

Giuseppe De Riso

MAPPE AFFETTIVE E CORPI BIOMEDIATI
NEL GIOCO ELETTRONICO TRIDIMENSIONALE
DEL MONDO ANGLOFONO

7

Intersezioni/Intersections
Collana di anglistica

Giuseppe De Riso

Mappe affettive e corpi biomedati nel gioco elettronico tridimensionale del mondo anglofono

Copyright © 2013 Tangram Edizioni Scientifiche

Gruppo Editoriale Tangram Srl

Via Verdi, 9/A – 38122 Trento

www.edizioni-tangram.it – info@edizioni-tangram.it

Intersezioni/Intersections – Collana di anglistica – NIC 07

Prima edizione: luglio 2013, *Printed in Italy*

ISBN 978-88-6458-084-5

Il regolamento e la programmazione editoriale
sono pubblicati sul sito dell'editore (www.intersections.it)

Direzione

Oriana Palusci

Comitato scientifico

Maria Teresa Chialant, Università degli Studi di Salerno

Rossella Ciocca, Università di Napoli 'L'Orientale'

Lidia Curti, Università di Napoli 'L'Orientale'

Laura Di Michele, Università degli Studi dell'Aquila

Bruna Di Sabato, Università degli Studi Suor Orsola Benincasa, Napoli

Paola Faini, Università degli Studi Roma Tre

Eleonora Federici, Università della Calabria

Vita Fortunati, Università degli Studi di Bologna

Alba Graziano, Università della Tuscia, Viterbo

Gerhard Leitner Faha (Hon.), Freie Universität, Berlin

Carlo Pagetti, Università degli Studi di Milano

Biancamaria Rizzardi, Università degli Studi di Pisa

Margherita Ulrych, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

In copertina: *Virtual Human Technology* © agsandrew, Fotolia.com

Stampa su carta ecologica proveniente da zone in silvicoltura, totalmente priva di cloro.
Non contiene sbiancanti ottici, è acid free con riserva alcalina

