

La sequenza di morte tra cinema e videogioco

Riccardo Fassone

Introduzione

In che misura è possibile individuare un terreno comune tra cinema e videogioco? A che livello e con che intensità avvengono gli scambi di materiali figurativi, retorici e narrativi tra i due media? Sebbene la mole di materiale critico prodotto sull'argomento non lasci dubbi circa la rilevanza della questione, è spesso difficile dirimere l'intricata rete di scambi e influenze che avvengono a livello tecnologico, industriale e rappresentativo. Nel mio intervento proporrò una mappatura di questo spazio comune attraverso un'analisi a partire dai generi del cinema. Dapprima mi concentrerò sul riutilizzo di materiali semantici propri dei generi cinematografici come *temi* da accostare a meccaniche di gioco, utilizzando la nozione goffmaniana di *regole di irrilevanza*. Nella seconda parte dello scritto analizzerò la migrazione della formula generica della sequenza di morte dello *slasher film* verso il videogioco *Dead Space 2* (Electronic Arts/Visceral Games, 2011)¹ nel tentativo di individuare una serie di consonanze tra l'utilizzo che i due media fanno degli stereotipi del genere. Il mio studio è dunque sorretto da una doppia idea di comunanza. Da un lato quella tra due media il cui dialogo si è fatto negli ultimi anni estremamente intenso; dall'altro quella presupposta dai materiali formulaici propri del cinema horror, il cui riconoscimento e interpretazione si pongono alla base dell'esperienza del giocatore/spettatore dei testi presi in esame dal mio scritto.

¹ Questo scritto presenta uno studio di caso, ma una larga parte delle considerazioni fatte in relazione alla sequenza di morte all'interno di *Dead Space 2* può essere estesa a una serie di videogiochi che adotta una simile visuale in terza persona e che fa apertamente riferimento all'horror cinematografico. Tra questi, *Dead Space* (Electronic Arts/Visceral Games, 2008), *Haunting Ground* (Capcom, 2005), la saga di *Resident Evil* (Capcom, 1996 – 2012), *Silent Hill: Homecoming* (Konami, 2008), *The Suffering* (Midway/Surreal, 2004).

Il genere irrilevante

In *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Jesper Juul propone un'ipotesi teorica secondo la quale ogni videogioco sarebbe scisso tra *rules* e *fiction*, tra una serie di regole essenziali e una contestualizzazione finzionale potenzialmente negoziabile². La *fiction* proposta da Juul come componente variabile del dualismo videoludico sembra corrispondere in larga parte a quelle che Erving Goffman definisce «rules of irrelevance», ovvero la configurazione materiale e contingente di un gioco, opposta alla sua componente astratta, costituita da regole non negoziabili. Il gioco della dama rappresenta per il sociologo canadese un esempio evidente della transitorietà delle regole di irrilevanza:

Per esempio, sia che una partita a scacchi venga giocata con tappi di bottiglia su linoleum quadrettato, con pezzi d'oro su marmo intarsiato, o con uomini in costume su un selciato a quadri colorati in una piazza principesca predisposta per l'occasione, i due giocatori partono dalle stesse posizioni iniziali, impiegano la stessa sequenza di mosse e contromosse strategiche e generano lo stesso alone di eccitazione³.

Questa prospettiva rappresenta un punto di partenza piuttosto significativo per pensare all'interazione tra i generi del cinema e il medium videoludico. Una prima ipotesi può essere riassunta in questi termini: i generi cinematografici sono assorbiti dal videogioco in quanto *temi*, agglomerati semantici che vengono utilizzati in modo analogo alle regole di irrilevanza goffmaniane. Rappresentano un elemento di *fiction*, "appoggiato" su una serie di regole che costituiscono la meccanica profonda e non negoziabile di un videogioco. L'ipotesi è facilmente verificabile e apparentemente piuttosto solida. Si pensi, ad esempio, a *Doom* (Software, 1993) ed *Heretic* (Software/Raven, 1994). I due giochi condividono una larga parte delle meccaniche di interazione e delle dinamiche di gioco: in entrambi i casi il giocatore esplora un mondo tridimensionale che percepisce in soggettiva con l'obiettivo di uccidere una serie di nemici. C'è di più: entrambi i giochi sono progettati a partire dal *Doom Engine*, un motore grafico⁴ il cui uti-

² J. Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) and London 2005, pp. 163 sgg.

