicina al paesaggio, la distinzione tra il sé e il non sé tende a dissolversi (Bloom, 1970, p. 223): nell'ideale romantico il pensiero si fa paesaggio ed il paesaggio, pensiero.

L'artista romantico guarda con sospetto ai modelli classici, ritenendoli incapaci di stimolare l'intima vita dei sentimenti; al contrario, è la natura ad ispirare il pittore e muoverne l'anima attraverso le poetiche del Pittorresco e del Sublime. La ricerca di una nuova libertà espressiva contribuisce al cambiamento nella scelta dei soggetti da rappresentare e per questi motivi la pittura di paesaggio assume la stessa importanza che fino ad allora aveva avuto la rappresentazione di fatti storici o religiosi. La pittura diventa così uno dei linguaggi privilegiati per esprimere le ragioni del sentimento e spazio e colore sono l'oggetto principale dell'interesse e delle sperimentazioni. L'arte del paesaggio si colloca quindi tra esperienza percettiva, indagine scientifica ed introspezione (Day, 1996).

Proprio questo atteggiamento di fondo sembra caratterizzare l'approccio di molti video game che, assecondando quello che fu lo spirito del Romanticismo, utilizzano ambientazioni in paesaggi virtuali creati 'ad arte' per costruire narrazioni ambientali che costituiscono una parte consistente e talvolta preponderante dell'esperienza di gioco, sostituendo talvolta quasi del tutto l'esplicitazione di una trama che tradizionalmente si dispiegava attraverso i metodi del linguaggio scritto e orale.

In particolare, si può affermare che l'opera di Caspar David Friedrich si trovi alla base della definizione di molti *trope*⁴ fondamentali dei videogiochi. In parti-

colare, il pittore tedesco ha introdotto nei suoi dipinti la figura ritratta di spalle, partecipando così insieme allo spettatore alla vista di un panorama. Vi è un'analogia accidentale tra queste pitture e la prassi di molti videogiochi di rappresentare il protagonista visto di spalle per motivi funzionali al *gameplay*. I dipinti di Friedrich hanno così finito per ispirare l'immaginario di molti giochi d'azione, avventura e di ruolo in cui ricorrono diversi riferimenti tanto alle inquadrature che agli elementi del paesaggio. Tipicamente, le scene filmate introduttive all'inizio o alla fine dei capitoli di gioco mostrano panorami ampi, facendo intravedere all'orizzonte lo scenario che si dovrà affrontare. L'immagine del protagonista che guarda verso l'orizzonte il paesaggio che si dispiega di fronte a sé, dando le spalle all'osservatore a imitazione il modello del *Viandante sul mare di nebbia* (1817) di Friedrich, è ormai una modalità di rappresentazione consueta, oltre che un'immagine iconica di copertine e pubblicità.

Inoltre, i paesaggi di Friedrich sono spesso caratterizzati da elementi ricorrenti divenuti simbolici: mari in tempesta, alberi monumentali, massicce formazioni geologiche, architetture gotiche talvolta presentate come rovine. Tali strutture significanti vengono trasposte nel mondo di gioco allo scopo di suggerire un passato epico e rappresentano punti di riferimento significativi. La 'costruzione' di una rappresentazione di un passato perduto mette in contatto il giocatore con una storia articolata e complessa che attende di essere scoperta e decifrata. Rovine, macerie e immagini di città in abbandono sono infatti spesso utilizzate per suggerire un passato drammatico e inserire la narrazione in una storia più ampia giustificando, al contempo, un *gameplay* basato su esplorazione e combattimento. In questo modo il paesaggio viene progettato e costruito con lo scopo di aumentare il coinvolgimento emotivo del giocatore che, specialmente nei giochi *open world*, deve essere stimolato ad esplorare uno spazio in cui è libero di orientarsi coerentemente.

te con la trama. Il mostrare strutture emergenti in lontananza, così come faceva Friedrich nelle sue tele, diviene quindi un espediente utile a guidare il giocatore verso una destinazione precisa, in uno scenario altrimenti privo di percorsi vincolanti. Punti di riferimento importanti come monumenti, portali e cancellate possono essere inseriti nell'ambiente di gioco per confermare al giocatore che si trova sulla strada giusta senza dover ricorrere a vincoli o barriere (Anhut, 2016).

