

*Direttori* Enrico Menduni e Veronica Pravadelli

*Direttore responsabile* Enrico Menduni

*Comitato direttivo* Lucilla Albano, Enrico Carocci, Giulia Fanara, Marco Maria Gazzano, Enrico Menduni, Stefania Parigi, Ivelise Perniola, Veronica Pravadelli, Christian Uva, Vito Zaggarro.

*Fondatori* Paolo Bertetto, Giorgio De Vincenti

*Comitato scientifico* Giaime Alonge (Università degli Studi di Torino), Silvio Alovisio (Università degli Studi di Torino), Jacques Aumont (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, EHESS), Raymond Bellour (CNRS, Paris), Peter Bondanella (Indiana University), Lucia Cardone (Università degli Studi di Sassari), Giulia Carluccio (Università degli Studi di Torino), Antonio Caroli (Università per Stranieri di Perugia), Antonio Costa (Università IUAV di Venezia), Franck Curot (Université Grenoble 3), Elena Dagrada (Università degli Studi di Milano), Antoine de Baecque (Université Paris Ouest Nanterre La Défense), Mary Ann Doane (University of California - Berkeley), Richard Dyer (King's College, London), Claudine Eizykman (Université Paris 8), Thomas Elsaesser (Universiteit van Amsterdam), Uta Felten (Universität Leipzig), David Forgacs (New York University), Guy Fihman (Université Paris 8), Jesus González Requena (Universidad Complutense de Madrid), Román Gubern (Universitat Autònoma de Barcelona), E. Ann Kaplan (State University of New York - Stony Brook), Sandra Lischi (Università di Pisa), Giacomo Manzoli (Università di Bologna), James Naremore (Indiana University), Guglielmo Pescatore (Università di Bologna), Irmbert Schenk (Universität Bremen), Laurence Schifano (Université Paris Ouest Nanterre La Défense), Pierre Sorlin (Université Sorbonne Nouvelle Paris 3), Giorgio Tinazzi (Università degli Studi di Padova), Anita Trivelli (Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara), Valentina Valentini (Sapienza Università di Roma), Francis Vanoye (Université Paris Ouest Nanterre La Défense), Chris Wagstaff (Reading University).

*Caporedattori* Enrico Carocci, Giulia Fanara.

*Comitato di redazione* Leonardo De Franceschi, Ilaria A. De Pascalis, Mauro Di Donato, Andrea Minuz, Marta Perrotta, Giacomo Ravesi, Christian Uva.

*Redazione* Bulzoni editore - via dei Liburni, 14 - 00185 Roma  
Autorizzazione del Tribunale di Roma n° 62/2010 del 24/02/2010

**Amministrazione**

Bulzoni editore S.r.l. - via dei Liburni, 14 - 00185 Roma  
Tel. 06 44 55 207 - fax 06 44 50 355 - e-mail: servizioperiodici@bulzoni.it

**Abbonamento annuo**

Italia euro 35,00 estero euro 65,00  
un numero euro 20,00 un numero doppio euro 40,00

c/c postale 31054000 intestato a: Bulzoni editore srl, via dei Liburni 14, 00185 Roma

I testi pubblicati in questa rivista sono stati sottoposti a peer review  
Gli scritti pubblicati in questo fascicolo impegnano la responsabilità dei singoli autori.

La peer-review per il numero 12 è stata effettuata da:  
Alessandro Canadè, Mauro Di Donato, Antioco Floris, Gius Gargiulo, Federico Giordano, Roy Menarini



Christian Uva, Vito Zagarrìo, *Oltre il corpo del cinema. Introduzione*

Sperimentare

Paolo Bertetto, *La storia, la ricerca, la sperimentazione. Ricordo di Gianni Rondolino*

Stefano Rulli, *Dopo i primi ottant'anni del Centro Sperimentale di Cinematografia*

Spazi virtuali

Enrico Menduni, *I social network come ambienti pervasivi digitali*

Carolina Fernández Castrillo, Elio Girlanda, *Il cinema post-oculare: dal realtime al virtual time*

Simone Arcagni, *Esperienze di cinema più che immersivo: dalla Realtà Aumentata alla Realtà Virtuale fino al cinema neurale*