³ E. Goffman, *Espressione e identità. Gioco, ruoli, teatralità*, tr. it., Il Mulino, Bologna 2003, p. 34.

⁴ Un motore grafico è un software "matrice" a partire dal quale è possibile realizzare diversi

lizzo comporta un legame ancora più profondo tra i due titoli, i cui mondi simulati condividono regole fisiche (il modo in cui si muovono personaggi ed oggetti), norme di interazione e interfaccia tra giocatore e videogioco. Tuttavia, gli universi finzionali in cui sono ambientati *Doom* ed *Heretic*, caratterizzati da riferimenti generici precisi, sono radicalmente diversi. In *Doom* il giocatore è calato nei panni dello *space marine* dotato di armi futuristiche e intrappolato nei corridoi di una nave spaziale; in *Heretic* l'*avatar* è rappresentato da un mago che può lanciare incantesimi e agisce in un universo dai chiari riferimenti *fantasy*.

A partire da questo esempio è dunque possibile pensare a un primo movimento di appropriazione del genere cinematografico all'interno del videogioco, costituito dall'utilizzo di elementi semantici – i «blocchi costruttivi»⁵ di un genere secondo Rick Altman – con l'intento di evocare una serie di riferimenti generici che concorrono alla creazione di un universo esperito dal giocatore come narrativamente coerente. L'ipotesi che i generi cinematografici, nel passaggio a un medium procedurale⁶, vengano a costituire unicamente una serie di *regole di irrilevanza*, perdendo di fatto larga parte della propria sintassi a favore di un'esaltazione degli elementi semantici, rappresenta tuttavia una risposta parziale alla questione posta da questo scritto circa la possibilità di definire spazi comuni nella ricerca intorno ai generi a cavallo tra cinema e videogioco.

Your mom hates slasher films

Nel gennaio 2011, Electronic Arts, che si apprestava a pubblicare il videogioco horror *Dead Space 2*, lanciò un'insolita campagna pubblicitaria. L'iniziativa, intitolata *Your Mom Hates Dead Space 2* consisteva nella diffu-

videogiochi. L'adozione di un motore grafico semplifica il processo produttivo di un software videoludico, permettendo agli sviluppatori di utilizzare una serie di parametri preesistenti, in genere relativi alle proprietà simulate (fisica degli oggetti, comportamento di luce e ombre, ecc.) del mondo di gioco. Per un approfondimento cfr. I. Bogost, *Estetiche con il marchio di fabbrica. Alcune implicazioni del design dei First Person Shooter*, in *Doom. Giocare in prima persona*, a cura di M. Bittanti, S. Morris, Costa&Nolan, Milano 2005.

⁵ R. Altman, *Film/Genere*, tr. it., Vita e Pensiero, Milano 2004, p. 132.

⁶ La nozione di proceduralità in relazione ai media digitali è analizzata approfonditamente in J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 1997. La studiosa americana scrive (p. 181): «Because the computer is a procedural medium, it does not just describe or observer behavioral patterns, the way printed text or moving photography does; it embodies and executes them».