Tra i più celebri esempi di *environmental storytelling* troviamo le opere di Hidetaka Miyazaki ed in particolare la serie *Dark Souls* (FromSoftware, 2009-2018). I giochi sono ambientati in paesaggi *dark fantasy* medievali in cui le atmosfere decadenti rappresentate ed evocate sono il mezzo privilegiato di comunicazione dell'artista con il pubblico. La serie è nota per la capacità di comunicare la narrazione principalmente attraverso indizi visuali disseminati, e in parte celati, nel mondo di gioco, senza fare un estensivo ricorso a spiegazioni dirette sottoforma di dialoghi o testi. Molti elementi della trama restano impliciti e spetta al giocatore interpretarli attraverso la lettura di un ambiente significante. In particolare, i 'progetti ambientali' di *Dark Souls III* possono essere paragonati ad alcune opere del movimento romantico nel modo in cui creano viste panoramiche in gran parte 'melodrammatiche' (Haase, 2018) nell'accezione scenografica del termine.

Architetture, colori, effetti di luce sono, infatti, scelti con grandissima cura. L'oscurità diffusa è illuminata solo dal chiaro di luna filtrato da un cielo plumbeo, da un pallido sole, o dai rosoni gotici di 'cattedrali' in rovina. Talvolta la fonte di luce si trova direttamente dietro la figura del nemico, per creare un effetto controllo più inquietante. La combinazione di colori utilizzati rafforza le atmosfere oscure e misteriose che una foschia eterea rende ancora più cupe. L'utilizzo di chiaro-scuro monocromatico può ricordare le acqueforti di Gustave Doré (Haase, 2018). Se Doré ha illustrato magistralmente i cieli notturni

e paesaggi crepuscolari della *Bibbia*, del viaggio di Dante attraverso l'Inferno nella *Divina Commedia* e della caduta dell'uomo nel *Paradiso perduto* di John Milton, Hidetaka Miyazaki e i designer di *Dark Souls III* hanno voluto rappresentare l'antieroe romantico attraverso la messa in scena di scenografie dai forti contrasti, con ombre scure proiettate da una singola fonte di luce, per esaltare le trame di un'ambientazione gotica.

Dark Souls è un'opera tanto rappresentativa da aver ispirato, oltre che un vero e proprio genere, definito *Souls-like*, l'espressione di 'estetica del sublime ludico' (Vella, 2015). Il Sublime, come tra la fine del XVII e il XVIII secolo fu definito il sentimento di piacere misto a terrore che accompagnava la contemplazione dei paesaggi alpini, oggi si mette in relazione alla percezione, da parte di un giocatore, di trovarsi di fronte a uno spazio senza limiti, con una gamma infinita di possibilità che solo attraverso il dispiegarsi del gioco verrà ridotta ad una rete di luoghi, percorsi e possibilità di azione limitati e ordinati (Martin, 2011).

Il senso del Sublime, lo sgomento dell'uomo di fronte alla vastità della natura, è ripreso, ancora una volta, in *Dark Souls III*, da alcune inquadrature in cui il personaggio è inserito in uno scenario dalle dimensioni immense dove vengono proiettate grandi ombre che creano un'atmosfera imponente. I cieli burrascosi, i colori delle montagne e delle nuvole che esprimono la forza epica e distruttiva della natura richiamano i dipinti di John Martin o William Turner. Gli accostamenti tra colori giallo cinereo della luce del sole e grigi dei cieli plumbei ricordano la luminosità che si ritrova in molti dipinti di paesaggi romantici. I designer di *Dark Souls III* fanno uso di questi effetti cromatici per potenziare le emozioni e la *climax* del finale. Il fatto che la fine del gioco si avvicini non viene comunicato attraverso il dialogo, ma attraverso la presentazione di un cielo che prelude alla tempesta.