Erica Romano, *Nuovi orizzonti del controllo in Rete: i locative media tra cultura partecipativa e sorveglianza*

Mariagrazia Fanchi, *Twilight e l'alba del produsage*

Guglielmo Pescatore, *Oggetti semplici per fenomeni complessi, ovvero la logica dell'hula hoop*

Elio Ugenti, *Dentro lo spazio-immagine. L'esperienza ipermediale tra cinema e media digitali*

Valentino Catricalà, *Archeocinema & Archeomedia. L'Ottocento e la nascita della personalizzazione tecnologica*

Giulio Latini, *Dolby Atmos: verso il corpo assoluto del suono cinematografico*

Malvina Giordana, *Memorie di luoghi a venire. The Walk e la creazione dello spazio virtuale*

Alessandro Amaducci, *Enter the Void: visioni di culture digitali*

End Game?

Thomas Elsaesser, *La simulazione e il lavoro dell'invisibilità: i "manuali di vita" di Harun Farocki*

Warren Buckland, *La logica del videogame in Source Code*

Paolo Russo, *Il dolore nella mente, il corpo nella narrazione: puzzle scripting in Inception*

Leonardo Gandini, *Dall'Ikea a Proust: paradossi del puzzle film*

Christian Uva, *Fuori e dentro il corpo. Embodiment e disincarnazioni tecnologiche all'origine delle nuove visualità, tra videogame e realtà*

Vito Zagarrìo, *Boys games. Cinema, videogame e youtubers*

Riccardo Fassone, *Le morti di Isaac Clarke. Considerazioni sui body genres videoludici*

Luca Papale, *Per una tassonomia delle relazioni corporee e mentali tra giocatori e personaggi dei videogiochi*

Valentina Vincenzini, *"You are dead. Continue?". Dal game over al save game: morte e fallimento nei videogiochi*

Marco Maria Gazzano, *Il cinema come sogno geometricamente dimostrato: arte e scienza all'incrocio delle media art nell'epoca del virtuale*

€ 20,00

ISSN 2038-5536

ISBN 978-88-6897-036-9



9 788897 070369



---

## Le morti di Isaac Clarke. Considerazioni sui *body genres* videoludici

Riccardo Fassone

### *Le mamme odiano i videogiochi*

Nel gennaio 2011, sul canale Youtube dedicato al videogioco *Dead Space* (Visceral Games, 2008) furono pubblicati sette video appartenenti a una serie intitolata *Your Mom Hates Dead Space 2*. I brevi clip, prodotti per promuovere l'imminente pubblicazione di *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011), ritraggono un gruppo di donne a cui viene chiesto di partecipare a un *focus group* sui videogiochi. Alle *moms* citate nel titolo vengono sottoposti spezzoni tratti da *Dead Space 2*, in cui il protagonista del videogioco, Isaac Clarke, viene aggredito, mutilato ed eviscerato da una serie di grottesche creature aliene. Le donne, comprensibilmente terrorizzate, sono riprese mentre commentano con frasi come «I think it will make a person become insane» o, più apoditticamente, «This game is an atrocity».

Nel suo volume *Playing with Video Games*, James Newman<sup>1</sup> sottolinea l'importanza della produzione paratestuale e, più specificamente, dei materiali promozionali, nel processo di costituzione dell'esperienza del videogiochiare. Secondo Newman, la produzione di senso nell'esperienza videoludica deriva tanto dal complesso rapporto tra il giocatore e quella forma precaria di testo rappresentata dal videogioco, quanto dalla rete di significati e rimandi attivata da occorrenze paratestuali e oggetti mediali periferici. In questo senso i video che compongono *Your Mom Hates Dead Space 2* sono oggetti significativi nell'attivazione *a priori* – il videogioco sarà disponibile nei negozi due settimane dopo la pubblicazione dei video – di quello che Bordwell chiama il processo di *framing*<sup>2</sup> dell'oggetto mediale. In quest'ot-

<sup>1</sup> James Newman, *Playing with Videogames*, Routledge, New York, 2008.