sione su Youtube di una serie di video in cui a un gruppo di donne venivano mostrate alcune sequenze tratte da *Dead Space 2* nel contesto di un falso studio di mercato. Le scene mostrate alle partecipanti ritraevano Isaac Clarke, l'ingegnere minerario trasformatosi in cacciatore di mostri protagonista del videogioco, torturato e metodicamente smembrato da orribili creature aliene. Gli spot di *Your Mom Hates Dead Space 2* alternano le diverse morti di Clarke alle reazioni disgustate delle protagoniste dell'esperimento e si concludono con la *tagline* «Your Mom Hates Dead Space 2», un evidente riferimento al carattere trasgressivo dell'esperienza di gioco rappresentata da *Dead Space 2* e alla tradizionale insofferenza delle comunità di giocatori rispetto al dibattito sull'opportunità di commercializzare videogiochi violenti. La strategia di marketing "inverso" messa in atto da Electronic Arts non è certamente l'unico motivo d'interesse degli spot. Le protagoniste di *Your Mom Hates Dead Space 2* sono sottoposte alla visione di un montaggio di sequenze giustapposte per paratassi, nella deliberata assenza di qualsiasi progressione narrativa. Per certi versi, si potrebbe pensare che i filmati mostrati alle "cavie" dell'esperimento rappresentino una precipitazione estrema degli elementi spettacolari di quelli che Linda Williams definisce i «body genres»⁷, caratterizzati da «an apparent lack of proper esthetic distance, a sense of over-involvement in sensation and emotion»⁸. La manipolazione, anche violenta, presupposta da questi generi (Williams cita l'horror, il porno e il melodramma) è nel caso di *Your Mom Hates Dead Space 2* amplificata dall'assenza di materiale espositivo; le donne sottoposte alla visione delle morti reiterate di Isaac Clarke assistono unicamente a quello che Williams definisce il «body spectacle», la trasformazione spettacolare del corpo volta a sollecitare reazioni istintive e almeno in parte incontrollate.

La reiterazione della sequenza di morte, compressa ed estremizzata in *Your Mom Hates Dead Space 2*, è una delle caratteristiche fondanti dello *slasher film*, sottogenere dell'horror che ebbe un momento di estrema popolarità tra la fine degli anni Settanta e la metà del decennio successivo con *franchise* quali *Halloween* (1978-2009), *Venerdì 13* (1980-2009) e *Nightmare* (1984-2010). La formula dello *slasher*, radicalmente codificata e raramente trasgredita dai film appartenenti al genere, prevede una serie di omicidi compiuti da un assassino solitario ai danni di una comunità, in genere rappresentata da un gruppo di giovani⁹. In film di questo genere si

⁷ L. Williams, *Film Bodies: Gender, Genre and Excess*, in "Film Quarterly", vol. 44, n. 4 (1991), p. 3.

⁸ *Ivi*, p. 5.

⁹ Tale formula è scomposta in una serie di parti costitutive e variabili nel volume di Vera

radicalizza quell'alternanza tra esposizione e cellule spettacolari che Geoff King rintraccia nei prodotti hollywoodiani già a partire dal periodo classico. Secondo King:

From this period onwards [the 1910s], however, a concern with narrative development might be combined at any moment with other pleasures: those of action or motion [...]; performance [...]; spectacular vistas [...]; emotional intensity [...]. Spectacle has always been an important part of the equation in Hollywood¹⁰.

Henry Jenkins propone una riflessione simile a quella di King in un saggio dedicato all'architettura narrativa dei videogiochi. Secondo Jenkins:

The pleasures of popular culture often center on spectacular performance numbers and self contained set pieces. It makes no sense to describe musical numbers or gag sequences or action scenes as disruptions of the film's plots: the reason we go to see a kung fu movie is to see Jackie Chan show his stuff. Yet, few films consist simply of such moments, typically falling back on some broad narrative exposition to create a framework within which localized actions become meaningful¹¹.

Questo movimento oscillatorio è evidentemente ritrovabile, in una forma che amplifica il dualismo a cui fa riferimento King, in film prototipici dello *slasher*, come *Halloween – La notte delle streghe* (J. Carpenter, 1978) in cui l'alternanza tra «broad narrative» e numeri spettacolari – in questo caso gli elaborati omicidi dei protagonisti – è particolarmente accentuata. La sequenza dell'uccisione di Bob (John Michael Graham) è in questo senso paradigmatica; la cellula spettacolare rappresentata dall'assalto di Michael Myers (Tony Moran) ai danni del giovane è incorniciata da una serie di segnali che la isolano dal resto della narrazione. L'ingresso in scena

Dika, *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th and the Films of the Stalker Cycle*, Fairleigh Dickinson University Press, Madison (New Jersey) 1990.

