

> TABELLINE

Le eclissi gli equinozi gli equivoci

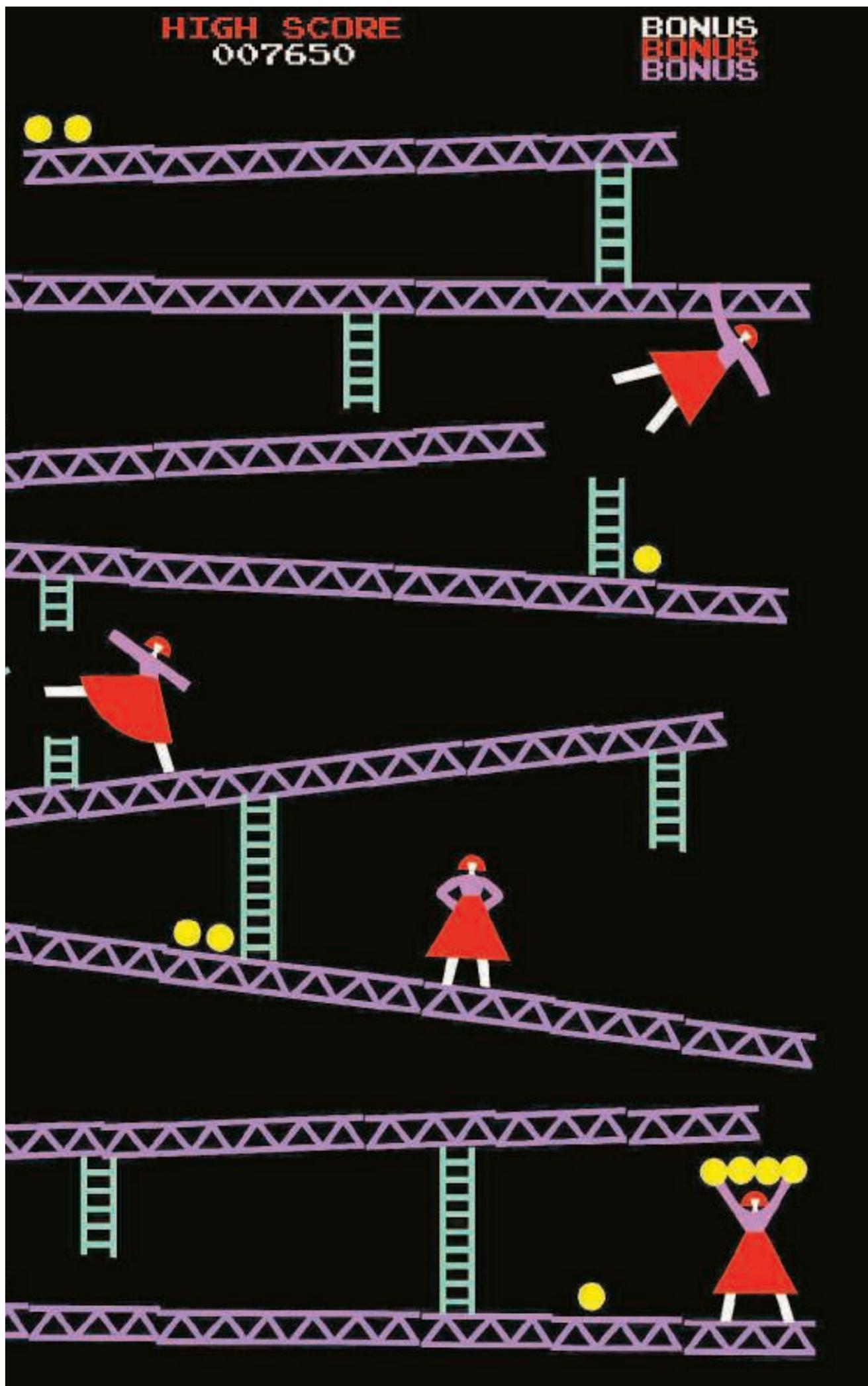
PIERGIORGIO ODIFREDDI

L'EQUINOZIO di primavera, che a seconda degli anni cade il 20 o il 21 marzo, quest'anno è arrivato l'altro ieri. Un venerdì nero, o almeno oscurato, visto che per combinazione il Sole si è eclissato: parzialmente in Italia e totalmente sulle nordiche isole Færøer. Una combinazione che accade raramente, e che non tornerà fino al 20 marzo 2034. In realtà, la combinazione è duplice, perché a sua volta anche il fenomeno delle eclissi di

Sole si basa su una combinazione: il fatto che la piccola ma vicina Luna, e il grande ma lontano Sole, siano disposti rispetto alla Terra in modo da avere esattamente la stessa grandezza apparente. Cioè, il disco lunare è esattamente sovrapponibile al disco solare, e le eclissi totali di Sole lo dimostrano. Le eclissi hanno turbato e confuso a lungo gli antichi. Un poeta razionale e sensato come Lucrezio si domandava ancora nel *De*

rerum natura se la causa non fosse lo spegnersi e riaccendersi del Sole. Ma già un secolo prima lo scienziato Ipparco aveva valutato la distanza della Luna dalla Terra dal fatto che in un'eclisse il Sole si era oscurato completamente nell'Ellesponto, ma solo quattro quinti ad Alessandria. A dimostrazione del fatto che è meglio tenere i piedi per terra che la testa nelle nuvole, soprattutto osservando le eclissi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