<sup>2</sup> David Bordwell, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge 1989, p. 46. Con la nozione di "framing" Bordwell fa riferimento alle diverse cornici che, simultaneamente, intervengono nell'interpretazione di un oggetto mediale. Nel caso di un film Hollywoodiano, ad esempio, non avviene solo l'interpretazione ermeneutica del plot, ma anche il suo posizionamento come prodotto di una specifica industria

tica, è possibile individuare almeno tre elementi di interesse in *Your Mom Hates Dead Space 2*, un'operazione promozionale a metà tra il marketing virale e il *reaction video*, che interpella, a vario titolo, i fan della serie, i potenziali giocatori, gli utenti di Youtube. In particolare, in questa serie di video sembrano convergere:

a) la perpetuazione di un discorso sociale circa la natura divisiva del medium videoludico, declinato in questo caso in ottica generazionale. Il videogiocatore, che si vuole adolescente e probabilmente maschio, predilige consumi culturali trasgressivi, in un'opposizione tra *gamer* e *non-gamer* (in questo caso le mamme) che è possibile rintracciare lungo tutta la storia del medium.

b) la promozione di un videogioco rappresentato esplicitamente come *medio*. *Dead Space 2* non è un gioco artistico – lo dimostra il disgusto mostrato dalle protagoniste dei filmati – né un'operazione di avanguardia. Il prodotto di Visceral Games è connotato da un'inequivocabile appartenenza generica – il *survival horror* in terza persona di ambientazione fantascientifica – che attiva inevitabilmente una rete di rimandi a giochi precedenti (a partire da *Dead Space*) e, latamente, al genere transmediale del fanta-horror.

c) l'esaltazione del carattere estremo della violenza proposta in *Dead Space 2*, con particolare riferimento all'assalto al corpo dell'avatar del giocatore, al centro di molte delle scene mostrate alle protagoniste dei video, e al suo smembramento.

Si tratta di tre assi del discorso promozionale legato alla produzione e alla distribuzione del videogioco di Visceral Games che permettono di pensare a *Dead Space 2* come a un oggetto rappresentativo del complesso rapporto tra giocatore e corpo dell'avatar e, più specificamente, del peculiare statuto della violenza sul corpo dell'avatar nel medium del videogioco.

### ***Lo spettacolo del corpo***

La riflessione sulla corporalità proposta dalle teorie fenomenologiche del cinema a partire dagli anni Novanta<sup>3</sup> sembra trovare nel rapporto tra corpo rappresentato e percezione spettatoriale incorporata uno dei propri nodi più rilevanti. Sobchack definisce «identification in the film experience» quel processo pre-ermeneutico

culturale, la sua relazione con altri film dello stesso genere, la sua relazione con altri film interpretati dagli stessi attori, ecc.

<sup>3</sup> Oltre a Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton 1992, generalmente considerato il testo seminale di questa corrente interpretativa, si veda ad esempio Spencer Shaw, *Movie Consciousness: from Phenomenology to Deleuze*, McFarland, London 2008 e il saggio riassuntivo Kate Ince, *Bringing Bodies Back In: For a Phenomenological and Psychoanalytic Film Criticism of Embodied Cultural Identity*, «Film-Philosophy», 15(1), 2015, pp. 1-12.

in cui lo spettatore è parte di un «primary engagement [...] with the sense and sensibility of materiality itself»<sup>4</sup>. In altre parole, la prospettiva fenomenologica di Sobchack descrive l'identificazione come una pratica somatica prima ancora che interpretativa, in cui il corpo dello spettatore e i corpi dei personaggi – o, più latamente, i diversi corpi del film – sono impegnati in un complesso movimento dialogico. Il lavoro di Sobchack è evidentemente influenzato dall'analisi dei generi cinematografici proposta da Linda Williams in *Film Bodies: Gender, Genre and Excess*, in cui la studiosa ricorre alla nozione, eminentemente fenomenologica, di «body genre»<sup>5</sup>. Secondo Williams i *body genres* sarebbero quei generi in cui il rapporto tra il corpo dello spettatore e quelli dei personaggi rappresentati è intensificato fino a divenire, di fatto, l'elemento attrattivo del film. L'horror americano degli anni Ottanta, la pornografia *hardcore* e il melodramma sono, secondo Williams, esempi di questa tendenza. In questi generi si realizza infatti un «body spectacle»<sup>6</sup>, un utilizzo del corpo come sito di creazione spettacolare, che mira a connettere il corpo rappresentato e quello dello spettatore attraverso la stimolazione di reazioni somatiche. Il disgusto, l'eccitazione, il pianto e, più in generale, una serie di reazioni corporali rappresentano per Williams la prova di un dialogo tra spettatore e film la cui intensità è artificialmente aumentata dall'utilizzo di una serie di tropi narrativi o estetici, al punto che il successo di questi film «is often measured by the degree to which the audience sensation mimics what is seen on the screen»<sup>7</sup>.

