

Il game show di Serena Checcucci

Un po' di storia

L'espressione inglese "Game show" indica il genere televisivo del gioco a premi, uno spettacolo appositamente organizzato dall'istituzione televisiva e centrato su una o più prove di abilità, di conoscenza e, di memoria o di fortuna definite da un regolamento e finalizzate a uno scopo (normalmente un premio in denaro, gettoni d'oro o in qualsiasi altra forma) che coinvolgono uno o più concorrenti.

Questo genere televisivo nasce negli Usa nella seconda metà degli anni Quaranta e negli anni Cinquanta il genere ha ormai ottenuto una consacrazione nazionale.

In Italia è stato ed è uno dei generi televisivi più fortunati. Quando vanno in onda in Italia i primi telequiz, diventarne spettatori diviene un evento straordinario, come una sorta di spettacolo di piazza, perché vengono "consumati" nei bar, nei cinema, nelle case affollate (all'inizio, quando ancora avere la TV in casa era un lusso e una rarità) dove amici e vicini si ritrovano a seguire puntate di *Lascia e raddoppia*, *Telematch*, *Campanile sera*. Davanti ai primi televisori infatti c'è un pubblico reale, costituito da gruppi di persone spesso organizzati in vere e proprie tifoserie, ad applaudire, soffrire, esultare, esprimendo così la propria adesione al gioco. Nello stesso modo oggi è proprio il pubblico in sala a rappresentare le emozioni di chi guarda la trasmissione.

Per molto tempo i GS si distribuiscono in fascia serale.

Negli anni Ottanta fioriscono i giochi a premi distribuiti nelle diverse fasce orarie: è il caso di *Ok il prezzo è giusto* (1983), *Il gioco delle coppie* (1985) condotto da Marco Predolin e poi da Corrado Tedeschi, *Il gioco dei nove* (1989) lanciato da Raimondo Vinello, tutti e tre ereditati da programmi americani.

Con la metà degli anni Novanta si comincia a sperimentare la possibilità della presenza strategica di un gioco a premi nella fascia preserale (*Luna park*, *La ruota della fortuna...*).

Ma il vero momento di rinascita del GS si verifica alla fine degli anni Novanta con il successo strepitoso del format britannico *Who wants to be a Millionaire*

che, quando arriva in Italia nel corso del 2000 (condotto da Gerry Scotti su Canale 5), è già molto popolare in una ventina di paesi. Il gioco rappresenta una sorta di summa e rimessa in forma delle principali tradizioni del gioco a premi emerse in cinquant'anni di TV:

- Drammatizzazione dell'evento
- Grosse somme di denaro in palio
- Semplicità del meccanismo di gioco
- Livello di cultura modulato sulla difficoltà di domande, inizialmente elementari e via via più complesse

La regia del Game Show

Il meccanismo del Game Show (GS) è una variegata articolazione di **domande e risposte**.

La riuscita è legata al “sapere” del concorrente, alla sua conoscenza.

La storia della TV è costellata da innumerevoli e vastissimi successi dell’abbinamento **gioco e medium televisivo**.

Il game show ha assunto come base mediatica l’elemento fondamentale del mezzo televisivo: **la visualizzazione istantanea di tutto ciò che viene realizzato davanti alle telecamere**.

Il *qui e ora* comunicativo (la diretta) è il supporto, lo stimolo e la concretizzazione per:

- Fornire il responso immediato delle dinamiche del gioco
- Rivelare in tempo reale i risultati
- Far partecipare lo spettatore al rituale dell’assegnazione (vera o simbolica) dei premi

Questo è il trucco che ha dato loro un grande successo.

Il programma *Lascia o raddoppia* prende il via l’anno successivo alle prime trasmissioni.

I condizionamenti psicologici

Molti sono i condizionamenti verso il concorrente di un gioco televisivo:

- Il tempo a disposizione
- La presenza delle apparecchiature
- La consapevolezza dell’esposizione
- I suoni, le luci, i colori
- Il connubio ambizione-guadagno

Generi

Possiamo individuare 5 tipologie di GS:

1. *Quiz Show*: è il più classico dei giochi appartenenti alla formula domanda-risposta-premio. È stato usato in tutte le varianti: dalla più semplice (telefonata-domanda-risposta-premio) alle più complesse (fare un percorso più o meno accidentato per arrivare a una meta etc...).
2. Tipo "gioco d'azzardo": es. *La zingara*.
3. Tipo "rischio la sorte": è il genere su cui si basa il meccanismo del raddoppio della vincita a ogni risposta giusta. *Chi vuol essere milionario?* È l'esempio di una lunga serie di giochi televisivi basati su questa semplice struttura che fa leva sul connubio ambizione-guadagno.
4. Tipo "rivelazione casuale": in buste chiuse, con forme meccaniche o elettroniche di occultamento, vengono tenuti nascosti i dati che consentono una vincita. Il concorrente, scegliendo il numero, il colore e la forma della busta oppure il numero, il colore o il simbolo di una determinata casella, all'apertura di quello che ha scelto, se il dato è giusto si aggiudica la vincita e il premio.
5. *Divertissement con personaggi dello spettacolo*: È una formula elementare che non necessita di particolari spiegazioni. In Italia è il cosiddetto *Gioco dei nove* (riproposto dall'americano *Hollywood square*) ripreso nei primi anni '90. una grande parete con 9 finestre dove sono affacciati 9 personaggi dello spettacolo (è il gioco del tris). È incentrato su un impianto di notizie e domande da rotocalco.

