



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento di Beni Culturali

Corso di Laurea Magistrale in Scienze dello Spettacolo e Produzione Multimediale

Tesi di Laurea Magistrale

SUPER MARIO VA A HOLLYWOOD

L'ADATTAMENTO VIDEOLUDICO NEL CINEMA E NELLE SERIE TV

SUPER MARIO GOES TO HOLLYWOOD

VIDEO GAME ADAPTATION IN CINEMA AND TV SERIES

Relatore: Dott. Mattia Filigoi
Correlatore esterno: Dott. Matteo Genovesi

Laureando: Matteo Correnti
Matricola: 2063540

Anno Accademico: 2023/24

Ringraziamenti

Ai miei genitori, che mi hanno sostenuto in tutti i sensi durante questo lungo percorso, credendo sempre in me, nei miei sogni e nelle mie passioni, nonostante loro figlio non voglia diventare un medico o un ingegnere, ma vivere di arte.

A Sara, la mia compagna di banco il primo giorno di università, diventata poi amica e infine compagna di vita sempre al mio fianco, dai momenti peggiori a quelli più lieti.

Al mio relatore, che ha supportato fin da subito le mie idee e mi ha fornito il ‘kit di strumenti’ necessari per scrivere al meglio questo elaborato.

A mia zia, talentuosa scrittrice e dispensatrice di consigli, e a tutto il resto della mia famiglia, dimostratasi sempre entusiasta del mio percorso di studi.

Ai miei pochi (ma buoni) veri amici conosciuti in questi due anni, un gruppo eterogeneo di “fuorisede” con i quali la mia strada si è intersecata nel crocevia di Padova.

Ai miei colleghi, con i quali ho avuto il piacere di condividere la mia prima esperienza lavorativa.

Ai miei amici triestini, alcuni dei quali sparsi come me per l’Italia o per l’Europa, che nonostante la distanza non hanno mai smesso di farmi sentire il loro affetto e il loro incoraggiamento.

Infine, un ultimo timido ringraziamento lo dedico a me stesso, con cui a volte ho un rapporto conflittuale, ma che sto lentamente iniziando ad apprezzare.

INDICE

Introduzione	4
Capitolo 1 - Cinema e videogame	7
1.1. Darth Vader ubiquo: transmedialità e cultura convergente.....	7
1.2. Cinema e videogiochi: intersezioni, rimediazioni e sistemi mediali.....	11
1.3. Breve storia degli adattamenti tra film e videogiochi.....	14
1.4. <i>Do you speak cinema?</i> : la traduzione cinematografica del videogioco.....	27
1.5. Convergenze produttive: gli strumenti in comune.....	32
1.6. Giocare vs. Guardare: la prospettiva del giocatore-spettatore.....	38
Capitolo 2 - La storia di Naughty Dog	44
2.1. Prima di Naughty Dog.....	45
2.2. L'ascesa di Naughty Dog.....	49
2.3. Dopo <i>Crash Bandicoot</i> : la serie di Jak & Daxter.....	53
2.4. La crisi e la consacrazione.....	57
Capitolo 3 - L'“inesplorato” mondo cinematografico di Nathan Drake	63
3.1. Una storia produttiva “avventurosa”.....	64
3.2. “La fine di un ladro” nei videogiochi.....	67
3.3. L'inizio di un ladro al cinema.....	70
3.4. Nathan Fillion è (finalmente) Nathan Drake: la <i>fan fiction</i> di <i>Uncharted</i>	77
Capitolo 4 - <i>The Last of Us</i>: un viaggio seriale	80
4.1. Il percorso <i>on the road</i> di Ellie e Joel.....	82
4.2. La serie tv.....	87
4.3. Racconto di un viaggio a più tappe: la serialità tra tv e videogame.....	94
Conclusioni	101
Bibliografia	105
Sitografia	107
Ludografia	111
Filmografia	114