Miyazaki ha voluto ricreare l'esperienza del Sublime attraverso l'applicazione di tecniche pittoriche: la



Fig. 2 – *Der Wanderer über dem Nebelmeer*, Caspar David Friedrich (1817) in sovrapposizione alla veduta da Lothric Castle da *Dark Souls III* (2016) (elaborazione grafica dell'autrice).

tavolozza dei colori giallastri in questo caso non crea un'atmosfera calda e accogliente, ma contribuisce invece alla sensazione di desolazione. Lo spettatore può comprendere la vertigine del tempo trascorso da un'unica immagine in cui intere città ormai in rovina sembrano essere state sospinte ai margini del mondo. C'è un contrasto significativo tra i toni chiari e scuri che conferisce un aspetto desertificato al paesaggio, sferzato solo da raffiche di vento e tempeste di polvere, al cui cospetto il giocatore – come il *wanderer* di Friedrich – potrà sperimentare, in modo del tutto soggettivo, le emozioni evocate dall'ambiente (Haase, 2018).

Rovine e ricostruzioni

Diversi studiosi hanno identificato il degrado architettonico e materiale come un tema ricorrente nei videogiochi che include edifici in rovina, macerie e diverse forme di decomposizione organica e inorganica (Fuchs, 2012, p. 1). Il tema delle rovine nei video game non si limita, tuttavia, alla rappresentazione più o meno accurata di epoche passate, dall'età classica al medioevo, ma si rivolge spessissimo al contemporaneo o ad un futuro prossimo. Dunstan Lowe, con il termine 'sempre già antico' [*always already ancient*], indica la qualità storico-temporale che è inerente al modo in cui comprendiamo l'idea stessa di rovina (Lowe, 2013). Le rovine nei giochi non appartengono solo al sublime o al malinconico e la loro ubiqua presenza non è solo funzionale alla narrazione (Fraser, 2016). In particolare, rovine urbane contemporanee costituiscono l'ambientazione di molti video game recenti come *The Last of Us*

(Naughty Dog, 2014), *Fallout 3 e 4* (Bethesda Game Studios, 2008), *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007), *Call of Pripjat* (GSC Game World, 2009), *Hellgate: London* (Flagship Studios, 2007), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Si tratta di rovine 'moderne' che evocano la 'fine del nostro mondo' e incoraggiano la partecipazione all'esplorazione (Apel, 2015, p. 65).

La condizione di rovina di una città moderna dà al giocatore un punto di vista inusuale su un paesaggio o una città, consentendo inoltre libertà di movimento e possibilità di vivere spazi a cui altrimenti non si avrebbe accesso. Giocare in una rovina è un'attività che si può svolgere anche accanto al *gameplay* principale definito dallo svolgersi di una trama, legata all'esplorazione spaziale, senza la reale necessità di un ulteriore sistema di ricompense. Le possibilità offerte dai paesaggi in rovina richiedono quindi un approccio ludico meno orientato all'azione, il che può lasciare spazio a concettualizzazioni critiche sulla società o sull'esperienza urbana (Fraser, 2016).

In particolare, l'esperienza di giocare nelle 'ipotetiche rovine' di una città reale permettono spunti critici che possono essere paragonati a quelli delle tattiche iconoclastiche dei 'giochi' situazionisti, che cercavano di sovvertire lo spettacolo urbano con vagabondaggi sperimentali e attività in zone dimenticate della città. Nei videogiochi, tale sentimento viene trasferito al giocatore che vaga in un paesaggio (ragionevolmente) aperto, uno spazio di alternative urbane e 'contro-spettacoli' che incoraggiano i giocatori non solo a osservare attraverso *tropi* e cliché familiari, ma ad esporsi a diversi modi di pensare e di vedere il mondo (Fraser, 2016).

È interessante notare come nei video game spesso convivano aspetti opposti come iconoclasmo e didattica. Ad esempio, la serie *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007-2017) invita il giocatore a vivere l'esperienza di muoversi in celebri città in diverse epoche storiche (l'era delle Crociate, la Rivoluzio-