Il conduttore

Mike Buongiorno è l'uomo game-show della TV italiana, dal 1954.

L'avvento delle oltre duemila emittenti "private" degli anni Ottanta ha fatto esplodere una miriade di conduttori/presentatori.

Non ci sono tipologie standardizzate, quello che importa è la fidelizzazione dello spettatore.

Il suo ruolo è molto difficile ed è quello di riuscire a tenere sempre a livelli alti il clima della trasmissione, **dilatando i tempi di attenzione**.

Suspense, conflitti e protagonisti

La suspense è l'effetto connaturato con tutti i giochi. Nel GS televisivo è una tensione più o meno ansiosa che si instaura ogni volta che il concorrente deve dare una risposta, o superare una prova o...

Allo stesso momento, con diverse intensità, la vivono:

- ***Il concorrente:*** le caratteristiche del concorrente verranno, nel corso del GS, lette dal pubblico secondo schemi che non valutano soltanto la sua competenza e fortuna ma anche il suo atteggiamento nei confronti degli avversari e del conduttore, del rischio e del risultato finale.

Al termine del gioco i partecipanti vengono congedati in modo differente, in base all'esito della loro performance: chi ha perso deve uscire di scena, salutandolo il pubblico a casa, mentre il vincitore ha diritto a un nuovo tempo televisivo per rispondere ai complimenti e alle domande sui probabili usi del bottino guadagnato.

La sua tensione è determinata dagli effetti di ogni singolo fattore:

- **Il tempo per dare una risposta**
- **La presenza delle apparecchiature televisive** (deificazione del mezzo)
- **La consapevolezza della esposizione**
- **I suoni, le luci, i colori**
- **Il connubio ambizione-guadagno**

- ***Gli accompagnatori:*** altissima tensione

- ***Il pubblico:*** solitamente non ha la percezione di tutto quello che avviene; in uno studio televisivo può essere distratto da molti elementi. Vive la suspense sul piano intuitivo, molto dilatata.

- **Il conduttore:** figura centrale, è colui che vive un'alternanza di situazioni emotive: è il fautore della domanda ma è anche quello che dà sostegno morale e a volte anche suggerimenti. Il suo stile comunicativo ha una grande importanza sia sul clima emotivo che caratterizza la conduzione del gioco, sia sulla relazione che, puntata dopo puntata, si costruisce tra la trasmissione e il pubblico che la segue. Il presentatore rappresenta l'emittente televisiva. La sua autorevolezza garantisce il rispetto delle regole del gioco e assicura credibilità all'intera trasmissione.
- **Gli spettatori:** sono quelli che vivono più intensamente tutti gli aspetti delle trasmissioni basate sul gioco. Hanno tutto in primo piano (dal volto del concorrente, al PP...) e quindi sono catturati più di tutti.

Spesso il GS viene registrato e non è in diretta (infatti possiamo trovare degli errori!) ma si tenta di comunicare sempre *l'hic et nunc* per coinvolgere massimamente lo spettatore.

Scelte registiche

A seconda dell'origine del GS, il regista potrà adottare una linea di intervento diversa a seconda che si gli venga affidato:

1. **Format sperimentato altrove:** si ripropone un format già sperimentato in un altro paese (per es. *Lascia e raddoppia* era stato sperimentato già in Francia con *Quitte ou double?*)
2. **Format totalmente nuovo:** richiede un lavoro di messa a punto dei macchinari, delle dinamiche del gioco e della ripresa televisiva. È difficile perché deve tenere in considerazione di tutte le dinamiche del gioco e delle conseguenti scelte di regia. L'obiettivo è sempre quello di far seguire allo spettatore tutto quello che avviene senza perdere nessun particolare. Il regista deve decidere:

- a. *l'impianto base* (i contributi visivi, gli interventi, la grafica, dinamica del gioco...)
 - b. *gli inserimenti*: il conduttore fa delle domande personali all'ospite, chiede l'appoggio dell'accompagnatore, parla con il pubblico...
3. **Riproposta di un gioco televisivo del passato**: questi programmi vengono fatti o per scopi celebrativi o per fare una riedizione riveduta, corretta e aggiornata di una trasmissione di successo (per es. nel '79 viene riproposto il celebre programma *Lascia o raddoppia?*).
4. **Presentazione televisiva di un gioco popolare**: rievocazioni storiche delle città italiane che si basano su giochi o tornei cavallereschi.