¹⁰ G. King, *New Hollywood Cinema. An Introduction*, Columbia University Press, New York 2002, p. 181. Per un approfondimento sulla dimensione spettacolare del cinema statunitense, si veda inoltre G. King, *Spectacular Narratives. Hollywood in The Age of The Blockbuster*, I.B. Tauris, London 2000.

¹¹ H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di P. Harrigan e N. Wardrip-Fruin, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2006, p. 125.

dell'assassino, che irrompe in campo da destra, balzando fuori da un armadio, è sottolineato dall'irrompere del commento musicale, una nota grave e tenuta che marca evidentemente un cambiamento di stato, l'accesso all'area dello spettacolo del corpo. In effetti, a partire da questo momento-soglia rappresentato dall'irrompere in campo di Michael Myers e dalla prominenza del commento musicale, l'uccisione di Bob si configura come sequenza pienamente coreografica. Il montaggio alterna ritmicamente il primo piano del volto contorto dal dolore di Bob, quello della maschera impassibile dell'assassino e il dettaglio dei piedi del giovane sollevati da terra a causa della stretta di Myers. All'accoltellamento di Bob corrisponde l'arresto della musica extradiegetica; le tre inquadrature seguenti ritraggono lo sguardo vitreo del giovane, i piedi sospesi a mezz'aria che smettono di contorcersi e un totale della stanza in cui Myers e il cadavere del giovane sono disposti specularmente. La cellula spettacolare della sequenza di morte è, dunque, incorniciata da segnali evidenti e sorretta da un ritmo interno che alterna il parossismo dell'omicidio e la stasi delle ultime tre inquadrature. La sequenza della morte di Bob è emblematica della tendenza dello *slasher* a costituire aree concluse, dotate di un ritmo e di una grammatica interni e generalmente caratterizzate dallo «spettacolo del corpo», chiaramente separate da una narrazione generalmente piuttosto piana e ripetitiva.

L'omicidio nello *slasher* è dunque un elemento *modulare e formulaico*. Modulare perché, in quanto numero spettacolare, è potenzialmente autonomo, facilmente estraibile dal tessuto del film. Formulaico perché essenzialmente standardizzato e profondamente connaturato al genere di cui è l'indice più riconoscibile e attraverso cui si attua quel processo di manipolazione delle reazioni dello spettatore del «body genre». In questa prospettiva è dunque possibile pensare alla sequenza di morte come a una formula potenzialmente intermediale, capace di replicarsi in contesti differenti, mantenendo però, almeno in parte, una componente allusiva rispetto all'horror cinematografico.

Segnalazione e compensazione

Torniamo a *Dead Space 2*, questa volta però nei panni del giocatore anziché dello spettatore sottoposto alla visione delle disavventure del corpo di Isaac Clarke. Se, da un lato, il videogioco prodotto da Electronic Arts presenta una serie di riferimenti semantici alla fantascienza orrorifica di film come *Aliens – Scontro finale* (J. Cameron, 1986) – che di fatto ne costituiscono le regole di irrilevanza –, l'importanza delle sequenze di morte all'interno dell'economia complessiva dell'esperienza di gioco di *Dead*

