

PROFILO

MIYAMOTO, O DELLO STUPORE INFANTILE

di Mattia Ravanelli

La numerologia, che sia presa per gioco o seriamente, è spesso in grado di sorprendere con la puntualità dei suoi responsi. Prendete Shigeru Miyamoto, nato il sedicesimo giorno dell'undicesimo mese dell'anno 1962 di nostro Signore. Associato a tale data di nascita troviamo un tarocco che è tutto un programma: Il Carro. E Il Carro è davvero l'unica carta che poteva essere legata a Miyamoto-san, capace, come recita il relativo Arcano, di ottenere la vittoria attraverso la potenza, il progresso mediante il coraggio e l'azzardo, il cambiamento per la via della forza. Impossibile non leggere, tra le righe qua sopra, le caratteristiche che hanno reso il padre di *Donkey Kong* ciò che è: un'icona. Tralasciamo poi il fatto che, secondo la runa Laguz, legata intimamente al nome "Shigeru", Miyamoto dovrebbe sfoggiare avvenenza, fascino e carisma al pari di una Kate Moss a caso. La numerologia ci è già corsa sufficientemente in aiuto, esplicando in poche tumultuose parole il carattere di Miyamoto. Il carattere professionale, perlomeno. Kate Moss non ce ne voglia.

Nato nel villaggio rurale di Sonebe, nella prefettura di Kyoto, l'uomo-Nintendo per eccellenza ha trascorso un'infanzia decisamente differente da quanto ci si potrebbe aspettare dal guru dell'industria videoludica. Niente cartoni animati, poco svago casalingo, ma una vera e propria epoca di piccole, ma intense e sognanti avventure.

Sono molteplici e difficilmente verificabili le leggende sull'infanzia di Miyamoto-san. Inutile dire che quanto più fitta è la coltre di nebbia che accerchia i primi anni del nostro, tanto più è pronunciato il fascino. Senza un apparecchio televisivo, in una casa dominata da silenziose e tradizionali pareti in carta di riso, il giovane Miyamoto "assaggiava" la realtà cosmopolita della moderna metropoli solo nei rari viaggi con la famiglia in quel di Tokyo. Ma non doveva essere quello il panorama preferito dal giovane Shigeru, più avvezzo alle esplorazioni dei campi

attorno alla sua Sonebe, così come delle colline e degli anfratti in cui si muoveva con sicurezza, ma anche con lo stupore infantile che gli permetteva di sorprendersi per ogni particolare del paesaggio. È la stessa peculiarità che ne caratterizzerà l'intera carriera, come ogni novello suo fan può facilmente riconoscere. Qualcuno ha detto che la capacità di continuare, anche in età adulta, a chiedersi il perché di ogni cosa è propria dei poeti e degli scienziati. Secondo me Miyamoto appartiene alla prima categoria.

Sarà dunque in questo piccolo e bucolico mondo che Miyamoto si formerà, assorbendo letteralmente sensazioni, esperienze, emozioni che, negli anni a seguire, avrebbe riversato come un fiume in piena nei suoi dipinti su schermo. Categnaccio (Chain Chomp in origine), l'ingombrante e voluminosa palla di ferro con tanto di denti e occhioni che minaccia le scorribande di Mario, è la rilettura "giocabile" del tremendo cane-con-catena che tingeva di spavento le passeggiate fuori casa. E se è esperienza comune di ogni bambino istituire una sorta di club elitario di amici (la "banda") con cui discutere di improbabili e avventurose spedizioni, meno frequente è portare concretamente a termine vere e proprie esplorazioni solitarie. Questo è quanto realizzerà il giovane Shigeru, in pieno spirito Goonies, quando si addenterà in una minuta ma deliziosa grotta. L'esperienza sarà tale da gettare, nello spirito creativo dell'ometto Nintendo, il germe dell'intera serie di *The Legend of Zelda*, il sinonimo di avventura quando si parla di videogiochi.

Dopo un'infanzia e un'adolescenza i cui tempi furono scanditi da uno spirito deliziato e fiabesco, Shigeru si ritrova nella classica fase post adolescenziale in cui il mondo pare restio ad accogliere e far convergere nel migliore dei modi i suoi intenti creativi. Dalle sue costruzioni in legno e metallo, capaci di rappresentare le mille favolose creature ideate durante le lezioni di grammatica, passando attraverso disegni animati dal fruscio di decine di pagine fatte velocemente scorrere tra le dita, Miyamoto pare aver isolato quello che sarebbe stato il suo campo d'azione. Illustratore, forse. O pittore. Ma anche burattinaio, perché no? Da qui il proposito di iscriversi all'università Kanazawa Daigaku: corso di laurea in design, seppure

industriale - una scelta che mostra la determinazione del nostro nel mettere a frutto la sua passione per la creazione e la rappresentazione. Ma i cinque lunghi anni di frequentazioni del college daranno tempo a Shigeru di sviluppare una nuova passione, quella per la musica.

