



Incarnation

La conversione del sacro e il Pantheon digitale nel media videoludico

Il corpo è l'inizio di ogni Dio. E per quanto perfetto possa essere, il corpo deve morire. E' così che comincia questo lavoro molto personale e sentito, una ricerca che spazia in un quantitativo di ambiti esagerati e pone delle riflessioni e delle analisi spesso portate all'estremo, quasi con malato ma innamorato trasporto. In queste poche parole d'apertura c'è il vero cuore di tutte le centinaia di pagine che seguono, ma non è quel deicidio professato da Nietzsche. Il decadentista la cui ironica e perenne presenza nelle citazioni non vuole solo essere un omaggio, sinceramente ipocrita, al suo veleno, ma anche un'operazione calcolata. Un meccanismo che richiama in piccolo quel richiamarsi al passato, alla storia, alla bellezza dei fallimenti del sacro, quel perpetuo resuscitare e convertire l'iconografia religiosa mondiale nei videogiochi. Religione e videogiochi, sono questi i due fuochi dell'ellisse, il primo divorato dal secondo. E' un campo che non ha dei precedenti simili e non interessa delle catalogazioni scandite, ergo, un simile compendio nell'ambizione dei numeri non cela d'essere immenso ma sommario. Il tutto funziona laddove non causa delle discrepanze evidenti e funziona perché verte su una selezione personale di esempi che possano comporre un'argomentazione solida, in quanto ricca di analogie, ma anche organica, perché il videogioco è un embrione che si sta ancora raccontando. I prelievi sono stati fatti sia nei videogiochi (con frequenti e necessarie rivelazioni di trame e colpi di scena), sia nel sacro e nella storia delle religioni (con raffronti e/o citazioni di miti poco noti), in modo da determinare un continuo altalenarsi di due dimensioni così lontane, eppure vicine. Ma è solo il videogioco che ne trae guadagno, continuando a crescere e svilupparsi, riproponendo quel susseguirsi di livelli, di deificazione e difficoltà crescenti che appunto determinano un gioco. La meta è la fine. Lo sguardo con cui ci si arriva vorrebbe essere umile ma è spesso critico e violento, le conclusioni che si traggono sono malleabili, ogni parola deve contenere il germe della sua morte. Così come la struttura di tutta la tesi superficialmente si avvale di un'analitica fondata sull'estetica e sull'anatomia, ma dice di più. C'è molto altro, c'è una riflessione sul nichilismo contemporaneo, sull'avvicinamento delle culture, sull'immedesimazione nei nuovi media e soprattutto, c'è una continua condanna all'istituzionalismo che fa marcire ogni credo, ogni aura della bellezza del sacro. Ma i protagonisti indiscussi sono loro, le incarnazioni delle nemesi che nel processo storico dello sviluppo videoludico si sono sempre più avvicinate all'assoluto, sino ad essere dei. Gli dei digitali. La presenza di dettagli incredibili o di una sintesi grafica estremamente efficiente che dia col realismo o con un'animazione riuscita la giusta impressione di vita a strutture "fisiche" assolutamente irreali sono tra le componenti essenziali della creatività videoludica. E quando tutto diventa possibile, la vetta della fantasia non può che essere il corpo di Dio, ed il deicidio. I riferimenti religiosi della "conversione del sacro" che vanno dai nomi, alla musica, al paesaggio, i poteri ultraterreni e l'anatomia deificata sono gli elementi che hanno reso tali "dei" indimenticabili, i caratteri di un nuovo alfabeto del potere visivo. Si hanno forme così audaci, esagerate, grottesche, spettacolari, cariche di un inquietante erotismo stilizzato, in una trasfusione e confusione di ere, culture, messaggi incoscienti tra il sacrilego e la lode che possono arrivare ad indurre più soggezione delle stesse rappresentazioni sacre classiche. Il tema è il nuovo corpo e l'idea di Dio nei videogiochi. Sono i Boss, i Final Boss, gli antagonisti e a volte anche i giocatori, sempre più simili a dei. Sono i loro nomi derubati all'antico, le loro canzoni tra note d'organo ed effetti beat, gli scenari apocalittici che scavano in tutta la storia ma soprattutto le battaglie e le carni dei loro corpi. Sono degli assoluti tali che nessun altro scenario dell'arte o dei media contemporanei può permettersi o vuole permettersi. Esaltazioni assurde, discutibili in tutto ma realmente onnipotenti e, forse, capaci di un nuovo sacro che deve pertanto distanziarsi dal contesto commerciale. Nel morire di Dio non c'è nulla di comico, è umoristico il modo impacciato in cui qui si presenta, la traslitterazione delle fonti, la reinterpretazione puerile e ignorante di un sacro glorioso che non alita nemmeno vagamente ciò che un tempo era il sole dell'uomo, ma va bene così. Sono questi gli dei di questo mondo, confezioni su misura, dei di realtà fatte per le mani di un bambino. Dei che in quelle mani vogliono morire.

Massimiliano Zinnanti