ne Industriale, l'antico Egitto) vestendo i panni di un assassino costretto a far ampio ricorso alle possibilità di spostamento offerte dai tetti. La ricostruzione storica dell'ambiente urbano assume quindi un ruolo centrale per l'appeal del 'prodotto'. Tuttavia, tale approccio può avere anche risvolti didattici: *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), ambientato nell'antico Egitto, ha lanciato di recente la modalità *Discovery Tour* che consente ai giocatori di esplorare l'ambientazione spogliata di elementi di gioco quali i combattimenti, sostituiti da tour guidati predisposti da storici ed egittologi. I titoli di *Assassin's Creed* - insieme ad altri giochi di ambientazione storica - hanno permesso ai giocatori di 'vivere' questi ambienti in modo immersivo, consentendo esperienze non concesse da libri o musei. Avvalersi di un team di egittologi e storici coinvolti nel processo creativo fin dall'inizio, concentrandosi sull'autenticità e sull'importanza dell'esperienza dell'utente ha prodotto una simulazione storica che a vari livelli di fruizione può essere letta come gioco, lezione o struttura di ricerca⁵ (Nielsen, 2017).

Consentire il vagabondare nel mondo di gioco è una prerogativa di molti titoli di ambientazione post-apocalittica. Un esempio paradigmatico di *wanderer* contemporaneo è 'incarnato' dal corriere Sam Porter Bridges (interpretato da Norman Reedus), protagonista di *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). In una versione post-catastrofica degli Stati Uniti d'America, i soli che possano sfidare i pericoli di ciò che resta del mondo sono i corrieri che portano viveri e rifornimenti ai pochi sopravvissuti, aiutandoli a ristabilire collegamenti in una condizione di isolamento globale. Il paesaggio aspro e difficile di *Death Stranding* si discosta esplicitamente da quello americano per assomigliare alle regioni nordiche del vecchio continente (in particolare all'Islanda). Si tratta di un *open world* in cui si può esplorare ogni singola porzione dello scenario, scoprendo cime innevate, valli rocciose e spiagge inospitali, potendo utilizzare all'occorrenza diversi mezzi di trasporto, realisti-



Fig. 3 – Immagine di gameplay da *Death Stranding* (2019) accostata a *Felsenriff am Meeresstrand*, Caspar David Friedrich (ca. 1824), Staatliche Kunsthalle, Karlsruhe.

camente piuttosto inefficaci su un terreno perennemente accidentato, in cui le strade asfaltate costituiscono rare eccezioni. In qualunque momento il giocatore ha però facoltà di fermarsi a contemplare il paesaggio e, sfruttando una sofisticata macchina fotografica virtuale, immortalare ed eventualmente condividere i luoghi che più lo hanno colpito e affascinato. Inoltre, a missione conclusa e in contrasto con le atmosfere malinconiche della trama, è possibile scattarsi persino un *selfie* spensierato a ricordo dell'impresa appena compiuta.

La dialettica con l'arte contemporanea

In conclusione, si può dire che il paesaggio nei videogiochi è messo in scena secondo due polarità: nel primo caso, come avviene nei titoli citati, ma anche in altri, come *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) o *Dear Ester* (The Chinese Room, 2012), si pone in enfasi un paesaggio scarsamente antropizzato, facendo del rapporto con l'ambiente naturale il protagonista indiscusso della scena.

In altri popolari titoli, basati sulla messa in scena di paesaggi urbani e pertanto più familiari, le dinamiche di gioco sottintendono invece una diversa filosofia di fondo. Le città di Steelport in *Saints Row: The Third*, (Volition, Inc. 2011) o Liberty City in *Grand Theft Auto III* (Rockstar North, 2001) sono il tipo di città che Lewis Mumford avrebbe probabilmente criticato (Schweizer, 2013). Tali giochi sono basati

sulla presenza essenziale di automobili che si muovono in un ambiente prevalentemente urbano: coerentemente, le strade costituiscono il vero scenario di gioco, mentre gli edifici sono solo minimamente esplorabili all'interno. Tuttavia, non si tratta di situazioni che esaltano la contemplazione di un vero e proprio paesaggio urbano⁶. Partendo dall'assunto che per poter cogliere la componente paesaggistica di un video game il giocatore ha bisogno di fondamentali momenti di riflessione, una maggiore valenza paesaggistica è generalmente presente nei giochi in cui l'azione è più lenta. In alcuni casi è la meccanica di gioco a far rallentare il giocatore, cosa che non avviene in altri, pur altrettanto popolari, titoli. Nei momenti finali o di passaggio da un capitolo ad un altro, i romantici riferimenti a Friedrich con i personaggi che osservano la scena in lontananza possono fornire l'occasione e il tempo per una pausa dall'azione, ma affinché l'effetto del 'layout di Friedrich' si sveli, è importante che i designer creino momenti di contemplazione, preferibilmente guidando il giocatore verso luoghi panoramici per ammirare le viste anche durante il *gameplay* (Anhut, 2016).

