

Copyright © 2008 Meltemi editore srl, Roma

ISBN 978-88-8353-634-2

È vietata la riproduzione, anche parziale,
con qualsiasi mezzo effettuata compresa la fotocopia,
anche a uso interno o didattico, non autorizzata.

Meltemi editore
via Merulana, 38 – 00185 Roma
tel. 06 4741063 – fax 06 4741407
info@meltemieditore.it
www.meltemieditore.it

a cura di **Matteo Bittanti**

Schermi interattivi

**Il cinema
nei videogiochi**



MELTEMI

Indice

- p. 7 **Introduzione**
Matteo Bittanti
- 15 **Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione**
David Bordwell
- 33 **Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento**
Alexis Blanchet
- 51 **Per una difesa delle *cut scenes***
Rune Klevjer
- 69 **La cultura del replay. Performance, spettatorialità, gameplay**
Henry Lowood
- 95 **Cinema e videogiochi: alcune considerazioni acustiche**
Mark Grimshaw
- 123 **Dal film al gioco: l'esperienza forzata di paura**
Bernard Perron
- 139 **Road movie/racing game. Incontri/scontri tra cinema e videogiochi**
Luca Castiglioni

- 169 **“Everybody Was Kung-Fu Fighting”. Picchiaduro, film videoludici e genere**
Judd Ethan Ruggill
- 189 **Dal *gunplay* al *gunporn*. Breve storia tecno-visuale dello sparatutto in soggettiva**
Matteo Bittanti
- 227 ***The Warriors*. Percorsi di consumo, rimediazione e narrazione transmediale**
Galen Davis
- 249 **Replicando *Blade Runner*, tra giochi di superficie e spazi profondi**
Barry Atkins
- 271 ***The Movies*. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo**
Olli Sotamaa
- 305 **Bibliografia**
- 321 **Ludografia**
- 327 **Filmografia**
- 333 **Gli autori**

Introduzione

Matteo Bittanti

Primo livello

“Tra non molto, affermare che un videogioco è ‘cinematico’ verrà considerato un insulto mascherato da complimento, un po’ come definire ‘teatrale’ un film” (Mechner 2006).

L’aggettivo “cinematografico” ricorre frequentemente nelle descrizioni dei più recenti videogame: lo s’incontra nelle schede informative dei publisher, nelle recensioni giornalistiche e persino nei saggi accademici. Si presuppone, in altri termini, che il videogame abbia fatto propri gli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico, che sia diventato “come” un film e che tra i due media sussista un rapporto di tipo analogico. Ma è davvero così? Come abbiamo tentato di dimostrare altrove (cfr. Bittanti 2008), l’analogia tra cinema e videogame è estrinseca, metaforica e impropria. In altre parole, definire “cinematico” un videogioco significa fraintenderne la natura peculiare, polimorfa e sincretica.

Il videogame infatti accorpa e rimedia i codici linguistici di espressioni medialità e artistiche – dalla letteratura alla musica, dal cinema alla televisione, dal fumetto al teatro – senza tuttavia identificarsi con nessuno di questi in particolare. McLuhan (1964) ci ricorda che ogni medium crea un nuovo ambiente, ovvero incorpora dentro di sé gli ambienti precedenti senza tuttavia coincidere perfettamente con il modello emulato. Il videogame non fa eccezione. Spiegare il ludus digitale per mezzo di una metafora cine-

matografica sarebbe come affermare che un film non è altro che un'opera teatrale registrata su pellicola. Sfortunatamente, la smania comparativa è assai diffusa ed è riconducibile alla sindrome dello "specchietto retrovisore", per usare un'altra espressione di McLuhan. "Come potremmo guidare un'autovettura se l'autista guardasse continuamente all'indietro nello specchietto retrovisore invece di rivolgere il suo sguardo in avanti?" si domandava il teorico canadese negli anni Sessanta. "Come potremmo spiegare la natura del medium videoludico per mezzo della teoria e dell'estetica del linguaggio del cinema?", ci chiediamo noi oggi.

Se ancora non fosse chiaro, le affinità tra cinema e videogiochi sono più superficiali di quanto possa apparire. Anche se i due media utilizzano i medesimi codici – immagini, suoni, parole – l'esperienza di fruizione di un film è più simile a quella della lettura di un romanzo, come ci ricorda David Bordwell. Semmai, la cornice di riferimento tecnologica, estetica e ideologica del videogame è la televisione, specie in un'era di consumo personalizzato, avulso dalla logica costrittiva e arcaica del palinsesto. Secondo Torben Grodal (2000), la prassi videoludica si fonda su quattro dinamiche fondamentali: ripetizione, curiosità, sorpresa e suspense. "Normalmente, uno spettatore guarda un film una sola volta laddove il videogame viene giocato molte volte e le differenze emotive e cognitive che caratterizzano questi due modi di fruizione attestano la profonda divergenza di questi due media" (p. 202).