Introduzione

Il 24 febbraio 2024 alla *Shrine Auditorium & Expo Hall* di Los Angeles si è tenuta la trentesima edizione degli *Screen Actors Guild Awards*, manifestazione annuale organizzata dal principale sindacato degli attori statunitensi, tra le più prestigiose ad Hollywood dopo gli Academy Awards e i Golden Globe. Durante la cerimonia vengono assegnati i riconoscimenti per le migliori interpretazioni degli attori membri dell'associazione. Quest'anno il premio come 'miglior attore in una serie drammatica' è stato assegnato a Pedro Pascal, per il ruolo di Joel Miller nella serie prodotta da HBO *The Last of Us*. "Sono un po' ubriaco. Pensavo di potermi ubriacare", ha affermato scherzosamente l'attore appena salito sul palco per ritirare la statuetta, ancora incredulo per il riconoscimento ricevuto. Pascal è stato travolto da un turbine di emozione e imbarazzo, e il suo goffo discorso di premiazione, totalmente improvvisato, ma al contempo divertente e memorabile, è diventato subito virale sui *social network*.

Il buffo siparietto appena descritto ha certamente incrementato la popolarità mediatica di cui Pedro Pascal già godeva, ma la cerimonia degli *Screen Actors Guild Awards* ha così messo in secondo piano Joel Miller, il personaggio che è valso l'ambito premio all'attore cileno: un ex *marine* tenace e burbero, costretto a scortare una ragazzina lungo un pericoloso viaggio attraverso gli Stati Uniti in un mondo post-apocalittico popolato da zombi, dittature militari e bande di criminali. È proprio Joel Miller l'elemento di portata storica che rileva ai fini della stesura del presente elaborato. Infatti, per creare un buon personaggio sul piccolo e grande schermo, oltre al talento attoriale, è necessaria in primis un'ottima sceneggiatura che ne determini i tratti caratteriali, ne costruisca l'intelaiatura psicologica e la coerenza narrativa. Prima di Pedro Pascal c'è Joel Miller, ma quest'ultimo non nasce come personaggio di una serie TV, bensì, ed è questo l'elemento innovativo, come protagonista di un videogioco, approdato dopo una decina d'anni sul panorama seriale Hollywoodiano. Infatti, la serie *The Last of Us* altro non è, come si andrà ad esporre, che la trasposizione quasi pedissequa, con delle dovute differenze e precisazioni derivanti dalla diversa natura dei due media, del primo capitolo di una saga videoludica

prodotta da Naughty Dog per Playstation, che ad oggi conta due titoli (*The Last of Us*, 2013 e *The Last of Us Parte II*, 2020).



Fig. 1. Joel Miller in *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e la sua versione *live action*, interpretata da Pedro Pascal nello show televisivo tratto dal videogioco.

Joel è solo uno degli ultimi personaggi provenienti dai videogiochi a trovare una sua trasposizione in carne ed ossa in un altro medium audiovisivo. Negli anni si sono succeduti, ad esempio, il Mario di Bob Hoskins (*Super Mario Bros.*, Rocky Morton, Annabel Jankel, 1993), la Lara Croft di Angelina Jolie (nei primi due film di *Tomb Raider*), il Max Payne di Mark Wahlberg (*Max Payne*, John Moore, 2008), e il Nathan Drake di Tom Holland (*Uncharted*, Ruben Fleischer, 2022).

Come infatti si vedrà in questo elaborato, i rapporti tra il mondo dei videogiochi e quello del cinema iniziano quasi quarant'anni fa. Ciò non vuol dire che durante questo lasso di tempo la relazione tra i due media sia stata idilliaca, tutt'altro: il quadro che andrà a delinearsi nelle prossime pagine assomiglierà molto probabilmente ad un mare turbolento e burrascoso, che solo negli ultimi anni ha visto le sue acque placarsi, permettendo così a qualche raro e maestoso veliero di navigare verso un orizzonte sereno.

Il primo capitolo presenterà brevemente alcune delle più recenti teorie dei media digitali, imprescindibili nel complesso panorama dei moderni mezzi di comunicazione. Ci si immergerà quindi all'interno del fluido e variegato universo transmediale, nel quale le parole chiave saranno interscambio e rimediazione. Dopo una rapida quanto necessaria

panoramica storica sui rapporti – non sempre semplici – tra cinema e videogiochi, si analizzeranno i processi di adattamento del secondo nel primo, gli aspetti in comune tra i due media e, al contrario, le principali differenze tra i due linguaggi audiovisivi.