Space 2 sembra reclamare un confronto con il genere dello *slasher*. Da un lato, è facilmente rilevabile una comunanza di tipo strutturale; se lo *slasher* si fonda in sostanza sulla reiterazione delle sequenze di morte, che sono al contempo simili nella forma e diverse nell'esecuzione¹², *Dead Space 2* replica questa tendenza seriale nel succedersi dei *game over*. La vittima è sempre la stessa, Isaac Clarke, ma la natura profondamente reiterativa dell'esperienza videoludica – che procede per tentativi ed errori¹³ – fa dell'*avatar* l'oggetto di una serie di morti successive, diverse tra loro. In questo senso, l'offesa portata alla comunità da parte dello *psycho killer* nello *slasher*, in una dinamica che si potrebbe definire dell'"uno vs molti" è ribaltata nel videogioco sparattutto. All'interno del videogioco Clarke viene ucciso in decine di maniere diverse – quasi tutte rappresentate in *Your Mom Hates Dead Space 2* –, da decine di *boogeymen* diversi; un rispecchiamento che se da un lato sembra annullare il presupposto politico dello *slasher* – la comunità messa in pericolo dalla devianza di uno dei suoi membri – dall'altro ne evidenzia la reiteratività. Anche nello *slasher film*, in fondo, le vittime sono intercambiabili.

Tuttavia, non sono soltanto il riutilizzo di modelli tratti dal *fantahorror* e una consonanza strutturale a rendere *Dead Space 2* un caso interessante rispetto a un'ipotesi di migrazione di formule e luoghi comuni generici da un medium a un altro. Abbiamo visto in precedenza come nell'ambito dello *slasher* la relativa autonomia delle sequenze di morte rappresenti di fatto un esempio radicale di quell'oscillazione tra narrazione e spettacolo che caratterizza il cinema hollywoodiano sin dal periodo classico. È possibile ipotizzare che attraverso il *game over* cruento proposto da *Dead Space 2* tale oscillazione trovi un corrispettivo nel videogioco. Secondo Andrew Darley, nei momenti *estremi* dell'esperienza videoludica, di cui la morte dell'*avatar* è un'istanza esemplare, «not only are the conventional limits of the game itself revealed [...], but so is its pre-programmed character: the

¹² A proposito della bizzarria spesso quasi parodistica degli omicidi tipica del genere, Dardano Sacchetti – sceneggiatore di *Reazione a catena* (M. Bava, 1971), un esempio lampante di *proto-slasher* – descrive il film di Bava come «giocato sul divertimento degli omicidi strani». Un "divertimento" che diventerà una delle caratteristiche fondanti dell'horror degli anni Ottanta. In *Genealogia del delitto. Guida al cinema di Mario e Lamberto Bava*, a cura di D. Pulici e M. Gomasasca, in "Nocturno" n. 24 (2004), p. 14.

¹³ In *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore (Maryland), 1997, p. 91, Espen Aarseth nota come l'esperienza di configurazione di testi ergodici quali videogiochi o ipertesti sia caratterizzata da una dinamica di reiterata tensione fra *aporie* ed *epifanie*; una serie di tentativi successivi che conduce alla risoluzione di un enigma.

element of control and choice it seems to offer is revealed as illusory»¹⁴. L'oscillazione che si presenta all'utente, in questo caso, è tra la pratica di configurazione del videogioco sottintesa dall'atto del *giocare* e la sua sospensione in favore di una sequenza spettacolare predeterminata che costringe il giocatore a diventare spettatore. Questo dualismo tra autodeterminazione e predeterminazione è a tutti gli effetti una delle componenti essenziali della pratica del videogiocare, che tuttavia diventa enormemente evidente nel caso delle sequenze di morte di *Dead Space 2*. Come nel caso dell'omicidio di *Halloween – La notte delle streghe* analizzato in precedenza, anche in *Dead Space 2* vi è una forte presenza di materiali liminali, la cui funzione è la segnalazione dell'attraversamento di una soglia. Ogni volta che Isaac Clarke viene ucciso da una delle creature aliene che è costretto ad affrontare, la sequenza non interattiva che ritrae la morte dell'*avatar* è introdotta da un movimento della *virtual camera* che segnala evidentemente la perdita di controllo rispetto alla visuale di gioco, che fino a quel momento il giocatore può modificare a proprio piacimento. Inoltre, l'ambiente sonoro si arricchisce di frammenti non presenti durante le sequenze di gioco, tra cui un fischio acuto che allude alla cessazione delle funzioni cardiache di Clarke. Al termine della sequenza di morte, prima che al giocatore sia presentato il menu o menù? che permette di riavviare il gioco, l'inquadratura vira verso una tonalità rossastra che indica il termine della cellula spettacolare. *Dead Space 2*, insomma, adotta in modo piuttosto deliberato la formula dello *slasher* che prevede la separazione attraverso una serie di segnali audiovisivi della sequenza di morte dal resto del testo. D'altra parte, se questi segnali in ambito cinematografico introducono un movimento oscillatorio tra esposizione narrativa e sollecitazione spettacolare, nel videogioco le due polarità di tale *continuum* sono costituite dalla possibilità del giocatore di controllare l'*avatar* ed esplorare il mondo di gioco e dalla perdita di tale facoltà configurativa.