SOMMARIO

INTRODUZIONE

Il corpo espanso; o, per una metafisica delle emozioni 11

1. IMMAGINI DIGITALI E NUOVI MODI DI GUARDARE.

SUPERAMENTO DEL PARADIGMA OCULARE

1.1 *Priorità della significazione visiva nella percezione della differenza* 19

1.2 *Qualità aptica delle immagini digitali e movimento sinestetico* 27

1.3 *Agitazione affettiva: l'immagine come evento* 45

2. ICO. ASIMMETRIE DI GENERE NEL VIDEOGIOCO IN TERZA PERSONA

2.1 *Continuità tra visualità cinematografica e digitale* 53

2.2 *Convergenza tra vista e tatto. Intensificazione affettiva* 64

2.3 *Uno strato aggiunto di realtà: prendersi cura dell'altro* 71

3. KUMA/WAR! AMERICA'S ARMY, SPECIAL FORCE, UNDER ASH.

POLITICHE BELLICHE NELLE SIMULAZIONI IN PRIMA PERSONA

3.1 *Guerra a domicilio* 77

3.2 *Mappe affettive e corpi biomedati* 88

3.3 *The Empire Plays Back: interferenze nelle immagini* 96

4. PORTAL. RISONANZE INTERNE ALL'IMMAGINE

4.1 *Decentramento del visivo e comprensione longitudinale* 115

4.2 *Voce femminile e ascolto acusmatico* 121

4.3 *Condizione uterina: la voce femminile tra interiorità ed esteriorità* 134

CONCLUSIONI 143

BIBLIOGRAFIA 147

*Alla mia famiglia
e a Maria Ida.*

MAPPE AFFETTIVE E CORPI BIOMEDIATI
NEL GIOCO ELETTRONICO TRIDIMENSIONALE
DEL MONDO ANGLOFONO

Introduzione

Il corpo espanso; o, per una metafisica delle emozioni

Concepiti da programmatori americani decisi a impiegare creativamente i costosi computer militari del Pentagono, i giochi per computer sono oggi al centro di una delle più fiorenti industrie della new economy. *Battlefield 3* (Electronic Arts: 2011) ha tagliato il traguardo delle dieci milioni di unità vendute a una sola settimana dal lancio, avvenuto il 25 ottobre 2011, senza tuttavia riuscire a soddisfare appieno la domanda. Secondo John Riccitiello, all'epoca amministratore delegato di Electronics Arts, si è trattato dell'esordio di maggior successo per un prodotto mediatico, primato precedentemente detenuto da *Halo 3* (Microsoft Game Studios: 2007) con i 170 milioni di dollari fatti guadagnare al gigante di Redmond nel solo giorno del debutto. I circa dodici milioni di persone che assumono identità fittizie nel MMORPG¹ *World of Warcraft* (Vivendi Universal: 2004), o i 19 miliardi di dollari ricavati dalla fusione tra Blizzard e Activision, due delle software house più influenti nel settore, forniscono solo alcuni indizi circa la densità dei flussi finanziari generati dal videogioco. Cifre rese possibili dalla diffusa capillarità di questa forma espressiva, trasversale come forse nessuna, le cui modalità di attuazione spaziano dalla socialità dei mondi virtuali permanenti, alle imprese solitarie privilegiate nel contesto dell'intrattenimento digitale da salotto; passando, infine, per i nuovi dispositivi mobili (console portatili e smartphone) dotati di interfacce sempre più integrate a schermi sensibili al tatto.

Nick Dyer-Witheyford (2009) ha definito “nuovo Impero” le pratiche di interazione che questa combinazione di software

¹ Acronimo di Massively Multiplayer Online Role Playing Game, noto in italiano come gioco di ruolo massicciamente multiplayer.

e macchine da gioco comporta². Si tratta di un fitto intreccio tecnologico e finanziario destinato a condizionare in maniera determinante la produzione culturale del XXI secolo e che ha nell'Occidente anglofono il suo polo di forza. In questo contesto, il videogioco si candida a diventare uno dei veicoli privilegiati delle nuove forme di controllo e articolazione del sé, un medium capace di attraversare i circuiti immateriali del dominio digitale:

[games] are increasingly perceived by corporate managers and state administrators as formal and informal means of training populations in the practices of digital work and governability. A medi[um] that once seemed all fun is increasingly revealing itself as a school for labor, an instrument of rulership, and a laboratory for the fantasies of advanced techno-capital; all the more reason, then, to subject virtual games to political critique through a theoretical optic whose key concept is Empire (Dyer-Witthford e de Peuter 2009:XIX).

Finora, negli studi sul ruolo del videogioco nella formazione delle categorie identitarie sono prevalsi due orientamenti teorici distinti e talora contrapposti. Il primo ha guardato al videogioco come insieme di regole che inducono chi gioca ad agire. L'accento è qui posto sulla decostruzione degli algoritmi soggiacenti all'interazione, la logica codificata all'interno del programma, e sulle meccaniche attraverso cui gli utenti se ne appropriano, spesso inconsapevolmente. Il secondo ha enfatizzato il realismo degli ambienti ricreati attraverso il videogioco sottoponendoli a una critica essenzialmente visuale, concentrata sull'interpretazione di ciò che viene "rappresentato" nelle immagini.

Questo volume tenta una conciliazione, almeno parziale, tra i due approcci appena descritti, a partire dal confronto con un nodo cruciale della teoria culturale in ambito occidentale: il do-

² Il neoimperialismo a cui Dyer-Witthford fa riferimento tiene conto delle trasformazioni economiche e sociali successive allo smantellamento degli imperi oltremare; cambiamenti che, come denunciato da Hardt e Negri (2000), hanno reso le forme espansioniste dell'imperialismo culturale meno immediatamente evidenti rispetto all'occupazione del territorio con l'oppressione e l'uso della forza, ma molto più estese e subdole tanto nei loro effetti, quanto nelle implicazioni. Esse vengono oggi esercitate attraverso il dominio indiretto (ideologico, culturale, economico e sociale) delle forme espressive rese possibili dalle tecnologie digitali.

minio esercitato nel campo di riflessione sull'interazione digitale dalla secolare egemonia scopica e oculocentrica. Come si discuterà nel primo capitolo, il termine “oculocentrismo” indica un orientamento teorico basato su una disposizione gerarchica dei sensi, al cui vertice è saldamente collocato quello della vista. Se già Platone, nel *Teeteto* (2012), riteneva che vista e conoscenza fossero la stessa cosa, nella *Metafisica* (2002) Aristotele sceglie come punto di partenza della sua riflessione l'idea che:

[gli uomini] amano le sensazioni per se stesse, anche indipendentemente dalla loro utilità e, più di tutte, amano la sensazione della vista: in effetti, non solo ai fini dell'azione, ma anche senza avere alcuna intenzione di agire, noi preferiamo il vedere, in certo senso, a tutte le altre sensazioni. E il motivo sta nel fatto che la vista ci fa conoscere più di tutte le altre sensazioni e ci rende manifeste numerose differenze tra le cose (Aristotele 2002:3).