Il secondo capitolo sarà un approfondimento sulla storia della casa videoludica Naughty Dog, che si intreccia con la storia del *medium* dagli anni Ottanta al presente. Si ripercorreranno tutte le tappe principali dell'azienda, nata dai sogni di due ragazzini nerd, capaci di ampliarsi sempre di più creando delle autentiche pietre miliari del *gaming*, a partire *Crash Bandicoot* per arrivare alle saghe di *The Last of Us* e di *Uncharted*.

Proprio quest'ultima sarà al centro del terzo capitolo, nel quale si analizzerà il quarto videogioco dell'omonima serie (*Uncharted: A Thief's End*, 2016) che ha concluso la linea narrativa del protagonista Nathan Drake, almeno nell'ambito dei videogiochi. Infatti, lo rivedremo nell'adattamento cinematografico *live action* ufficiale, *Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022): un *blockbuster* d'avventura caratterizzato da una lunga odissea produttiva, che ha fatto registrare buoni incassi al botteghino ma ha deluso le aspettative di molti fan dei videogiochi originali. Si parlerà inoltre del *fan film* di *Uncharted* (Allan Ungar, 2018), un cortometraggio di una quindicina di minuti molto interessante sotto diversi punti di vista.

Il quarto e ultimo capitolo sarà dedicato al primo gioco di *The Last of Us*, dal quale è stata tratta la serie andata in onda nel 2023 su HBO. Attraverso gli strumenti teorici a disposizione, si cercherà di capire che cosa ha reso speciale il *videogame* e si analizzeranno i motivi del successo della serie TV, facendo riferimento alla dimensione della serialità che è presente sia nei videogiochi sia nella televisione.

Capitolo 1

Cinema e videogame

1.1. Darth Vader ubiquo: transmedialità e cultura convergente

Darth Vader (o Fener¹) è senza ombra di dubbio uno dei cattivi più iconici della storia del cinema. Da quando il suo mantello e il suo celebre respiro affannoso hanno invaso le sale di tutto il mondo nel 1977, con l'uscita del primo capitolo della fortunata saga di *Star Wars*, il personaggio creato da George Lucas è entrato nel cuore di milioni di *fan* per ben più di una generazione. Tuttavia, da diversi decenni la sua imponente presenza non è più esclusiva del grande schermo. Vader, infatti, compare in una vasta pletora di media diversi. Solo per citare qualche esempio: è l'avversario principale di un gruppo di ribelli nella seconda stagione della serie animata *Star Wars: Rebels* (2014-2018), nonché la nemesi di Obi-Wan Kenobi nella recente serie *live-action* dedicata al maestro Jedi (*Obi-Wan Kenobi*, 2022); è il protagonista di un elenco innumerevole di fumetti e il suo nome appare in diversi libri ambientati “in una galassia lontana lontana”; è il “boss² finale” del videogame *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019), ed è addirittura un personaggio giocabile³ in *Star Wars: The Force Unleashed* (2008) e, nella sua versione “a mattoncini”, in *Star Wars LEGO: The Skywalker saga* (2022).

Molto spesso, le apparizioni di Darth Vader sui media diversi dal cinema non si limitano a riproporre le sue gesta già viste sul grande schermo, ma ne ampliano la narrazione, arricchendo la sua storia di nuovi tasselli. Ne risulta che il *villain* preso qui brevemente in esame non è più solamente un personaggio cinematografico, ma un

¹ All'uscita di *Star Wars* (George Lucas, 1977) in Italia, il suo nome, come quello di altri protagonisti della pellicola, fu leggermente cambiato per adattarlo alla pronuncia della lingua italiana.

² Con la denominazione boss, nel mondo dei videogiochi, si intende un nemico particolarmente difficile da sconfiggere, e di solito rappresenta l'avversario da battere per concludere il livello o l'intero gioco.

³ Anche chiamato personaggio giocante (in inglese *playable character*), è un personaggio di fantasia controllato direttamente dal giocatore in un videogioco, e molto spesso è il protagonista (*main character*) della storia raccontata.

personaggio ibrido, che si muove tra i vari mezzi di comunicazione. Il suo racconto, dunque, si sviluppa in quello che viene definito un “testo transmediale”. Con tale espressione si intende «“la narrazione estesa o vasta” risultante dalla sinergia di testi provenienti da media differenti (videogame, film, romanzo, ecc.)»⁴.