In secondo luogo, va ricordato che il videogioco non è un medium narrativo o, meglio, è *post-narrativo*: il fruitore di un testo ludico svolge contemporaneamente il ruolo di lettore e scrittore. Il cinema, per converso, presenta una struttura molto più rigida. I videogiochi – ci ricordano Espen Aarseth (1997) e Jesper Juul (2001; 2005) – non sono dei racconti: sono piuttosto degli spazi da percorrere ed esplorare, costruire e distruggere. Il videogame è un insieme di possibilità, un set di problemi da risolvere, un contesto di sperimentazione. Le azioni che possiamo produrre sono (potenzialmente) infinite e differenti, laddove gli eventi di un racconto sono limitati e fissi. In questi spazi spesso sperimentiamo fenomeni di *gameplay* emergente, situazioni non previste dai progettisti: il giocatore non si limita a seguire "itinerari" predisposti ex ante, ma s'in-

venta i propri percorsi. Film e libri, per converso, ri-presentano sempre i medesimi eventi nell'ordine predisposto dall'autore. Se non si tiene conto di questa differenza cruciale, si finisce per fraintendere alcune caratteristiche peculiari del videogame. È l'errore commesso dai primi registi che hanno adattato le "non-storie" videoludiche per il grande schermo. La forza del gioco digitale non risiede tanto nelle sue componenti narrative – che sono per lo più convenzionali, banali e stereotipate – quanto nella libertà di navigazione testuale che offre all'utente. Questo aspetto si perde completamente nel passaggio dal monitor al grande schermo per i limiti intrinseci del medium cinematografico. Quest'ultimo, infatti, può solo *simulare* l'interattività del videogioco.

Una volta chiarito che il game non è una "storia" bensì un'esperienza, un'esplorazione e un esperimento, l'equivoco che il videogioco sia un "brutto racconto" viene meno, per quanto i critici cinematografici che non posseggono grande dimestichezza con gli spazi virtuali si ostinano a definire "brutti videogame" pellicole di pessima fattura. L'ennesimo paradosso.

Cut scene

“La morte del cinema risale al 31 settembre 1983, quando il telecomando ha fatto la sua apparizione nei salotti, perché oggi il cinema deve essere un'arte interattiva, multimediale” (Peter Greenway, in Coonan 2007).

La dichiarazione di Greenway, rilasciata nell'ottobre del 2007 durante il festival cinematografico di Pusan, in Corea, non è passata inosservata. Molti osservatori hanno commentato l'inusuale necrologio in modo ironico, sottolineando che settembre ha trenta giorni, non trentuno. Al di là del lapsus, involontario o deliberato, il messaggio del regista britannico ha avuto l'effetto di risvegliare da un torpore pluridecennale pubblico, critici e registi, rei di non essersi resi conto che il cinema contemporaneo si limita a raccontare “favole della buona notte per adulti” e a “illustrare i romanzi di Jane Austen – una totale perdita di tempo” (id.). Per superare l'impasse, ha concluso Greenway, occorre prendere ispi-

razione dai nuovi media. Dichiarare che il cinema è “morto” in seguito all'introduzione del telecomando presuppone che il medium, per sua natura, precluda al fruitore ogni possibilità di intervento: l'Autore mantiene il controllo totale del testo. Dunque il cinema – che rifiuta a priori qualsivoglia “interfaccia di controllo” – si colloca agli *antipodi* del videogame.

Secondo livello

Si parla spesso di “sorpasso” del videogame sul cinema. Se con questo termine ci si riferisce esclusivamente alla forza commerciale del medium interattivo, è noto che da almeno una decade i fatturati complessivi del videogame hanno superato il box office hollywoodiano. In realtà, come spiega perfettamente Olli Sootama nel suo penetrante contributo, una simile comparazione è priva di senso. Se prendiamo in considerazione i profitti derivanti dalla vendita dei diritti cinematografici ai cosiddetti mercati “ancillari” – home video e pay-TV, telefoni cellulari e internet – l'industria cinematografica mantiene saldamente il primato nel mercato dell'intrattenimento: del resto, la factory della celluloida non produce tanto film, quanto nuove proprietà intellettuali da spalmare su tutti i formati.