Non tutti i video game quindi, possono definirsi 'paesaggistici', ma è interessante, in conclusione, notare come questo punto sia all'origine di una stimolante dialettica tra videogiochi e arte contemporanea. Nei video game di genere militare FPS/TPS⁷ gli 'spazi di Friedrich' sono quasi del tutto assenti.



Fig. 4 – *Gnashers*, Justin Berry (2013) accostata a *Aiguille Blaitiere von Norden*, John Ruskin (ca. 1856) (elaborazione grafica dell'autrice).

Forse è proprio per questo che l'arte contemporanea nutre interesse per i microspazi normalmente non visti che fanno da sfondo ai giochi di azione, al fine di rubarne i *frame* più insospettabili. Ad esempio, l'artista Justin Berry ha utilizzato composizioni di schermate da videogiochi incentrati sulla guerra per catturare un momento, un singolo albero, o una roccia (Meier, 2013), con uno sguardo che si ispira alle fotografie di Ansel Adams o agli studi sulle rocce di John Ruskin. Mark Tribe, un altro artista americano contemporaneo, si è ispirato in modo simile a questi paesaggi virtuali per la serie *Rare Earth*⁹, dove si concentra sui 'momenti di trascurata bellezza' in questi luoghi di violenza virtuale (Romero, 2012). La dialettica in atto tra videogioco e arte contemporanea è più che mai fertile e feconda. L'operazione critica da parte degli artisti è tesa a svelare la profonda intenzionalità progettuale che si cela dietro una scena che superficialmente potrebbe apparire un semplice sfondo, il paradosso di una 'natura'

completamente artificiale. L'attenzione agli spazi di contaminazione tra arte e design dei nuovi paesaggi virtuali può forse costituire il substrato da cui potranno emergere singolari prospettive di progetto. Se, come afferma Mark Tribe, i paesaggi dei videogiochi possono aprire una nuova fase significativa nella storia della rappresentazione del paesaggio, è anche vero che essi costituiscono un segnale delle enormi potenzialità di sviluppo dell'architettura del paesaggio nell'ambito della realtà virtuale (e non), di cui vedremo gli esiti nei decenni a venire.

Note

¹ Il termine 'atmosfera' si intende nell'ambito della teoria estetica come ciò che comunica una percezione emotiva attraverso l'ambiente. In ambito architettonico il tema è affrontato nella letteratura recente, tra cui: G. Böhme, *Atmospheric Architecture: The Aesthetic Of Felt Space*, Bloomsbury visual arts, 2018; J. Pallasmaa, *Gli occhi sulla pelle: L'architettura e i sensi*, Jaca book, 2007; P. Zumthor, *Pensare architettura*, Mondadori Electa, 2017.

² Nell'*open world* si possono incontrare circa duecento specie animali, ognuna delle quali si muove in modo coerente e riproduce il proprio verso specifico.

³ Si pensi ad esempio che la celebre tela di Bierstadt *Among the Sierra Nevada* misura 180x300 cm.

⁴ Con il termine inglese *trope* in ambito anglosassone si intende definire tutti quegli espedienti letterari e retorici, luoghi comuni o cliché ricorrenti nelle opere creative.

⁵ La società ha, inoltre, recentemente annunciato *Hieroglyphics Initiative*, un progetto di ricerca di *machine learning* per la decifrazione dei geroglifici.

⁶ Il paesaggio urbano può essere concepito come una serie di viste, in 'percezione seriale' (Cullen, 1961), tuttavia in una lettura più Lynchiana del termine, si può dare maggior enfasi ai sistemi di percorsi, concependo la città come un pattern di strade, distinguibili per qualità, continuità, ritmo e omogeneità degli elementi che li caratterizzano, attività e importanza dei flussi di persone (Lynch, 1960 in Thuning, 2018).