In questo caso, quindi, non ci troviamo di fronte a un semplice testo, ma ad una costellazione di racconti formati dall’intersezione/interazione di espressioni medialità diverse⁵. Il testo transmediale non occupa uno spazio fisico; esso è piuttosto un processo, un intreccio di fili narrativi che crea un tessuto multimediale.

Le prime discussioni sull’intertestualità⁶ risalgono a qualche secolo fa, non sono prerogativa della nostra epoca. D’altronde, il filosofo Roland Barthes (1960) affermava che «ogni testo è un nuovo tessuto di citazioni passate»⁷. Tuttavia, la questione ha trovato nuova linfa vitale con l’avvento dei media digitali e negli ultimi vent’anni ha ricevuto il contributo fondamentale da parte di Henry Jenkins. Professore di comunicazione alla University of Southern California, nonché ex direttore del Comparative Media Studies Program del MIT, Jenkins pone la transmedialità come uno dei pilastri nella sua opera *Cultura convergente* (2006). Per “convergenza”, lo studioso intende «il flusso dei contenuti su più piattaforme, la cooperazione tra più settori dell’industria dei media e il migrare del pubblico alla ricerca continua di nuove esperienze di intrattenimento»⁸. In questa prospettiva, la narrazione transmediale quindi è:

una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all’intero complesso narrativo. Nel modello ideale di narrazione transmediale, ciascun medium coinvolto è chiamato in causa per quello che sa fare meglio – cosicché una storia può essere raccontata da un film e in seguito diffusa da televisione, libri e fumetti; il suo mondo potrebbe essere esplorato attraverso un gioco o esperito come attrazione in un parco-divertimenti. Ogni accesso al *franchise* deve essere autonomo in modo tale che la visione del film non

⁴ Galen Davis. *The Warriors. Percorsi di consumo, rimediazione e narrazione transmediale*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008, p. 240.

⁵ *Ivi*, p. 241.

⁶ In linguistica, è l’insieme dei rapporti che ogni testo ha con tutti gli altri e che permette al ricevente di collocarlo in una determinata tipologia. Cfr. Treccani: <https://www.treccani.it/enciclopedia/>.

⁷ Roland Barthes, *Theory of the text*, in Young, R., *Untying the text: a post-structuralist reader*, Boston, Routledge&Kegan Paul, 1981, p. 31.

⁸ Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Sant’Arcangelo di Romagna, Maggioli, 2014, p. XXV.

sia propedeutica al gioco o viceversa. Ogni singolo prodotto diviene così una porta d'ingresso al *franchise* nel suo complesso⁹.

Jenkins parla chiaramente di *franchise* perché, quando scrive *Cultura convergente*, ha in mente l'universo multimediale di *The Matrix*, che egli prende in esame nel libro. L'immaginario ideato dai fratelli (ora sorelle) Wachowski, infatti, non si esaurisce con la trilogia cinematografica (*The Matrix*, 1999; *The Matrix Reloaded*, 2003; *The Matrix Revolutions*, 2005), bensì si espande in una serie di cortometraggi animati, fumetti e, punto focale della nostra analisi, videogiochi. La saga è un vero e proprio inno all'era del digitale, in cui il confine tra realtà e illusione è sempre più labile; Tale condizione viene esplicitata al pubblico del grande schermo attraverso la contrapposizione tra un mondo idilliaco ma fittizio in cui vivono ignare le menti di tutta l'umanità (il *Matrix*), e un'aspranda post-apocalittica governata da macchine che assorbono i corpi umani come fonte d'energia. Il protagonista *Neo*, interpretato da Keanu Reeves, è un ibrido tra un hacker e un messia biblico che si muove attraverso queste due realtà e guida una disperata ribellione nei confronti dei robot.