Aristotele già sanciva qui il primato della vista in virtù del suo valore conoscitivo. A ridosso della contemporaneità sarà l'episteme razionalistica a fissare la disposizione dei sensi su base piramidale. Nel tentativo di separare le abilità del sapere dal corpo, sull'esempio del modello cartesiano, gli intellettuali del Settecento avrebbero considerato la vista come il più elevato e nobile dei sensi. Dal momento che la facoltà del vedere consentiva di conoscere senza il coinvolgimento diretto del corpo, ad essa andava riconosciuto un maggiore grado di parentela o conformità all'azione dell'intelletto stesso. Per contro, olfatto e gusto occupavano il gradino più basso in questa scala di valore, essendo questi più direttamente collegati al dato fisiologico e materiale del dispositivo corporeo. L'oculocentrismo si confermava in tal modo il modello forte di riferimento nel campo della conoscenza, così come in quello del giudizio estetico.

Rispetto ai media che mantengono il corpo a debita distanza contemplativa, infatti, le forme espressive che implicano un cointeressamento più fisico degli utenti vengono spesso declassate a intrattenimento di tipo ludico-meccanico. Nel caso dei giochi elettronici, ciò ha comportato una generale sottovalutazione del loro ruolo nei processi di identificazione e controllo sociale. L'urgenza di studiare la visualità del videogioco nasce invece dalla constatata capacità di quest'ultima di costruire sentimenti e relazioni culturali attraverso la performance del gio-

catore, piuttosto che attraverso i soli meccanismi della rappresentazione. Tale capacità si costruisce nel continuum tra sensi e memoria che trasforma il movimento virtuale della percezione in pratica corporea. Nella sua forma più comune il videogioco è infatti un mezzo di comunicazione audiovisivo in cui una o più persone interagiscono con un elaboratore elettronico, generalmente tramite la mediazione di un'interfaccia fisica controllata manualmente. Quest'ultima traduce i movimenti del corpo di chi la impiega in impressioni visive, uditive e tattili che restituiscono una sensazione di presenza fisica all'interno di ambienti rappresentati in grafica bi o tridimensionale. Roy Ascott (2001) ha sottolineato come il coinvolgimento della maggior parte dei sensi umani abbia come effetto quello di trasformare l'opera digitale in un ambiente virtuale nel quale lo spettatore stesso può partecipare come medium. Il computer ha la capacità di coinvolgere attivamente l'utente attraverso l'interazione; si stabilisce cioè un canale cibernetico in cui i due poli, quello umano e quello della macchina, si lanciano continui feedback. All'interno di tale circuito di continui reciproci stimoli, l'immagine digitale rimanda costantemente al corpo e ai suoi movimenti, alle condizioni fisiche dell'interazione. A tale proposito, Mark Hansen (2006) parla di corporeizzazione dell'immagine digitale nella misura in cui i nuovi media elettronici si sviluppano attraverso pratiche e comportamenti che prevedono il corpo come "operatore". L'essere umano, in altri termini, viene "rimediato" o "biomediato" in un contesto nel quale il corpo svolge un ruolo costitutivo dell'opera digitale stessa, diviene parte della mediazione.

La capacità del videogioco di interfacciarsi con gli schemi corporei dell'utente implica il coinvolgimento della pelle come origine della sensazione premodale. La pelle è il primo organo umano a formarsi e quello da cui tutti i sensi possono emergere. Nelle parole di Juhani Pallasmaa: «i sensi sono specializzazioni del tessuto epidermico, e tutte le esperienze sensoriali sono modi di toccare e, quindi, sono legate alla tattilità» (2007:13). Quest'ultima costituisce, di conseguenza, la radice fondamentale dell'esperienza vissuta. La corrispondenza che visualità e corpo instaurano nel gioco elettronico vede l'una fornire le condizioni di possibilità e intervento per l'altro. L'esperienza dei mondi virtuali chiama in causa forze prepersonali, affettive e più in genera-

le non esclusivamente scopiche che i tradizionali approcci critici tendono a ignorare. Tali forze comportano il decentramento del senso della vista rispetto alla rete percettiva del corpo nel suo complesso, complicando la riflessione sul rapporto tra visualità e potere con nuove criticità, sia sul fronte teorico sia su quello metodologico, che invitano a una generale rivalutazione critica dell'egemonia del paradigma oculare. Occorre infatti non tanto decodificare i contenuti dell'informazione visiva, quanto "registrarne" le variazioni di intensità modulate dagli spazi virtuali del videogioco intesi come "mappe affettive", o del sentire, in grado di veicolare immagini e modi di "vivere" l'altro attraverso l'attivazione, a un tempo diretta e virtuale, di altre facoltà di senso e di quella aptica³ in particolare.