⁷ First Person Shooter/Third Person Shooter.

⁸ La mostra *Rare Earth* è stata esposta per la prima volta alla Momenta Art di Brooklyn, NYC, nel 2012.

Bibliografia

Abrams M.H. 1993, *A Glossary of Literary Terms*, Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, Fort Worth.

Anhut A. 2016, *Friedrich Romanticism and Games*, <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2016/02/friedrich-romanticism-and-games/>> (08/20).

Apel D. 2015, *Beautiful Terrible Ruins: Detroit and the Anxiety of Decline*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ and London.

Bloom H. (ed.) 1970, *Romanticism and Consciousness. Essays in Criticism*, WW. Norton and Co., New York.

Haase R. 2018, *Romanticism and the art of Dark Souls III*, <https://www.gamasutra.com/blogs/Rene-Haase/20180711/321757/Romanticism_and_the_art_of_Dark_Souls_III.php> (08/20).

Carter K. 2007, *Living Worlds: The Ecology of Game Design*, Gamasutra, <https://www.gamasutra.com/view/feature/129885/living_worlds_the_ecology_of_game.php> (10/ 20).

Cullen G. 1961, *The Concise Townscape*, Elsevier, Oxford, United Kingdom.

Darken R.P. & Peterson B. 2001, *Spatial Orientation, Way-finding, and Representation*, Handbook of Virtual Environment Technology, Stanney, K. Ed. Boca Raton, Florida.

Day A. 1996, *Romanticism*, Routledge, London/ New York.

Dwiar R. 2017, *We asked a landscape designer to analyse The Witcher 3, Mass Effect and Dishonored*, «Eurogamer», <<https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-07-a-landscape-designers-take-on-the-witcher-3-mass-effect-and-dishonored>> (10/ 20).

Fraser E. 2016, *Awakening in ruins: The virtual spectacle of the end of the city in video games*, «Journal of Gaming & Virtual Worlds», Vol. 8, n. 2, pp. 177-196, doi: 10.1386/jgww.8.2.177_1.

- Fuchs M. 2012, *Ruinensehnsucht: Longing for decay in computer games*, in *Apocalypse: Imagining The End conference*, 19-21 July 2012, Mansfield College, Oxford.
- Gies A. 2018, *The painted world of Red Dead Redemption 2*, <<https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>> (08/20).
- Goldberg H. 2018, *How the West Was Digitized The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2*, «New York Magazine», October 15, 2018.
- Lange J. 2018, *I can't stop looking at plants in Red Dead Redemption 2*, <<https://theweek.com/articles/805113/cant-stop-looking-plants-red-dead-redemption-2>> (09/20).
- Lynch K. 1960, *The Image of the City*, Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College, Boston, Massachusetts.
- Lowe D. 2013, *Always already ancient: Ruins in the virtual world*, in *Greek and Roman Games in the Computer Age*, ed. T. S. Thorsten, Akademika Publishing, Trondheim, Norway, pp. 53–90.
- Martin P. 2011, *La pastorale e il sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion*, «Game Studies», vol. 11, n. 3, <<http://gamestudies.org/1103/articles/martin>> (08/20).
- Meier A. 2013, *The Evolving Landscapes of Video Games*, <<https://hyperallergic.com/78850/the-evolving-landscapes-of-video-games/>> (09/20).
- Nielsen H. 2017, *Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt*, <<https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assasins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>> (08/20).
- Romero C. 2012, *Virtual Rarity*, <<https://killscreen.com/previous/articles/virtual-rarity/>> (09/20).
- Schweizer B. 2013, *Understanding Video game Cities*, Proceedings of DiGRA 2013, DeFragging Game Studies.
- Thuning F. 2018, *Landscape Architecture in Video Games. A Design Experiment of a Virtual Landscape*, Degree Project Landscape Architect Programme Alnarp 2018, SLU, <<https://stud.epsilon.slu.se/>>
- Vella D. 2015, *No mastery without mystery: Dark souls and the ludic sublime*, «Game Studies», vol. 15, n. 1, <<http://gamestudies.org/1501/articles/vella>> (08/20).