Se si esce dalla sala cinematografica, però, la situazione si complica. Nei film, infatti, vengono mostrate principalmente le avventure di Neo, mentre nei fumetti e nella serie TV stile *anime*¹⁰ ci si concentra soprattutto su personaggi secondari, che si intersecano e intervengono occasionalmente nella trama principale. I videogiochi sono tra di loro molto diversi, per struttura e meccaniche di gioco: nel primo, *Enter The Matrix* (Shiny Entertainment, 2003), il giocatore controlla due personaggi trasversali nella trama cinematografica, i quali arricchiscono il mondo di *The Matrix* con nuovi indizi e informazioni; il secondo, *The Matrix Online* (Monolith Productions, 2005), è un ambiente *online* in cui i videogiocatori possono scontrarsi o collaborare, visitando i luoghi iconici dell'universo narrativo creato dalle Wachowski¹¹; il terzo, *The Matrix: Path of Neo* (Shiny Entertainment, 2005), è un esempio molto più tradizionale di adattamento videoludico, con il giocatore che veste i panni del protagonista e di fatto ripercorre le sequenze principali dei film.

⁹ *Ivi*, p. 84.

¹⁰ Parola che deriva dall'abbreviazione di *animēshon*, traslitterazione giapponese della parola inglese *animation*. Per "anime", comunemente, si intende un prodotto di animazione giapponese, che possiede determinate caratteristiche visuali e artistiche.

¹¹ Riccardo Fassone, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci, 2017, p. 53.

Nonostante l'esempio di *The Matrix* sia da considerare emblematico nei processi transmediali contemporanei, esso presenta numerose criticità e finisce per tradire in parte i principi teorizzati da Jenkins. Se è vero, infatti, che la narrazione di Neo e degli altri protagonisti del film inizia sulla pellicola, proseguendo poi sulla carta, fino a colonizzare i pixel dei televisori e i processori delle console casalinghe, non si può dire che alcuna di queste estensioni abbia un primato come testo-matrice; la dominanza è chiaramente del cinema, al quale gli altri testi gravitano attorno come satelliti. Inoltre, per un consumatore che è "entrato nel Matrix" da una sola delle "porte" a disposizione, la comprensione della storia risulterà quantomeno lacunosa e frammentata: se, infatti, per il semplice spettatore cinematografico la trama presenta delle piccole e inspiegabili zone di oscurità, per il videogiocatore che si avvicina a *Enter The Matrix* senza aver visto nemmeno un film della saga, la narrazione potrebbe risultare addirittura incomprensibile. Lo stesso Jenkins concluderà che: «*The Matrix* è stato un esperimento con molte pecche, un fallimento interessante, ma [...] le sue falle non tolgono nulla al significato di quel che cercava di realizzare»¹².

Un esempio forse più calzante alle teorie transmediali dell'accademico statunitense si può ritrovare, per tornare all'inizio del capitolo, in *Star Wars*. L'universo creato da George Lucas è composto da una miriade di storie che colonizzano ogni mezzo di comunicazione, ma la maggior parte di esse possiede un nucleo narrativo coerente e autoconclusivo, che richiama e si collega in maniera esplicita ad altri contenuti mediali, ma non ne richiede forzatamente l'esperienza per essere compreso.

Se invece si guarda all'Oriente, e soprattutto al Giappone, si noterà che la transmedialità è ormai un processo affermato. Basti pensare ai *Pokémon* (lett. Pocket Monsters), i simpatici mostriciattoli nati nel 1996 sulla *console* portatile più famosa del mondo, il Game Boy, e che successivamente hanno raggiunto le pagine dei *manga*, le serie e cortometraggi *anime*, i giochi di carte collezionabili, e da ultimo il grande schermo con una trasposizione cinematografica live-action (*Pokémon: Detective Pikachu*, Rob Letterman, 2019). Tutti i prodotti mediali legati a Pikachu e ai suoi compagni hanno riscosso un enorme successo commerciale e creato una comunità di *fan* ampia e fidelizzata.

¹² H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., p. 85.

Già da queste prime considerazioni si può intuire quanto sia complesso il terreno in cui ci si muoverà in questa tesi: uno spazio in cui i media analogici si trasformano e si mescolano con quelli digitali, e nel quale il moderno consumatore si trasforma in un “cacciatore di informazioni” che si diverte a navigare in maniera autonoma e analitica nel mare dei prodotti sua disposizione, con la capacità di connettere insieme i diversi testi che compongono un *franchise*¹³, creando talvolta nuovi significati scaturiti dall’assemblaggio di elementi diversi.