Il vero passaggio di consegne, semmai, riguarda la dimensione culturale: se è vero che il cinema ha espresso la logica della modernità meglio di ogni altra arte, è palese che il videogioco è la forma espressiva dell'era digitale. Ha introdotto nuove estetiche, nuove logiche, nuove forme di partecipazione. Com'era lecito attendersi, cinema e videogame hanno dato luogo a un intenso interscambio commerciale, linguistico e tecnologico. David Jay Bolter e Richard Grusin (1999) definiscono questo fenomeno “rimediazione”, l'incorporazione di un medium in un altro. Sul piano pratico, negli ultimi vent'anni, gli sceneggiatori hanno preso in prestito alcuni aspetti diegetici (per esempio, la logica della ripetizione, del *trial-and-error*) ed estetici (l'ormai pervasiva *computer graphics*) del videogame. Anche a livello produttivo, la sinergia tra Hollywood e la Silicon Valley è forte: le escursioni videoludiche di registi del calibro di Steven Spielberg, Peter Jackson, James

Cameron, John Woo, producer (Jerry Bruckheimer), attori (Vin Diesel) e sceneggiatori (John Milius, David McKenna) sono sempre più frequenti. Da qualche tempo si tiene inoltre a Los Angeles una conferenza annuale organizzata dalla Game Developers Conference e da «The Hollywood Reporter», intitolata, non a caso, *Hollywood & Games Summit*⁴, a cui partecipano esponenti di due comparti industriali che fino a pochi anni fa non comunicavano tra loro.

Il videogioco, da parte sua, ha letteralmente incorporato il linguaggio del cinema – sotto forma di *cut scenes*, ma anche attraverso la costruzione dei singoli quadri nei *survival horror* dell'ultima generazione. Nella sua penetrante analisi, Bernard Perron ci ricorda che *Resident Evil* e *Silent Hill* sfruttano innumerevoli convenzioni del linguaggio cinematografico. Luca Castiglioni, da parte sua, illustra le tangenze tra racing game e road movie. In *Doom* e, più in generale, negli sparatutto in soggettiva, il giocatore non controlla semplicemente un avatar, bensì la cinepresa virtuale, svolgendo al tempo stesso il ruolo di attore, regista e spettatore. Se il famigerato “specifico” del cinema è la macchina da presa, potremmo concludere che *Doom* ha incorporato il medium *tout court*. Se la caratteristica peculiare è invece il montaggio, allora l'analogia con il videogame risulta un po' azzardata. Spesso, i risultati più affascinanti di questa contaminazione non provengono dall'industria videoludica – che fin troppo spesso si limita ad adattare svogliatamente il brand multi-mediale della settimana – da *Harry Potter* a *Star Wars* – ma dai fan più smaliziati, che sfruttano le potenzialità del mezzo per creare nuovi, sorprendenti pratiche. Una di queste è il machinima, oggetto dell'analisi di Henry Lowood.

In un'era transmediale, caratterizzata da una straordinaria proliferazione testuale e dall'eterno ritorno/rigurgito della pop culture, l'interscambio tra cinema e videogiochi non deve sorprenderci. I registi odierni sono cresciuti con internet e Super Mario, così come la generazione precedente si era fatta le ossa con gli spot televisivi e con i clip di MTV². Accanto ai sempre più frequenti (e lucrativi) adattamenti cineludici – tema del saggio di Alexis Blanchet – registriamo la crescente popolarità di videogame che espandono l'universo narrativo di alcuni film cult: dal *Padrino* interattivo di Electronic Arts che ha resuscitato Marlon Brando – mandando

su tutte le furie Francis Ford Coppola – allo *Scarface* digitale scegghiato da David McKenna, fino al recente *The Stranglehold*, sequel elettronico della celebre pellicola di Woo, *Hard Boiled*. I giocatori possono re-interpretare in prima persona storie e personaggi entrati a forza nell’immaginario collettivo. In un certo senso, i videogiochi sono le *director’s cut* di quelle pellicole, con tanto di finali alternativi, scene tagliate, e, soprattutto, *bloopers* dato che la performance ludica, per sua natura è una lunga sequenza di errori e fallimenti del player. Chiaramente, alcune pellicole si prestano meglio di altre a questa re-interpretazione mediale. È il caso dei *Guerrieri della notte*, film technoludico ante litteram strutturato come un videogioco: il viaggio metropolitano, lo scontro con le gang, livelli di difficoltà crescente, lo scontro finale con il “boss”... Galen Davis ci accompagna in un viaggio *à rebours* illustrando le affinità – e le profonde divergenze – fra tre opere che condividono lo stesso titolo, *The Warriors*, mentre Barry Atkins, alle prese con quel testo esplosivo che è *Blade Runner*, spiega perché il cinema contemporaneo applica in modo sistematico la logica videoludica dell’aggiornamento e dell’upgrade.

Cut scene

“[Il cinema] è la sesta arte e, un giorno, quando alcuni artisti ispirati riconosceranno che si tratta di qualcosa di più di una semplice forma di divertimento, diffonderà nel mondo la sua fede, in modo assai più completo del teatro o del libro”
(Abel Gance, in Abel 1988, p. 66).

