

Il Machinima come pratica poetica. Se Giuseppe Ungaretti avesse giocato a Call of Duty avrebbe guardato il cielo?

Il machinima è poesia?

I termine poesia, derivato dal latino pŏēsis e acquisito dal greco ποίησις (pòiesis), rimanda al significato letterale di «fare, produrre». Secondo l'Oxford Languages si tratta dell'«espressione metaforica di contenuti umani in corrispondenza di pecu-

liari schemi ritmici e stilistici». In che modo questa definizione può aiutarci a comprendere il mondo della videoarte?

Alla poesia è generalmente associato un immaginario composto da carta, inchiostro, penne e libri stampati, apparentemente lontano da quello dei led, dell'interattività e delle immagini in movimento che contraddistinguono l'esperienza videoludica.

Nonostante le distanze, questi mondi trovano un punto d'incontro in quella che potremmo definire una forma di poesia videoludica: il machinima.

Quando si parla di machinima (parola che deriva dall'unione delle parole machine e cinema) si fa riferimento ad un insieme di tecniche che permettono di creare contenuti video all'interno dell'ambiente videoludico. Il risultato è un prodotto simile ad un cortometraggio, registrato utilizzando sistemi di cattura dello schermo¹. Nel machinima l'autore mette in atto pratiche di gioco non convenzionali per decostruire il videogame e generare curiosità nello spettatore. Seppure esistano diverse forme di machinima, in questa sede si farà riferimento a quello artistico, che più di tutti evidenzia un rapporto con l'arte poetica. Nel machinima artistico, riducendo l'interattività tipica del videogioco alla linearità della produzione cinematografica, l'autore suggerisce al pubblico nuove narrazioni e apre spazi di riflessione non solo sul videogioco e sulle pratiche ad esso associate, ma sull'intera società².

Un esempio particolarmente espli-

cativo di machinima centrato su temi sociali è Clouds Fall (2014) di Yuk Yiu, che insieme a Another Day Of Depression In Kowloon (2012) e The Plastic Garden (2013) compone la trilogia girata all'interno del videogame Call of Duty. Utilizzando COD come scenario in cui costruire la sua sceneggiatura, l'artista crea video capaci di tematizzare la violenza, l'abbandono, la guerra e la morte con grande precisione e lucidità.

Clouds Fall, probabilmente il video più evocativo della trilogia, è costituito da una sequenza di quadri virtuali in movimento, in cui il giocatore osserva il cielo, adottando una postura fuori dal comune per un gioco FPS. Lo squardo rivolto verso l'alto permette di soffermarsi su un aspetto del videogioco generalmente ignorato: le nuvole³. Il cielo di Call of Duty ha caratteristiche precise: nubi minacciose si aggirano basse e scure, ingrigite dalle esplosioni belliche. Attraverso esse Yuk Yui propone una visione della violenza che si discosta dai canoni ufficiali del videogioco. Mentre in COD il giocatore è portato a muoversi velocemente per conquistare le basi degli avversari e le uccisioni vengono valorizzate con zoom e rallenti, nel machinima

12



Clouds Fall, Ip Yuk Yiu (2014)

machinima, in quanto prodotto volto all'espressione metaforica di contenuti umani e caratterizzato da specifici ritmi e scelte stilistiche, possa essere considerato come una vera e propria forma di poesia.

la spettacolarizzazione della violenza è bandita. Le uniche informazioni che abbiamo derivano dagli scoppi e dal fumo nero che provengono dal campo di battaglia. Quella che si genera è una narrazione obliqua che racconta senza mostrare. Tutto ciò che l'artista ci lascia è un presagio, l'intuizione di una violenza insensata e dolorosa, che ci colpisce ancora più profondamente perché lasciata alla nostra immaginazione. In questo modo Yuk Yiu denuncia la violenza, non solo quella di un videogioco che si basa sul desiderio di conquista e sul piacere dell'uccisione virtuale, ma soprattutto della realtà di cui COD è rappresentazione, di un mondo abituato ad osservare la violenza tanto da esserne assuefatto. Per combattere questa abitudine Yuk Yui individua una strategia particolarmente efficace: la poesia.

Riprendendo la definizione proposta inizialmente, risulta evidente come il

La poetica di Yuk Yiu e di Giuseppe Ungaretti

Dopo aver riletto la pratica del machinima in quella della poesia, risulta utile spostare lo sguardo dal piano formale a quello contenutistico e interrogarci su quale sia la poetica a cui Yuk Yiu fa riferimento nella sua trilogia.

