

***Walden*, dalla pagina allo schermo**

Matteo Bittanti

*"Our inventions are wont to be pretty toys,
which distract our attention from serious things."*

Henry David Thoreau

Il caso di studio prevede un'analisi di *Walden, A Game*¹ (2017), "riscrittura" videoludica di un classico della letteratura statunitense, *Walden ovvero Vita nei boschi* (1854) di Henry David Thoreau. Com'è noto, il romanzo racconta il soggiorno di Thoreau sulle rive del lago Walden, situato vicino a Concord, nel Massachusetts tra il 1845 e il 1847, quando l'allora ventottenne filosofo decide di intraprendere un'esperienza di vita capace di riconciliare la dimensione artistica e umana in un contesto naturale anziché industriale e mercantile. Nella quiete dei boschi, Thoreau coltiva il suo orto, legge ossessivamente, contempla gli animali, passeggia nella natura o fino a qualche villaggio vicino, scrive, svolge piccoli lavori nella capanna che egli stesso ha costruito, nuota e riflette.

In bilico tra un'accorata dichiarazione di indipendenza, un'autobiografia programmatica, un esperimento sociale, un viaggio spirituale e, in un certa misura, un manuale di autarchia, *Walden* ha ispirato molti autori della controcultura statunitense, tra cui Allen Ginsberg, Jack Kerouac e Gary Snyder, che hanno apprezzato la volontà di Thoreau di fare ritorno alla natura in contrasto con la crescente modernizzazione delle metropoli americane. Considerato uno dei primi romanzi ecologici, *Walden* ha profondamente influenzato l'allora nascente movimento ambientalista. Un particolare curioso è che la stesura del testo è stata particolarmente travagliata: il romanzo è stato riscritto sette volte prima della sua effettiva pubblicazione avvenuta nel 1854.

¹ *Walden, A Game* è stato sviluppato nell'arco di un lustro (2012-2017) grazie a un finanziamento di \$40.000 fornito dal National Endowment for the Arts nel 2012. Il gioco è disponibile per le piattaforme Windows e OS X.

Concepito da Tracy Fullerton², la visionaria direttrice del Game Innovation Lab della University of Southern California (USC) e sviluppato da un team di studenti, *Walden, A Game* è una simulazione tridimensionale in soggettiva che consente di “rivivere” l’esperienza di Thoreau, tentando di sopravvivere nei boschi recuperando cibo e combustibile nonché mantenendosi al riparo dalle intemperie in una capanna. Allo stesso tempo, l’utente può contemplare la bellezza “naturale” che lo circonda. *Walden, A Game* riprende e adatta in forma interattiva il primo anno speso nei boschi in completa solitudine da Thoreau. Il giocatore deve fronteggiare il susseguirsi delle stagioni, affrontando ostacoli di natura pragmatica e filosofica. *Walden, A Game* presenta un arco narrativo peculiare, che omaggia, cita e insieme rielabora il testo originale³.

La ricerca - sviluppata nell’ambito del progetto multidisciplinare InterArtes dell’Università IULM di Milano - si concentra innanzitutto sul processo di trasformazione di un testo lineare e bidimensionale (il romanzo) in uno spazio navigabile e tridimensionale (videogioco), interrogandosi sul potenziale narrativo ed esperienziale del medium digitale. Si noti che lo sviluppo di un videogioco - *game development* - è esso stesso una forma di scrittura, che traduce e trasla comandi da una lingua comprensibile dagli esseri umani (l’inglese) ad un’altra, decifrabile da una macchina (il computer).

In secondo luogo, l’analisi si concentra, sulla natura introspettiva dell’esperienza di interazione con gli spazi virtuali, confrontandola con quella altrettanto solitaria e personale della lettura. Questa analisi prevede il coinvolgimento di studenti nel doppio

² Tracy Fullerton è una game designer, educatrice e autrice con oltre venticinque anni di esperienza professionale. Attualmente è direttrice del prestigioso programma di game design della University of Southern California (USC) di Los Angeles, una collaborazione tra la School of Cinematic Arts e la Viterbi School of Engineering. Professore e direttrice dell’Interactive Media Division & Games della USC School of Cinematic Arts, Fullerton ha ottenuto il titolo di Direttrice del programma di Interactive Entertainment. Ha scritto *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Designing Innovative Games*, un manuale di progettazione utilizzato nei Programmi di game design in tutto il mondo. Il suo laboratorio Game Innovation Lab, è un importante centro per la ricerca sul game design. Ha collaborato come advisor a videogiochi di grande successo come *ClouD* e *fIOW*. Ha inoltre collaborato al progetto *The Night Journey* insieme a Bill Viola.

³ Si noti che *Walden* ricorre in diversi videogiochi. Il caso più eclatante è *Fallout 4*, (Bethesda, 2015) ambientato in un Massachusetts post-apocalittico, dove esiste una location denominata Walden Pond in cui il giocatore può ascoltare un’audioguida dell’esperienza di Thoreau e una capanna modellata su quella descritta dal filosofo nel suo romanzo.

ruolo di lettori/giocatori: verranno infatti esaminate e confrontate le differenti modalità di comprensione dei testi per soppesarne “gli effetti”. Ciò che rende particolarmente interessante *Walden, A Game* è la scelta di Fullerton di utilizzare uno strumento tecnologico - il videogioco, appunto - per riflettere sulle conseguenze dell’innovazione tecnica sulla vita quotidiana, uno dei temi portanti dell’opera di Thoreau. In secondo luogo, quest’opera interattiva sconfessa molti luoghi comuni sul videogioco, un medium spesso liquidato come frivolo, frenetico e nichilista. La natura auto-referenziale e insieme meditativa dell’esperienza ludica di *Walden, A Game* merita, pertanto, un’attenta analisi.

Bibliografia (parziale)

Allan, David G. “Walden the anti-video game video game”. CNN.com, 12 luglio 2017. URL: <http://cnn.it/2tMoZva>

Flood, Alison. “Walden Woods video game will recreate the world of Thoreau”. *The Guardian*. 26 aprile 2012. URL: <http://bit.ly/2uEB4FQ>

Fullerton, Tracy. *Walden, A Game*. Sito personale, 2017. <http://bit.ly/1Wnca51>

Peterson, Britt. “Can a Video Game Capture the Magic of Walden? Henry David Thoreau’s famed retreat gets pixelated.” *Smithsonian Magazine*, Marzo 2017. URL: <http://bit.ly/2tjrVi3>

Plant, Chris. “Walden has been adapted into a video game, and you can play it right now”, *The Verge*, 3 marzo 2017. URL: <http://bit.ly/2tKZRmQ>

Pogrebin, Robin. “In ‘Walden’ Video Game, the Challenge is Stillness.” *The New York Times*, 24 febbraio 2017. URL: <http://nyti.ms/2INRzdT>

Thoreau, David Henry. *Walden, or Life in the Woods*. Boston: Ticknor & Fields. 1845. (trad. It. *Walden, o vita nei boschi*, Rizzoli, Milano, 1988).



Due immagini tratte da *Walden, A Game* di Tracy Fullerton, 2017 © Game Innovation Lab (USC)