*Your Mom Hates Dead Space 2* costituisce una rappresentazione significativa del dialogo somatico attivato dai *body genres*. Le protagoniste dei video si ritirano sulla sedia, si coprono gli occhi e la bocca, si ritraggono alla vista delle diverse morti di Isaac Clarke<sup>8</sup>, esplicitando gli effetti di una reazione pre-interpretativa, di un responso somatico. Tuttavia, se la linearità dei rapporti tra generi cinematografici e ge-

<sup>4</sup> Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 2004, p. 65.

<sup>5</sup> Linda Williams, *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, «Film Quarterly», 44(4), 1991, p. 3.

<sup>6</sup> Ivi, p. 4.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> Nell'ambito dell'horror cinematografico, la realizzazione di trailer che mostrano la reazione del pubblico è una pratica piuttosto comune e antica. Si pensi, ad esempio al trailer de *Il mostro di sangue* (*The Tingler*, William Castle, 1959) mostra la reazione di una spettatrice terrorizzata di fronte alle immagini del film. Più recentemente, forse anche in coincidenza con il successo dei *reaction video* su Youtube, la pratica è diventata comune per film horror *found footage* come *Paranormal Activity* (id., Oren Peli, 2010). Per una disamina approfondita del fenomeno cfr. Alexander Swanson, *Audience Reaction Movie Trailers and the Paranormal Activity Franchise*, «Transformative Works and Culture», 18, 2015.

neri videoludici è stata più volte messa in discussione<sup>9</sup>, così anche il lavoro sui *body genres* nel contesto dei *game studies* necessita inevitabilmente di un riorientamento della prospettiva. La prima considerazione, auto-evidente eppure essenziale, è che le *moms* di *Your Mom Hates Dead Space 2* non stanno *giocando* a *Dead Space 2*, ma stanno *guardando* una serie di clip tratte dal gioco: due modalità di interazione con il testo audiovisivo apparentemente discriminate da una linea di demarcazione netta. Tuttavia, tanto nel contesto dei *game studies* quanto nel lessico critico relativo ai videogiochi, tale distinzione è stata più volte messa in discussione in ragione della sua artificialità. Autori come Aarseth<sup>10</sup>, tra i primi a costruire una teoria sistematica del gioco digitale, sovrappongono sostanzialmente la pratica videoludica con l'interazione procedurale con un testo ergodico<sup>11</sup>. In altre parole, video-giocare significa configurare in modo ricorsivo un mondo narrativo che appare essere in disordine, interagendo con le sue componenti mobili, che sono offerte al giocatore come strumenti ludici. In quest'ottica, la differenza tra giocare e guardare si riferisce a due modalità distinte e non riconciliabili di interazione: da un lato la configurazione, dall'altro l'interpretazione. Tuttavia tale prospettiva dicotomica è stata più volte messa in discussione, anche in considerazione del progressivo affermarsi nella produzione videoludica di un paradigma che definiremmo *cinematico*, che tende a ricalcare modalità di rappresentazione, messa in scena e montaggio di derivazione cinematografica<sup>12</sup>. Rune Klevjer, ad esempio, afferma che

The inherent paradox of mimetic games is dramatically amplified by the computer as a toy, due to its strictly rule-based regime and immediate response, coupled with its ever-increasing representational powers. This is what creates the typical oscillation between cutscenes and play. Oscillation is a standard convention in story-based computer games, and my guess is that this form

<sup>9</sup> Cfr., ad esempio, Dominic Arseneault, *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, «Eludamos. Journal for Computer Game Culture», 3(2), 2009, pp. 149-176.

<sup>10</sup> Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press, Baltimore 1997.

<sup>11</sup> Espen Aarseth, in *Cybertext*, cit., p. 1, definisce *ergodic* quei testi in cui «nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages».