Come precedentemente accennato, i temi che emergono dall'opera hanno a che vedere in primis con la guerra, ma anche con la solitudine, il disagio esistenziale e l'ineffabilità del dolore. Attraverso le inquadrature del videogioco l'autore crea una serie di ritratti, dando spazio ad elementi generalmente ignorati: le nuvole, gli ambienti di una casa disabitata, i manichini senza testa delle esercitazioni, l'immobilità di un'altalena, una città deserta sotto lo scroscio di un

temporale. Queste immagini apparentemente nude e di carattere descrittivo, generano in chi le guarda un profondo senso di inquietudine, aprendo numerose possibilità di introspezione, domande, dubbi su di sé e sul mondo. Si può dire che Yuk Yiu lavori per analogie, utilizzando immagini essenziali per trattare di temi complessi, che possono essere profondamente compresi soltanto attraverso un movimento irrazionale



Another Day Of Depression In Kowloon, Ip Yuk Yiu (2012)

Questi elementi non sono nuovi nel panorama letterario del XX secolo. Essi risultano completamente coerenti con la visione di uno dei più grandi poeti della letteratura italiana, che della precisione nella scelta delle parole, della semplicità profonda e dell'ermetismo, ha fatto la sua cifra stilistica: Giuseppe Ungaretti.

Il primo aspetto che collega l'esperienza di Yuk Yiu a quella di Ungaretti sono i temi. Entrambi gli artisti scelgono di mostrarci scenari di guerra e violenza, proponendo visioni differenti da quelle in cui la società li ha immersi.

Da un lato, Ungaretti si oppone al senso comune del suo tempo, che descrive il conflitto bellico come un gesto romantico e eroico, evidenziando la precarietà della vita e la necessità di costruire rapporti di fratellanza tra gli uomini. Dai suoi scritti emerge chiaramente lo strazio nel vedere un compagno massacrato, la paura per sé stessi e per gli altri, le condizioni di vita precarie, i desideri miseri dei soldati, ben lontani dalle idee di patriottismo. In questo dolore Ungaretti non può fare altro che aggrapparsi agli sprazzi di vita: ai dettagli, alla speranza di costruire una nuova armonia tra gli uomini, alla poesia e alle parole che culminano nel celebre «M'illumino d'immenso».

14 Picard (2007).



The Plastic Garden, Ip Yuk Yiu (2013)

Dall'altra parte, Yuk Yiu mette in discussione la visione proposta dai media, che guardano alla guerra e alla sofferenza come a un oggetto di spettacolo, caratterizzato da azione, velocità e scariche adrenaliniche. L'esperienza che l'autore propone attraverso i machinima è totalmente diversa. Lo spettatore viene posto in una condizione di sospensione al di là del tempo e degli avvenimenti: le nuvole scorrono, nonostante le urla delle sirene antiaeree; le sembianze umane dei manichini delle esercitazioni militari generano l'illu-

sione di un'umanità che è stata spazzata via; la pioggia e i fulmini scrosciano violenti sull'immobile città di Hong Kong. Attraverso queste immagini l'artista propone al pubblico di osservare il vuoto, l'insensatezza e la miseria della violenza tra uomini. L'assenza del movimento apre nuovi spazi di attenzione. Quando smettiamo di attendere la scena d'azione, abbandoniamo il bisogno dell'eroe e non ricerchiamo l'esperienza adrenalinica, anche i dettagli più nascosti assumono un significato. Una rete che si staglia sul cielo, un frammento sbalzato verso di noi da un'esplosione lontana, la testa del manichino caduta a terra, i quadri abbandonati alle pareti. Nell'assenza di movimento, tutto viene percepito con maggior presenza.

La dimensione di presenza e assenza è uno degli aspetti fondamentali nella poetica di Ungaretti. Leggendo i suoi versi è inevitabile fare delle pause, attendere, aprire spazi di vuoto. L'utilizzo del silenzio verbale, rappresentato come spazio bianco sulla pagina, nell'arte che più di tutte utilizza le parole permette non solo di valorizzare le scelte stilistiche, ma arricchisce la poesia. Per Ungaretti lo spazio bianco non è solo mancanza di parole, ma un elemento portatore di significato. È nelle pause e nel silenzio che le parole possono acqui-

sire la loro pienezza⁵.



Clouds Fall, Ip Yuk Yiu (2014)

Un altro elemento che emerge è quello del protagonista. Nelle poesie di Ungaretti è proprio il poeta, partito volontario per la Prima Guerra Mondiale, il mezzo attraverso cui il pubblico entra in trincea: sono suoi i pensieri, suoi gli squardi e i passi che guidano lo spettatore. Nel machinima questo ruolo è riservato a un personaggio che non ci viene mai mostrato, coerentemente con le dinamiche di gioco di COD. Per conoscerlo meglio possiamo unire le informazioni che riceviamo dal videogame con quelle che ci fornisce il machinima. Secondo le informazioni tratte dal videogioco si può dedurre che si tratti di un uomo arruolato nell'esercito americano, mentre il machinima Clouds Fall ci racconta della situazione in cui si trova: è in un campo di battaglia, probabilmente una posizione defilata rispetto al vivo dello scontro e quarda il cielo, apparentemente incurante delle sirene e delle esplosioni. L'immagine di un combattente che si ferma per osservare il cielo è particolarmente forte e non è difficile pensare che Ungaretti potesse fare lo stesso durante le lunghe ore passate in trincea. Questa ipotesi risulta fondata se si presta attenzione alle poesie, come nel caso di Sereno, i cui i primi versi recitano «Dopo tanta | Nebbia l a una l a una l si svelano l le stelle» e si può chiaramente immaginare il poeta impegnato a scrutare un estivo cielo stellato che si staglia sul bosco di Courton. A creare l'immagine