1.2. Cinema e videogiochi: intersezioni, rimediazioni e sistemi mediali

Prima di addentrarsi specificatamente all’interno dell’ecosistema filmico e di quello videoludico, analizzando le loro distinte peculiarità, è opportuno definire la loro natura comune: quella di mezzi di comunicazione di massa. Secondo la definizione del sociologo britannico Denis McQuail (1983), i mezzi di comunicazione di massa, o media di massa (in inglese *mass media*), sono mezzi tecnologici progettati per mettere in atto forme di comunicazione «aperte, a distanza, con tante persone in un breve lasso di tempo»¹⁴. Insomma, mezzi in grado di veicolare rapidamente informazioni a un vasto pubblico.

Come si è illustrato all’inizio del capitolo, è difficile trattare di questi particolari oggetti sociali e tecnologici tralasciando la loro naturale tendenza all’interconnessione. Chi studia il videogioco non può ignorare gli inevitabili rapporti che questo intrattiene con l’informatica, i giochi non digitali e con gli altri media. In questo senso è utile considerare la teoria dei media espressa da Riccardo Fassone nel suo volume *Cinema e videogiochi* (2017). Secondo Fassone bisognerebbe pensare ai mezzi di comunicazione non tanto come oggetti autonomi, di cui è possibile rintracciare caratteristiche stabili e storicamente immutabili, ma piuttosto come organismi in continuo mutamento che vivono a contatto, innestando per osmosi processi di reciproca influenza e adattamento. In un simile panorama, insomma, non è facile delimitare e tracciare i confini tra un medium e l’altro, essendo questi impegnati in perpetue dinamiche di competizione, avvicendamento e affiancamento¹⁵. Cinema e videogiochi, quindi, non andrebbero

¹³ Ivi, p. 128.

¹⁴ Denis McQuail, *Sociologia dei Media*, Bologna, Il Mulino, 2005, p. 21.

¹⁵ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., p. 62.

considerati come due compartimenti stagni collegati occasionalmente da una piccola porticina, ma piuttosto come “sistemi mediali” di relazioni interconnesse.

La linea di pensiero di Fassone riprende e rielabora le teorie di altri studiosi, come il celebre sociologo canadese Marshall McLuhan, che già nel 1964 con il suo *Understanding Media: The Extensions of Man*¹⁶, individuava la necessità di occuparsi dei mezzi di comunicazione in modo estensivo, anziché esclusivo. McLuhan sosteneva che ogni medium crea un nuovo ambiente, ovvero incorpora dentro di sé gli ambienti precedenti senza tuttavia coincidere perfettamente con il modello emulato. Un concetto che ispirerà quello di “rimediazione”, sviluppato trent’anni dopo da Jay David Bolter e Richard Grusin in un libro intitolato non a caso *Remediation: Understanding New Media*.

Per rimediazione si intende «la rappresentazione di un medium in un altro»¹⁷ e, più precisamente, l’operazione attraverso cui il nuovo medium ingloba e trasforma il precedente. Tuttavia, i nuovi mezzi di comunicazione si modellano a partire dalle caratteristiche e dalle finalità dei vecchi media, e dipendono in maniera strutturale da essi. Ad esempio, un’enciclopedia ipertestuale come *Wikipedia* utilizza al meglio le possibilità offerte dal *World Wide Web*, ma di fatto rimane legata alle convenzioni di un’enciclopedia cartacea e la sua funzione non cambia. La rimediazione opera in entrambe le direzioni, dunque anche i “vecchi” media sono costretti a ripensarsi sulla base delle innovazioni offerte da quelli nuovi, con i quali vengono continuamente in contatto. Come vedremo, infatti, il cinema ha incorporato la grafica computerizzata, proveniente dai videogames, all’interno della propria struttura lineare.

Un intero capitolo dell’*opus magnus* di Bolter e Grusin è dedicato ai videogiochi, in particolare a *Doom* (id Software, 1993), che i due studiosi considerano la rimediazione di cinema e televisione. Il gioco in questione è uno di quelli epocali, e non sicuramente per la cura nella narrazione. La storia, in effetti, è chiaramente un pretesto per sparare a tutto ciò che si muove: il giocatore veste i panni di un marine spaziale che viene inviato su un pianeta popolato da orde di demoni e zombi e, in poche parole, deve fare piazza pulita. Ciò che ha reso così celebre *Doom* è invece il suo rivoluzionario motore grafico¹⁸,

¹⁶ In Italia pubblicato da Il Saggiatore con il titolo *Gli strumenti del comunicare*.