INTERVISTA AL DIRETTORE CREATIVO GUARINI

“Troppo spesso non andiamo al di là di Rambo”

JAIME D'ALESSANDRO

IL TONO è pacato, le idee un po' meno. «Com'è l'eroe tipico da videogame? Bianco, invincibile, sempre capace di salvare il mondo. Una noia mortale». Massimo Guarini, 40 anni, è uno dei pochi *game designer* italiani di livello internazionale. Ha lavorato in Canada presso la UbiSoft, la stessa di *Assassin's Creed*, per poi passare al Giappone dove per altri quattro anni ha collaborato con Shinji Mikami, il padre di *Resident Evil*, serie horror da oltre 60 milioni di copie. Tornato a Varese, ha fondato la Ovosonico nel 2012, l'unica software house messa sotto contratto della Sony qui da noi. E ora il suo ultimo gioco intitolato *Murasaki Baby*, un incubo alla Tim Burton, è candidato in cinque diverse categorie ai Drago D'oro, gli Oscar italiani dei videogame che verranno assegnati martedì al Maxxi di Roma.

Su console non si va oltre Conan o Rambo quindi?

«Quasi mai. E da giocatore, prima ancora che da *game designer*, trovo la cosa fastidiosa. Buoni e cattivi sono fatti con lo stampino. Salvo rare eccezioni».

Come mai?

«È la visione di una minoranza, di coloro che questo settore lo hanno creato. Sviluppatori cresciuti negli anni Ottanta e Novanta, americani per lo più, che hanno dato questa impronta adolescenziale».

L'industria dei giochi, che ormai vale oltre 50 miliardi di dollari l'anno, si racconta come intrattenimento all'avanguardia.

«Dal punto di vista tecnico, forse, ma non da quello dei contenuti. È un mondo autoreferenziale, uno dei pochi media impermeabili ai mutamenti».

Anche la scuola giapponese?

«È soffocata allo stesso modo da stereotipi e comunque conta sempre meno. A Tokyo le tipologie vengono dai manga popolari: personaggi sopra le righe, ammiccamenti a sfondo sessuale e il protagonista che è un mingherlino insicuro prima di riscattarsi. La Nintendo è diversa, perché ha come riferimento il pubblico dei bambini, così come certi videogame pulp come *Bayonetta* che però vendono poco. Ma nell'eroe giapponese quasi sempre c'è un fondo di ironia, mentre quello americano è di una serietà paradossale. Il primo è un mezzo per evadere da un quotidiano irraggiungibile, il secondo è l'incarnazione dei valori patriottici. Le modalità sono quasi da propaganda anni Cinquanta».

Last of Us, che molto deve a La

Strada di Cormac McCarthy, o Grand Theft Auto, sono mosche bianche?

«*Grand Theft Auto* ha come sfondo la fine del sogno americano, quindi non potrebbe usare l'eroe tradizionale dei giochi nemmeno volendo. Mentre l'amore delicato di due ragazzine adolescenti in *The Last of Us* ha fatto scalpore proprio perché i videogame non parlano mai di temi che altrove sono del tutto normali. Era un rischio calcolato: per il resto il gioco ripropone, in maniera raffinata, un classico del videogame con i protagonisti che devono sopravvivere all'ennesima invasione di zombie».

A proposito di rischi calcolati.

Se una produzione per console costa 100 milioni di dollari, Last of Us ad esempio, tentare nuove strade può essere pericoloso.

«Ormai dietro certi stereotipi c'è una scelta editoriale precisa».

“Ora però arrivano autori provenienti dalla grafica o dalla fotografia che portano temi innovativi”

Il pubblico che gioca sulle console è fatto di adolescenti fra i 15 e i 20 anni e si ritiene che a loro piacciono solo certe cose».

Poi sono arrivati gli indipendenti: da Limbo a Coming Out Simulator, passando per Flower e Journey, fino a Papo & Yo, Monument Valley, Lumino City. E qualcosa è cambiato.

«Semplificando, il creatore di giochi tradizionale è brillante tecnicamente, ma ha come riferimenti culturali *Star Wars*, l'opera di Tolkien, i film di George Romero. Non incontri fra loro molti appassionati di arte o di musica. Ma ora gli strumenti per creare giochi sono sempre più accessibili. E questo sta permettendo a persone che vengono dalla grafica, la fotografia fino alla letteratura o all'animazione, di dare vita a produzioni piccole vendute online. Jenova Chen, quello di *Flower* e *Journey*, è un buon esempio. Portano emozioni diverse, tematiche personali che prima erano impensabili. Soprattutto corrono rischi».

Non è cosa da poco.

«Non lo è. Il tasso di fallimento di questi progetti però è altissimo. Ma comunque rappresentano un modo di sentire e di creare differente, che sta diventando importante e che si rivolge a un pubblico più maturo. Si tratta di capire quanto tempo ci vorrà perché smetta di essere di nicchia diventando di massa».

© RIPRODUZIONE RISERVATA