

Intanto, cerchiamo di capirci sul titolo: **il fotorealismo è ancora oggi una chimera**, lo è da quando è stato evocato - in particolare, nello sguardo fiducioso all'evoluzione tecnica del gaming d'inizio millennio - e non è naturalmente detto che rimanga tale. Anzi, di sicuro non lo rimarrà, a meno che non mandiamo tutto alla malora con qualche simpatica guerra atomica o continuiamo a crearci problemi ambientali così gravi da poterci occupare solo di quelli. Avete fatto i debiti scongiuri? Ecco, andiamo avanti.

La questione coincide in parte con il rallentamento dei progressi nelle intelligenze artificiali che avevo pianto **qui**, nelle varie generazioni di console che hanno "congelato" la condizione tecnica dei cosiddetti AAA, nell'avvento di piattaforme mobili che se ne sbattono ancor meno di simili questioni, e in generale in una convenienza sempre minore nell'investire su questa componente, mettendo al lavoro decine e decine di artisti e tecnici 3D a far sì che la grafica dei videogiochi diventi davvero stupefacente in termini di realismo grafico. D'altra parte, **sono ben cosciente che molti si accontentano di quello che abbiamo**, e certo godiamo tutt'ora di produzioni che staccano di diverse spanne tutte le altre in termini visivi, e altre così eccellenti nel gameplay da spazzar via qualsiasi altra considerazione.



IL FOTOREALISMO È ANCORA OGGI UNA CHIMERA

Tuttavia, se guardiamo a ciò che Crytek era in grado di realizzare già un paio di lustri fa (i risultati ottenuti nel tempo con le mod, poi, sono quasi inarrivabili), e ancor prima ai straordinari passi avanti di giochi come **Unreal** o **Half-Life**, risulta ben chiaro il **rallentamento della ricerca, quasi al livello di un freno a mano tirato in corsa**. La faccenda mi è tornata in mente l'altro giorno, mentre giocavo felice e contento a **The Evil Within 2** ([ecco la recensione](#), se ve la siete persa qualche giorno fa), pensando a come potrebbero essere oggi i survival horror di un tempo tirati alle massime possibilità grafiche odierne, con i piccoli scenari separati l'uno dall'altro e i personaggi che vi si muovono all'interno modellati, texturizzati ed effettati con tutto ciò che abbiamo a disposizione nel 2017. Da un certo punto di vista, persino con il rifacimento del primo **Resident Evil** ci hanno preso per i fondelli: se solo i publisher lo volessero, e decidessero di investirci, il

livello grafico di operazioni di questo genere potrebbe essere quasi indistinguibile dai filmati dal vero.

Alcuni problemi sono a monte, però, e non sono solo negativi: le produzioni indipendenti hanno trascinato quelle ad alto budget nella direzione delle idee, più che della grafica, e solo alcuni dinosauri come me continuano a piangere la lunga frenata su questi e altri aspetti tecnici. E adesso non state a nominarmi CD Projekt RED, a ricordarmi la notevole potenza dell'Unreal Engine 4 o, ancora, l'esistenza di mille tool per modificare shading e definizione d'immagine: nemmeno io vorrei un panorama videoludico fatto solo di fotorealismo, **ma certo mi piacerebbe che chi ha denaro da investire, ogni tanto, tornasse a stupirci e, magari, a competere con chi è già un passo avanti.** Quand'è l'ultima volta che la mascella è caduta a terra per il realismo visivo? E soprattutto: a quanti interessa ancora questo aspetto?