Una seconda prospettiva rispetto all'adozione all'interno di *Dead Space 2* di una formula generica tanto riconoscibile è rappresentata dall'idea di un utilizzo *compensativo* del genere. In *Film/Genere*, Rick Altman introduce la nozione di economia generica in riferimento a un processo di generazione del piacere spettatoriale a partire dalle caratteristiche trasgressive connaturate ad alcuni generi hollywoodiani. A questo proposito Altman scrive:

[L]'economia di genere mette in relazione i criteri culturali e i

¹⁴ A. Darley, *Digital Visual Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, London 2000, p. 157.

piaceri di genere. [...] Ogni volta che gli spettatori scelgono il percorso di genere piuttosto che la via della legge provano piacere in una misura che dipende dalla distanza che separa le aspettative culturali dalla trasgressione di genere¹⁵.

La riflessione altmaniana trova un'articolazione evidente nello *slasher*, il cui piacere generico è individuabile nella centralità della sequenza dell'omicidio, che rappresenta a tutti gli effetti una radicale deviazione da norme culturali condivise in favore di uno spettacolo intrinsecamente trasgressivo. La nozione di economia generica proposta da Altman, tuttavia, sembra applicabile, in modo forse più allusivo che diretto¹⁶, anche all'utilizzo della sequenza di morte all'interno dei videogiochi. In questo caso la dinamica economica legata all'utilizzo di formule generiche sembra essere di natura compensativa. Se è vero che alla sequenza del *game over* cruento in *Dead Space 2* corrisponde in sostanza un'abdicazione forzata da parte del giocatore rispetto alle sue possibilità configurative, questa *perdita* sembra essere in qualche modo ricompensata da un *guadagno* costituito dalla possibilità di assistere allo spettacolo della morte cruenta del proprio *avatar*. Alla perdita di controllo, insomma, è associata – in un meccanismo che si direbbe di *feedback* negativo – l'attivazione del piacere spettatoriale attraverso l'utilizzo di una formula generica estremamente precisa e riconoscibile. Allo scioglimento del patto competitivo tra gioco e giocatore corrisponde un rinforzo del patto generico¹⁷ dell'horror.

Si potrebbe addirittura pensare che la vera punizione per le povere vittime di *Your Mom Hates Dead Space 2* non consista nella visione coatta delle grottesche morti di Isaac Clarke, ma nell'impossibilità di esperire quell'oscillazione tra controllo e perdita di controllo che caratterizza profondamente l'esperienza del (video)giocare.

¹⁵ R. Altman, *Film/Genere*, cit., p. 227.

¹⁶ Lo stesso Altman, d'altra parte, mutua l'idea di economia generica dalla nozione freudiana di economia psichica, la cui teorizzazione più ampia si trova in S. Freud, *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, in *Opere 1886-1921*, tr. it., Newton Compton, Roma 2010, pp. 1047-1195.

¹⁷ Un'idea "contrattuale" di genere è proposta da Francesco Casetti in *Teorie del cinema, 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993. Secondo Casetti (p. 292): «Il genere è quell'insieme di regole condivise che consentono all'uno [l'autore, *N.d.A.*] di utilizzare delle formule comunicative stabilizzate e all'altro [lo spettatore, *N.d.A.*] di organizzare un proprio sistema di attese».