Secondo David Sheff (1993), unico reale “biografo” occidentale, assolutamente non autorizzato, di Miyamoto, il giovane artista passò buona parte del suo tempo libero indaffarato nella ricerca dei dischi di David Grisman, della Nitty Gritty Dirt Band o dei Kentucky Colonels. Serve ben poca immaginazione per capire come Kyoto e dintorni non fossero le sedi più appropriate per l’approfondimento del bluegrass e della musica popolare americana in genere. Nonostante questo pare che in quel periodo il momento memorabile di Shigeru sia stato proprio un concerto di Doc Watson a cui assistette in quel di Tokyo. Fu in quei giorni che si sviluppò la sua passione per il banjo, strumento che lo accompagna in una delle sue più celebri fotografie. Forse è per questo che gli sviluppatori Rare hanno in seguito regalato al Nintendo 64 un eroe nomato Banjo... ma questa è ben altra storia.

Una volta terminati, con qualche problema di troppo sotto il profilo della tempistica, gli studi alla Kanazawa Daigaku, Miyamoto è letteralmente assediato dai dubbi e da prospettive di bassissimo profilo, mentre lo spettro del rigido mondo aziendale nipponico sembra vanificare i suoi sogni creativi quasi per procura. Una vita da impiegato non è ciò che pare attirarlo, così incompatibile con la sua innata vocazione alla rappresentazione di idee, storie, personaggi. È grazie a una felice intuizione che Shigeru si ricorderà di un’amicizia del padre che, con tutta probabilità, avrebbe potuto costituire l’unico reale sbocco professionale per le sue caratteristiche del tutto peculiari. Hiroshi Yamauchi è a capo di Nintendo, ma è, soprattutto, amico di un amico di Miyamoto senior. Il prezioso volume “TV Game No Sekai 3” di Hikaru Misuzaki, probabile fonte (non citata) anche per l’opera di Sheff, riporta una sintomatica dichiarazione di Miyamoto in proposito:

All’epoca, Nintendo era una manifatturiera di carte da gioco, ma non solo: facevano anche giochi da sala elettromeccanici e giochi da tavolo su licenza Disney, Inoltre,

l'azienda sperimentava nei campi più bizzarri: pistole laser giocattolo, fotocopiatrici per uso domestico, passeggini per neonati... cose di questo tipo. Mi sembrò di capire che i soldi se li facesse solo con la produzione delle carte da gioco, e che poi utilizzassero tutti gli introiti in strambi esperimenti di questo tipo. Pensai dunque che fosse il tipo di azienda giusta per me, disponibile a tradurre in un prodotto concreto qualunque dei miei singolari progetti... (Misuzaki 2003)

Il giovane varca la porta dell'ufficio del Yamauchi con fare rilassato, *troppo* rilassato per un giovane che sta per mettere il suo destino nelle mani di uno dei più rigidi e tradizionalisti uomini d'affari giapponesi. Di fronte al Padrone Di Nintendo staziona paciosamente un ventiquattrenne dalla capigliatura particolarmente sbarazzina, ma capace (perlomeno nel vestiario e nell'etichetta) di rispettare doverosamente i cliché giapponesi dell'epoca. Leggenda vuole che il Presidente si esprima con un eloquente "se Lei è un tecnico La assumo, ma sia chiaro che non ho bisogno di un artista". Poco importerà, perché Miyamoto viene assunto, e proprio mostrando dei progetti eccentrici quali una culla che si dondola da sola, o degli appendiabiti per bambini a forma di testa di elefante, dove la proboscide funge da grucciona...

È il 1977 e pare davvero che Nintendo non sappia che farsene del visionario soggetto. Oltre a curare dei libretti di istruzioni per vari prodotti, il clou della sua prima produzione è il design dello chassis di una preistorica console Nintendo interamente dedicata a variazioni di *Breakout*, in Giappone conosciuto come *Block Kuzushi*. Una volta in seno all'azienda, la visione del giovane si fa molto più disincantata: "Di colpo mi resi conto che Nintendo non guadagnava poi così tanto con le carte da gioco, e soprattutto perdeva ben più soldi con le sue bizzarre sperimentazioni di quanti ne guadagnasse con le carte. Si trattava di una situazione davvero seria e rischiosa" (Ibid.).