¹⁷ Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Boston, The MIT Press, 1999, p. 45 (tr. it. nostra).

¹⁸ Un motore grafico è un *software* utilizzato per creare videogiochi. Un programmatore può avvalersi di un simile strumento per sviluppare un videogioco partendo da impostazioni e *assets* (tutti gli elementi che compongono il gioco: texture, modelli 3d, effetti sonori...) preimpostati, quindi senza partire da zero. Il

progettato dal programmatore John Carmack: il “Doom engine”, infatti, si basa sulla grafica poligonale¹⁹, che permette al giocatore di effettuare le azioni previste dal gioco muovendosi in uno spazio tridimensionale e «adottando la posizione percettiva visiva e sonora di un personaggio interno al mondo diegetico, di cui non si vede mai il corpo intero»²⁰. Tale innovazione ha avuto un impatto notevole nell’industria videoludica degli anni Novanta, considerando che in quel periodo la maggior parte dei videogiochi – compresi quelli di maggior successo come la serie di *Super Mario Bros.* – mantenevano una visuale bidimensionale, con l’avatar controllato dal videogiocatore che poteva muoversi solo in altezza e lunghezza.

Come giustamente sottolinea Fassone, *Doom* in realtà non è il primo videogioco a proporre un gioco tridimensionale e con una visuale in soggettiva – appena l’anno precedente id Software aveva pubblicato *Wolfenstein 3D*, che presentava già meccaniche ed estetiche poi riprese e migliorate in *Doom* –, ma è di certo quello che cristallizza questa modalità di rappresentazione e, insieme al suo predecessore, inaugura il genere del FPS (*First Person Shooter*, tradotto in italiano come “sparatutto in prima persona”).

Il passaggio da un ambiente bidimensionale a uno tridimensionale nell’universo videoludico ha un impatto anche sui rapporti di convergenza che i videogiochi intrattengono con il cinema. Infatti, l’avvento della tridimensionalità porta ad un aumento del realismo e dell’immersività. E nonostante la grafica ancora ruvida e “sgranata” dei videogames anni Novanta, il modello di visione che appare sul monitor sembra sempre più simile a quello di un’inquadratura filmica. In questo senso, la nuova prospettiva offerta al giocatore diventa una sorta di macchina da presa soggettiva e l’ambiente di gioco un set esplorabile in piano sequenza.

motore grafico funziona anche come “marchio di fabbrica”: i giochi che utilizzano lo stesso motore grafico avranno caratteristiche tecniche e soprattutto estetiche simili.

¹⁹ In un ambiente computerizzato a grafica poligonale, ogni oggetto o personaggio del mondo di gioco è costituito da un serie di poligoni (solitamente triangoli) che generano l’impressione di profondità e tridimensionalità. A seconda delle dimensioni e soprattutto del numero di poligoni presenti, si otterrà una minore o maggiore definizione dell’oggetto e quindi un senso di realismo più intenso. Spesso, sopra di essi viene applicata una *texture*, ovvero un elemento grafico che permette di simulare specifici materiali o superfici.

²⁰ Ruggero Eugeni, *Prima persona. Le trasformazioni dell’inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogioco*, in Elisa Mandelli & Valentina Re (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2011.

La stessa inquadratura soggettiva nel cinema (*point of view shot*) si è evoluta nel tempo, grazie alle innovazioni tecnologiche – come la *steadycam*²¹, le macchine da presa digitali portatili e le *helmet cameras*²² – e alle influenze dei videogiochi FPS, seguendo i processi di rimediazione sopra citati.