<sup>12</sup> Cfr., ad esempio, Ivan Girina, *Video Game Mise-en-scene: Remediation of Cinematic Codes in Video Games*, in Hartmut Koenitz, Tonguc Ibrahim Sezen, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen, Güven Çatak (a cura di), *Interactive Storytelling. 6th International Conference, Proceedings of "ICIDS 2013" Istanbul, Turkey, November 6-9, 2013*, Springer, London, 2014.

will not go away. On the contrary, it is becoming a new kind of artistic language, developing its own rules<sup>13</sup>.

### ***Ludicità e spettatorialità***

I videogiochi fortemente narrativizzati, che Klevjer definisce mimetici e di cui *Dead Space 2* è un esempio prototipico, realizzano una condizione ibrida tra spettatorialità e ludicità, che non sembra trovare riscontro in teorie del videogioco di più radicalmente eccezionaliste. Nel caso di *Dead Space 2* questo movimento oscillatorio sembra ricorrere in modo frattale lungo tutta l'esperienza di gioco. In termini generali, il videogioco sviluppato da Visceral Games richiede al giocatore, nei panni dell'ingegnere minerario Isaac Clarke, di esplorare una nave spaziale abbandonata e infestata da creature aliene ostili. Questa dinamica esplorativa si realizza attraverso una serie di combattimenti con i nemici alieni, a cui si alternano momenti in cui il giocatore raccoglie informazioni di carattere narrativo – generalmente diacronico – sugli avvenimenti che hanno segnato il destino della nave. Questi momenti di ricostruzione narrativa ex-post avvengono attraverso la lettura di diari, l'ascolto di brevi registrazioni e l'incontro con personaggi non giocanti. Inoltre, in alcune circostanze, al giocatore vengono proposte delle *cut-scenes* – brevi sequenze narrative – di cui non è protagonista, ma alle quali assiste in genere da una posizione defilata (ad esempio da una stanza attigua, o attraverso un vetro). In queste circostanze, al giocatore è richiesto di assumere la posizione di spettatore, per così dire, di secondo livello; il giocatore assiste al dipanarsi della narrazione attraverso il proprio avatar, anch'esso temporaneamente reso spettatore. Sebbene, nella maggior parte dei casi, il giocatore rimanga in controllo dell'avatar – anche durante le *cut-scenes* il giocatore può spostare Isaac Clarke e farlo interagire con l'ambiente circostante – il ricorso a metafore spettatoriali (schermi, finestre, palcoscenici) sembra configurare apertamente una pratica meta-spettatoriale: giocare e guardare allo stesso tempo (fig. 1).

Questo fitto intreccio tra spettatorialità e ludicità è rappresentato anche in istanze più puntuali del *gameplay*. Se, infatti, quella descritta fin qui è una dinamica tra interazione e narrazione che procede per blocchi pre-ordinati dal game designer (a ogni battaglia segue un momento narrativo, ogni nuova sezione dell'astronave è introdotta da una *cut-scene*, ecc.), anche nella pratica di configurazione più minuta del gioco è possibile assistere a questa ibridazione. Si pensi al segmento di gioco che si svolge nella Church of Unitology, un'enorme cattedrale consacrata a un culto millenarista. In questa sezione, in cui il giocatore deve difendersi dagli attacchi di una serie di alieni, la costruzione dello spazio sembra invitare a un atteggiamento al

<sup>13</sup> Rune Klevjer, *In Defense of Cutscenes*, in Frans Mäyrä (a cura di), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, Tampere, 2002, p. 197.



Figura 1.

contempo ludico e spettatoriale. La cattedrale è infatti uno spazio esplicitamente spettacolare (fig. 2), le cui proporzioni mastodontiche contrastano apertamente con gli angusti cunicoli che il giocatore si è trovato a esplorare fino a quel momento. Nella Church of Unitology si realizza dunque un'ibridazione tra configurazione del mondo di gioco e spettatorialità; il giocatore è simultaneamente chiamato a sconfiggere i nemici che popolano la chiesa e assumere un atteggiamento di contemplazione rispetto a uno spazio costruito per *essere guardato*<sup>14</sup>.