La sorte ha però in serbo sentieri decisamente più intriganti per il neo-assunto in Nintendo. Nonostante il rischio economico, Hiroshi Yamauchi decide che l'azienda deve allargare i propri orizzonti verso l'intrattenimento elettronico. Alla

vigilia del nuovo decennio, quindi, i nuovi orizzonti di Nintendo sono rappresentati dai videogiochi, in particolare dallo sciaguratissimo *Radar Scope*, di cui meno vi parliamo e meglio è, anche perché fortunatamente ci pensa (a questo e a molto di più) Andrea Babich nelle dettagliate pagine che seguono. Fatto sta che al visionario e colorato Miyamoto la missione impossibile: tramutare interi bancali di hardware invenduto di *Radar Scope* in un titolo nuovo. Possibilmente più divertente. Magari un filo più vendibile.

“Il progresso attraverso il coraggio e l’azzardo”, dice il Carro. Via astronavine, alieni stilizzati e barrette-racchette da tennis, arrivano uno scimmione, un falegname tozzo e la bella da salvare. Arriva, lo avrete capito, *Donkey Kong*. A sentire gli storici del videogioco, Miyamoto spiazza tutti i diretti interessati in Nintendo, spingendo più responsabili a chiedersi se sia davvero il caso di commercializzare quella “roba”, se sia davvero il caso di destinare nelle mani di un ragazzino senza esperienza le sorti del settore videoludico dell’azienda. Yamauchi non vuole sentire ragioni, e *Donkey Kong* diventa IL videogioco, IL coin-op, prendendo nel cuore dei giocatori il posto che era stato, appena cinque minuti prima, di *Space Invaders*, di *Pac-man*.

Da quel 1981 a oggi sono trascorsi ventidue lunghi, ma anche brevi e intensi anni. Shigeru Miyamoto è ancora “in Nintendo”, levitato oramai al grado di Senior Managing Director dell’Entertainment Analysis and Development Division. Leggermente invecchiato (neanche troppo, a dirla tutta), sicuramente più distante dalle sue creature, perlomeno all’atto pratico. Innegabilmente più importante di un tempo, indicibilmente venerato da pressoché l’intera industria del videogioco. Nonostante tutto pare deciso nel non voler cambiare una virgola nel suo atteggiamento verso i videogiochi.

Ho avuto modo d’incontrare Sua Signoria in occasione del lancio dell’ultimo capitolo di *The Legend of Zelda*. Per quanto io sia ormai da qualche tempo al “di dentro” della scena, io ero (e sono) il giocatore, lo spettatore del teatro di Shigeru Miyamoto, lui era (ed è) il mio burattinaio. Non è, non potrà mai essere semplicemente il “grosso nome” da intervistare per dare lustro alla propria rivista,

quanto un donatore di piccoli sogni, di rilassanti ed empatiche avventure. È questo, probabilmente, il rapporto che si è instaurato tra colui che ha creato i videogiochi come li abbiamo conosciuti negli ultimi venti anni, e chi i giochi li ha attesi e vissuti giorno dopo giorno. Shigeru Miyamoto è tuttora ben lontano dal riconoscersi per quel che realmente è: una pedina fondamentale di un'industria schiacciasassi. Nel suo modo di porsi, di rendersi disponibile, di dimostrarsi incuriosito, di porsi su di un livello di totale parità con il giocatore, Miyamoto non ha tradito di una virgola la sua essenza di ragazzino stupefatto (e stupefacente).

La carriera di Shigeru si è articolata attraverso quattro lustri, cinque console, lo stesso spirito esplorativo. Giochi di piattaforme, di avventura, di guida, simulativi, sbarazzini, epici, divertiti: non esiste realmente una figura che abbia il dinamismo artistico, la visione d'insieme, la capacità di seguire i propri sogni che ha dimostrato a oggi Shigeru Miyamoto. Da semplice "artista" a game designer. Da game designer a uomo immagine, producer di pressoché l'intera produzione interna di titoli da parte di Nintendo, Miyamoto è un ragazzino incapace di credere che i videogiochi siano cose serie per gente seria. I bambini, nella loro geniale e ingenua curiosità, non possono prendersi troppo sul serio. Figurarsi se possono farlo Mario, Zelda, una manciata di Pikmin. O Tingle.

Mattia Ravanelli è il deputy editor del mensile "Nintendo – La rivista ufficiale", edito da Future Media Italy.