Nel 1911, il teorico di origine italiana Ricciotto Canudo (1879-1923) dà alle stampe un manifesto programmatico intitolato *La nascita della sesta arte*³. Per Canudo, il cinema è “arte plastica in moto” (p. 58) in quanto sintetizza le arti spaziali (architettura, scultura e pittura) e quelle temporali (musica e danza). Questa definizione, scrive Robert Stam, “non solo anticipa la nozione del ‘cronotopo’ di Bachtin – la relazione necessaria tra spazio e tempo veicolata dall’opera d’arte” – ma, “a differenza del successivo ‘mito del cinema totale’ di Bazin, Canudo introduce la nozione di cinema co-

me ‘opera totale’” (2000, p. 28), pur affermando che non si tratta ancora di un’arte completa, poiché “non offre quella libertà di scelta propria dell’*interpretazione* plastica, costretto com’è a essere la *copia* di un oggetto, lo stesso limite che impedisce alla fotografia di diventare un’arte” (Canudo, in Fowler, a cura, 2002, p. 22). Tra il 1913 e il 1919, Canudo revisiona la sua teoria, attribuendo al cinema lo statuto di forma espressiva matura. Nel 1923, pubblica la versione 2.0 del suo manifesto e lo intitola *Riflessioni sulla settima arte*, concludendo che il film – oltre alle arti spaziali e temporali – riprende ed espande anche la poesia.

Terzo livello

Il videogioco si trova oggi nella stessa condizione del cinema degli anni Venti: l’avvento del sonoro ha completamente rivoluzionato la natura stessa del medium, che si è progressivamente scrollato di dosso le influenze del teatro, della radio, del vaudeville e ha sviluppato una propria estetica. Al “cinema delle attrazioni” fa seguito il cinema narrativo. Alla sua quinta iterazione, il videogioco sta vivendo oggi un’analoga transizione. Nato come pura forma di puro spettacolo ludico, sta diventando sempre più complesso e sofisticato. Come il film, nella sua fase pionieristica il videogame è stato oggetto di scherno da una parte della Torre d’Avorio, perché *esattamente come il cinema*, ha debuttato come espressione culturale “bassa”, popolare. Il vero cambio di paradigma è avvenuto quando i primi teorici hanno saputo dimostrare che il montaggio – considerato da molti critici un semplice “trucco”, un gioco di prestigio tecnologico, un’aperta violazione del “realismo” del teatro – ha introdotto un nuovo modo di creare arte.

Analogamente, dobbiamo riconoscere che i fenomeni di convergenza mediale in atto non sono solo tecnologici, ma soprattutto culturali, sociali ed estetici: il videogioco è l’opera d’arte totale prefigurata da Canudo, in quanto sintetizza una pluralità di linguaggi, e, allo stesso tempo, offre al fruitore la possibilità di vivere esperienze personali, procedurali e configurative. Grazie alla sua capacità di attingere alle risorse e alle potenzialità espressi-

ve delle arti plastiche, del cinema, della letteratura, della musica e del teatro (non dimentichiamo infatti che stiamo parlando di una performance che si svolge nell'*hic et nunc* del tempo presente, non nel passato della registrazione), il videogame rappresenta oggi l'ambito più creativo e promettente. Se ancora non fosse chiaro, il videogame è l'ottava arte.

Ringraziamenti

I libri, come i videogame e i film, sono sempre frutto di un lavoro collettivo. *Schermi interattivi* è il risultato degli sforzi di numerosi individui sparsi per il mondo. Impossibile ringraziarli tutti. Mi limito a esprimere la mia gratitudine a Luisa Capelli, che ha seguito con pazienza le molteplici evoluzioni di questo progetto editoriale accogliendolo nella sua innovativa collana; a Natalino Bittanti che, come sempre, ha fornito preziosi suggerimenti in fase di preparazione; agli autori dei saggi e, in particolare, a Henry Lowood e David Bordwell. Ringrazio inoltre Valentina Paggiarin per l'aiuto nelle traduzioni, Gabriella Capece per il supporto redazionale, Henry Jenkins, Mizuko Ito, David Thomas, Luciano De Giusti e Gianni Canova per le stimolanti conversazioni. La nostra speranza è che questo volume possa generare feconde discussioni intorno al medium videoludico, nelle aule universitarie come nelle mille sale giochi della rete.

Schermi interattivi è dedicato a Bruno Fraschini, *in memoriam*.

San Francisco, 20 dicembre 2007

¹ Per ulteriori informazioni, cfr. <http://www.hollywoodandgames.com/>

² Non deve sorprendere che, in tempi recenti, il network MTV si sia reinventato come publisher videoludico.

³ Per ulteriori informazioni, cfr. Abel 1988, pp. 66-67. Inoltre, il testo integrale del saggio di Canudo è presente in Fowler, a cura, 2002, pp. 19-25.