Infine, l'incrociarsi di queste due modalità di interazione si realizza in *Dead Space 2* nel deliberato e reiterato riferimento che il videogioco fa rispetto al *survival horror*, uno dei generi videoludici maggiormente influenzati dal cinema contemporaneo, e, in senso più ampio, alle modalità discorsive del cinema horror. Secondo Tanya Krzywinska, una delle studiosse che in modo più convincente utilizza gli strumenti della fenomenologia del film nell'ambito dei *game studies*,

<sup>14</sup> Sulle dinamiche spettatoriali che si instaurano durante l'esplorazione ludica di un mondo tridimensionale, cfr. Federico Giordano, Marco Benoît Carbone, *Mirabilia/Digitabilia. Spazi della visione, meraviglie interattive*, in Elisa Mandelli, Valentina Re (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Terra Ferma, Crocetta del Montello, 2011.





Figura 2.

the pleasures of playing such games hinge on a dynamic experience that oscillates between doing and not doing. In each game there are periods in which the player is in control of the gameplay, and at others the player is not, lending a resonant rhythm between self-determination and pre-determination<sup>15</sup>.

L'oscillazione tra controllo e perdita di controllo, tra *empowerment* e *disempowerment*, è dunque una delle caratteristiche fondanti di un genere in cui il giocatore controlla un avatar spesso indifeso, cui sono sottratti gli strumenti di interazione con il mondo di gioco (munizioni, torce, kit medici). A partire da questa considerazione, è possibile pensare al corpo di Isaac Clarke come un luogo privilegiato rispetto al quale costruire ipotesi sulla consistenza e le qualità dei *body genres* videoludici.

### **Body genres e videogiochi**

Si è detto di come la lettura fenomenologica del genere horror operata da Williams in riferimento allo *slasher* degli anni Ottanta evidenzia un dialogo tra i corpi im-

<sup>15</sup> Tanya Krzywinska, *Hands-on Horror*, in Harmony Wu (ed.), *Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture*, «Spectator» 22(2), 2002, p. 13.

plicati nella visione. Da un lato i corpi dei personaggi, che nell'horror dei *boogeymen* come *Halloween. La notte delle streghe* (*Halloween*, John Carpenter, 1978) o *Venerdì 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980) sono sottoposti a opere di distruzione serializzata, dall'altro i corpi degli spettatori, invitati a *sentire* o a "sapere" volendo usare il lessico di Sobchack)<sup>16</sup>. La serializzazione della distruzione del corpo operata dallo *slasher*, che si costituisce in genere di una serie di sequenze di omicidio pressoché indipendenti, sembra trovare un significativo riverbero in *Dead Space 2*, e in molti altri videogiochi appartenenti al genere del *survival horror*. Portare a termine *Dead Space 2*, infatti, significa sottoporre il corpo di Isaac Clarke a una serie di morti, nell'ambito di quello che Aarseth definisce il ciclo di aporia ed epifania<sup>17</sup>, l'andamento tipico dell'interazione videoludica, nel quale a una serie di fallimenti segue in genere una singola istanza di successo, sufficiente a far procedere il gioco. Il filmato mostrato alle protagoniste di *Your Mom Hates Dead Space 2*, dunque, anziché l'annullamento della pratica videoludica sembra esserne una compressione radicale; le donne sono sottoposte alla visione, in serie, delle morti di Isaac Clarke, a uno *slasher* costituito unicamente dei suoi momenti apicali. Tuttavia, nel contesto più ampio del *gameplay*, lo smembramento del corpo di Isaac Clarke sembra intervenire in un'ulteriore oscillazione. Le cellule spettacolari in cui Clarke viene ucciso dai nemici alieni sono infatti collocate nel momento estremo del *gameplay*, quello in cui è rivelata l'essenziale asimmetria del dialogo ergodico. Il gioco, attraverso il game over impone normativamente la fine dell'esperienza di configurazione; una perdita di controllo temporanea che appare essere *compensata* da un surplus spettacolare, quello del piacere viscerale della distruzione del corpo. Il *body genre* del survival horror, dunque sembra presupporre due modalità di coinvolgimento del corpo del giocatore (o, più precisamente, due estremi di una gamma di possibili modalità): da un lato quella del controllo del corpo dell'avatar, che esplora vicariamente il mondo di gioco, dall'altro quella della perdita di controllo, compensata dallo spettacolo della distruzione di quello stesso corpo. Angela Ndalians, in riferimento ai videogiochi di genere *survival horror*, scrive che

Such scenes of vivid, horrific violence would find a welcome niche in splatter classics like *Friday the 13th*, *Happy Birthday to Me* (1981), and *Slumber Party Massacre* (1982). During those minutes of splatter-fx, narrative concerns are put to one side, and the focus becomes the display of special effects themselves<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> Cfr. Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts*, cit., pp. 53-84.