16 SCarlino (2008)

di Ungaretti come quella del soldato che si estrania e rigetta la battaglia è anche la biografia del poeta. Quando nel 1915 l'Italia entrò in guerra, Giuseppe Ungaretti partecipò all'azione interventista come soldato volontario, sostenendo l'impegno dell'Italia all'interno del conflitto. Tuttavia, dopo aver vissuto esperienze traumatiche, visto la morte di diversi commilitoni e osservato la distruzione che il combattimento lasciava dietro di sé, rigettò ogni forma di guerra, utilizzando la poesia per inviare messaggi di pace e fratellanza tra gli uomini. Anche in questo caso si nota una profonda somiglianza tra il personaggio protagonista del machinima e l'esperienza di vita del poeta.

Il dolore sperimentato da Ungaretti durante la guerra gli ha permesso di sviluppare una tale sensibilità da riuscire a modificare il proprio squardo: nelle opere ungarettiane gli aspetti più ordinari della vita e della natura vengono innalzati a livelli straordinari: una foglia che cade da un albero suggerisce l'incertezza e fragilità della vita umana e lo scorrere di un fiume può diventare occasione per riflettere sulle proprie esperienze. Anche Yuk Yiu nel suo machinima mette in atto un cambio di squardo, le nuvole smettono ben presto di essere nuvole per diventare simbolo di crudeltà e violenza, una casa

abbandonata costringe lo spettatore a sopportare il senso di catastrofe e vuoto, gli edifici di una città spettrale diventano segno tangibile della disfatta dell'umanità⁶.

La distanza tra Yuk Yiu, Ungaretti e il resto del mondo è risolvibile in una questione di sguardo e postura. In altre parole, entrambi gli artisti aiutano il proprio pubblico ad osservare la realtà con maggior attenzione e profondità, per cogliere il suo significato più intimo e esistenziale.

Ancora una volta questo prende forma nell'atto di stare ad osservare il cielo mentre uno scontro armato imperversa a pochi metri, nel cambio di prospettiva di un gioco FPS, nell'atto di ribellione che può nascere soltanto cambiando il modo in cui le cose vengono osservate. Queste opere, tanto quelle di Ungaretti quanto quelle di Yuk Yiu, portano con loro una rivoluzione dello sguardo, che permette di aprire nuove prospettive di significati e conoscenza della realtà.

17 6Yuk-Yiu (2016)

Il valore esistenziale e formativo

Alla luce di quanto detto fino ad ora, è evidente come Ungaretti e Yuk Yiu siano uniti da un filo rosso. forse lo stesso che tiene insieme tutti i temi profondamente collegati all'umanità degli individui, come il dolore, l'amore, il conflitto e la vita. Le loro opere non hanno solo un valore descrittivo, ma anche formativo e maieutico, poiché accompagnano chi le guarda o legge in un percorso conoscitivo che non si limita alla descrizione, ma propone un vero e proprio metodo di osservazione della realtà⁷. Pur coinvolgendo media e strumenti differenti, se avvicinate contemporaneamente, queste due esperienze artistiche hanno la capacità di valorizzarsi reciprocamente, raggiungendo pubblici differenti, che attraverso l'arte possono condividere un universo semantico comune. In questa prospettiva i machinima possono essere visti come una forma di poesia digitale, capace di costruire ponti tra due tradizioni apparentemente distanti.

Serena Marrandino

SITOGRAFIA

https://www.ipyukyiu.com (ultima consultazione 30 giugno 2021).

http://www.gamevideoart.org/ip-yuk-yiu (ultima consultazione 30 giugno 2021).

BIBLIOGRAFIA

Bittanti, Gandolfi (2018)

Bittanti Matteo, Gandolfi Enrico, Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming, Milano, Mimesis (2018).

Carlino (2008)

Carlino Marcello, Ciò che resta del rumore nel Silenzio di Giuseppe Ungaretti in Dodici osservati speciali: atti di analisi testuale per la poesia italiana del Novecento, Roma, Bulzoni Editore (2008).

Harwood (2013)

Harwood T., *Machinima as a learning tool*, Digital Creativity volume 24, Ottobre 2013.

Game Videoart (2016)

Interview: Ip Yuk-Yiu, Game Videoart, 7 luglio 2016,

18 ⁶Harwood, (2013)

http://www.gamevideoart.org/news/2016/7/7/interview-ip-yuk-yiu

(ultima consultazione 30 giugno 2021).

Marino (2004)

Marino Paul, 3D Game-Based Film-making: The Art of Machinima: Creating Animated Films with 3D Game Technology, University of Michigan, Paraglyph Press, 2004.

Picard (2007)

Picard Martin, Machinima: Video Game As An Art Form?, University of Montreal, 2007.

Ungaretti (2009)

Ungaretti Giuseppe, Vita d'un uomo. Tutte le poesie, Milano, Mondadori, 2009.