Nel secondo capitolo, ad esempio, viene analizzata la convergenza di vista e tatto nella costituzione delle asimmetrie di genere in *Ico* (Sony Computer Entertainment: 2001), un videogioco in terza persona nel quale l'illusione oculare impegna l'utente in un'interazione motoria che "incarna" l'atto del guardare. Attraverso il movimento che esige il controllo esercitato con entrambe le mani, vista e tatto si potenziano sinesteticamente in un evento dinamico nel quale vedere significa toccare a distanza. La riduzione della distanza tra il corpo dell'utente e l'immagine produce un'intensificazione dell'affetto tale da ricollocare la seduzione esercitata dall'elemento femminile. Quest'ultimo coinvolge l'utente non soltanto da un punto di vista visivo, ma come forza affettiva che coinvolge "fisicamente" il suo corpo. Ne risulta un potenziamento della pratica feticistica nella sua accezione originaria. La donna non è più solo un oggetto da esibire allo sguardo maschile per compensarne paure inconsce, ma è vissuto in presenza, nella sua materialità.

³ Più che di tattilità, infatti, sembra opportuno parlare di percezione aptica in riferimento alla sua capacità di fornire informazioni non solo sugli oggetti e le superfici a contatto con la pelle, ma anche relative al calore e alle vibrazioni provenienti da fonti distanti o non immediatamente aderenti al tessuto epidermico. Essa funziona attraverso recettori sottocutanei i cui tempi di reazione agli stimoli sono in rapporto diretto con la capacità di movimento degli arti. La percezione aptica fornisce quindi una ricca "rappresentazione" del campo di informazioni sensoriali che circonda la pelle e, contemporaneamente, la sua interconnessione con le facoltà motorie del corpo la rende la meno passiva tra le facoltà di senso umane e quella più votata all'attività intenzionale.

Il terzo capitolo esplora le qualità propriocettive del visivo nelle simulazioni belliche in prima persona, in particolare quelle realizzate con la collaborazione del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti come *Kuma/War!* (Kuma Reality Games: 2004) e *America's Army* (U. S. Army: 2002). Viene avanzata l'idea che tali videogiochi siano usati per la formazione di geografie virtuali in cui gli abitanti dei paesi collocati sulla cintura mediorientale sono percepiti dal pubblico occidentale come nemico da abbattere. Le modulazioni affettive operanti in tali spazi favoriscono un'interazione tesa a legittimare le prerogative culturali dell'Occidente. Nella seconda parte del capitolo vengono illustrate le contronarrazioni realizzate da software house mediorientali e le relative strategie di resistenza.

L'ultimo capitolo affronta la capacità del digitale di proporre spazi in grado di alterare gli schemi cognitivi umani sinergicamente all'impiego del suono come forza affettiva che li impregna. In particolare, vengono qui discussi i modi in cui in *Portal* (Valve Corporation: 2007) l'interazione sovverte tutte le convenzioni tradizionalmente sperimentate nella visualità del cinema classico, e le sperequazioni di genere da questa veicolate, ricreando una condizione incarnata ibrida dall'effetto prepotentemente disorientante. La permeabilità delle immagini e l'impiego acusmatico della voce femminile rompono le corrispondenze culturali dominanti tra corpi e spazi, comportamenti e significati con l'effetto di produrre interferenze nel codice semico delle categorie dei generi sessuali.

Prima di concludere, desidero ringraziare le professoresse Rossella Ciocca e Tiziana Terranova, senza le quali questo volume non sarebbe stato possibile. Alla prima devo la svolta più significativa del mio intero percorso umano e intellettuale, un percorso che la prof.ssa Ciocca ha illuminato con la sua guida sempre rigorosa e benevola, paziente e lungimirante. Sono altresì grato alla prof.ssa Terranova per la perizia con cui mi ha accompagnato sugli impervi campi dei *media studies*, oltre che per la generosità con cui ha condiviso parte del suo sapere enciclopedico con me. Desidero, inoltre, rivolgere un ringraziamento speciale alla prof.ssa C. Maria Laudando per il vitale entusiasmo che ha saputo trasmettermi negli anni della scrittura ed esprime-

re, infine, la mia sincera gratitudine alla prof.ssa Oriana Palusci per aver curato la pubblicazione del volume.

A tutte loro va il mio debito di riconoscenza per l'esempio concreto di integrità e dedizione, negli affetti e nel lavoro, che intendo seguire a mia volta.