<sup>17</sup> Espen Aarseth, *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock. The Temporality of Ergodic Art*, in Marie-Laure Ryan (a cura di), *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Bloomington 2000.

<sup>18</sup> Angela Ndalians, "Evil Will Walk Once More". Phantasmagoria – *The Stalker Film as Interactive Movie?*, in Greg Smith (ed.), *On a Silver Platter: CD-ROMs and The Promises of a New Technology*, New York University Press, New York, 1999, p. 95.



Figura 3.

La distruzione del corpo in questo senso sembra transitare come unità semiotica o, per dirla con Eugeni, come «figura ubiqua» tra i due media. Tuttavia, nel caso del videogioco essa si inserisce in una più complessa rete di rapporti inter-somatici, all'interno della quale costituisce una forma di ripianamento del rapporto asimmetrico tra gioco e giocatore: privato del controllo, il giocatore è ripagato in spettacolo del corpo.

Vi è però una seconda modalità di messa in scena della distruzione del corpo dell'avatar nel contesto del *gameplay* che merita un'analisi. Si tratta di quella che potremmo definire una ri-serializzazione, che tende a estrapolare le sequenze in cui avviene la distruzione del corpo e a riproporle al di fuori del contesto del *gameplay*, spogliate della propria funzionalità ludica. Un'operazione simile a quella progettata in *Your Mom Hates Dead Space 2* che, anziché darsi come paratesto promozionale, coesiste e integra la pratica del *gameplay*. Si pensi, ad esempio al dispositivo della *death replay* presente in giochi come *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010). Nel gioco progettato da Team Meat il giocatore controlla Meat Boy, un cubo di carne che deve attraversare una serie di livelli superando ostacoli letali come seghe circolari e laser. Il gioco accentua il dualismo tra aporia ed epifania citato in precedenza, costringendo i giocatori a tentare di superare ogni livello decine di volte, incoraggiando di fatto una pratica ludica costruita sull'esperienza del loop. Tuttavia, una volta raggiunta la fine di un livello, *Super Meat Boy* propone al giocatore un *death replay*: una sequenza non interat-

tiva in cui tutte i fallimenti – e i conseguenti smembramenti di Meat Boy – precedenti sono mostrati in simultanea (fig. 3). *Super Meat Boy* incorpora nella diegesi la compressione operata ex post in *Your Mom Hates Dead Space 2* restituendo autonomia alla sequenza della distruzione del corpo dell'avatar, che viene 'campionata' come unità significante e riassemblata in un montaggio finale che, ancora una volta, fa pensare ai *body genres* videoludici come a oggetti mediali inevitabilmente seriali.

### **Conclusioni**

Il corpo è oggetto di numerosi studi in ambito cinematografico e, in senso lato, nel contesto della teoria dei media. Il videogioco sembra costituire un terreno privilegiato per la messa alla prova degli aspetti somatici della teoria dei media audiovisivi. Da un lato, gli intrecci e le convergenze con il cinema sembrano suggerire la possibilità di applicare ai corpi videoludici riflessioni prodotte nell'ambito dei *film studies* di tradizione fenomenologica. Dall'altro, alcune caratteristiche specifiche dei giochi digitali – ad esempio la tendenza al *loop* e l'oscillazione tra controllo e spettatorialità – ci chiedono di plasmare semantiche e sintassi teoriche nuove. Questo contributo ha tentato di sintetizzare i motivi e i luoghi di un incontro teorico, ipotizzando alcune direzioni per una ricerca sui *body genres* videoludici che renda conto dei molti movimenti convergenti e delle altrettante frizioni che coinvolgono cinema e videogiochi.