Al netto delle interessanti similitudini e intersezioni appena analizzate, tuttavia, le affinità tra cinema e videogiochi rimangono perlopiù ad un livello superficiale. È vero che entrambi condividono una comune natura audiovisiva, ma essi rimangono due media sostanzialmente molto diversi tra loro, soprattutto a livello esperienziale. Su questo punto Matteo Bittanti ci ricorda, sulla scia teorica degli studiosi di *game studies* Jesper Juul e Espen Aarseth, che il videogioco non è propriamente un medium narrativo, bensì un medium post-narrativo, in cui il fruitore del testo ludico svolge contemporaneamente il ruolo di lettore e scrittore²³; o, in termini cinematografici, di spettatore, regista, e anche attore protagonista. Il videogioco, infatti, non è un racconto, ma piuttosto uno spazio predisposto *ex ante*, che il giocatore percorre ogni volta in maniera del tutto personale e unica. Al contrario, il film ripropone allo spettatore i medesimi eventi, nell'ordine deciso dall'autore. Questa differenza cruciale tra i due linguaggi è stata spesso sottovalutata da molti registi che nel corso degli anni hanno provato a trasporre le componenti narrative dei videogiochi all'interno della struttura convenzionale del film. Un errore che ha portato sul grande schermo numerosi adattamenti scadenti o mediocri di *videogames* invece iconici, per la delusione di molti appassionati.

1.3. Breve storia degli adattamenti tra film e videogiochi

L'estate del 1982 è un periodo d'oro per i bambini statunitensi e per l'industria cinematografica di Hollywood: nelle sale viene proiettato *E.T. l'extra-terrestre* (Spielberg), che sta incassando milioni di dollari al botteghino, e si appresta a diventare il film più prolifico della storia del cinema (superato dallo stesso Spielberg undici anni

²¹ La *steadycam* è un supporto meccanico munito di un sofisticato sistema di ammortizzazione agganciato ad un "corpetto" indossabile, su cui può essere montata una macchina da presa. Grazie a questo strumento, il cineoperatore può muoversi liberamente sul set, e persino correre, senza che l'inquadratura subisca eccessive vibrazioni o oscillazioni, come invece avviene ad esempio con la "macchina a mano".

²² È una telecamera di dimensioni ridotte fissata su un casco, che consente di registrare il proprio punto di vista, mantenendo le mani libere. Questo tipo di dispositivo viene utilizzato principalmente per la registrazione di performance sportive, come gare automobilistiche.

²³ M. Bittanti, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, cit., p. 8.

dopo con *Jurassic Park*)²⁴. L'alieno creato da Carlo Rambaldi, in poche settimane dall'uscita della pellicola è già un'icona amata da grandi e piccini. Nessuno potrebbe sospettare che quell'innocente creaturina rugosa possa trasformarsi all'improvviso nell'assassino del mercato videoludico americano. Non lo è certo con dolo. Anzi, la sua unica colpa è quella di diventare il protagonista di *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982), disastroso videogioco che segue l'uscita del film.

Nell'autunno del 1982 Warner Bros., infatti, ottiene la licenza per produrre il gioco da Steven Spielberg e dalla Universal, pagandola tra i 20 e 25 milioni di dollari, e ordina ad Atari – azienda leader del mondo dei giochi elettronici negli Stati Uniti, di proprietà della Warner – di creare un videogame basato sul fortunato personaggio del film²⁵. La *major* cinematografica è convinta di assicurarsi un facile successo sull'onda della pellicola, e ne dispone la produzione di milioni di copie. Il progetto viene affidato a Howard Scott Warshaw, già programmatore di alcuni giochi di successo, tra i quali l'adattamento videoludico del primo capitolo della saga spielberghiana di Indiana Jones, *Raiders of the Lost Ark* (Atari, 1982). Il problema è che Warner impone a Warshaw una tabella di marcia proibitiva, in quanto pretende che il gioco sia pronto per il rilascio a Natale dello stesso anno. Lo sviluppatore è così costretto a realizzare l'intera opera in sole sei settimane, quando la creazione del titolo avrebbe richiesto, invece, almeno qualche mese di lavoro²⁶.

Il risultato finale, pubblicato per la console Atari 2600 è:

un gioco scadente sotto ogni punto di vista; prima tra tutti, la premessa narrativa della missione, scollegata da quella cinematografica: [...]. Lento e macchinoso anche nei controlli, l'E.T. di Atari non ha nulla del divertimento offerto dagli altri giochi della storica casa. La grafica troppo rozza, anziché perseguire il coinvolgimento del giocatore, rende involontariamente comico anche il protagonista [del film]²⁷.

²⁴ AA.VV., *Top Lifetime Grosses, Box Office Mojo*: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW&ref=bo_cso_ac (ultima consultazione: 05/07/2024).

²⁵ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., p. 7.

²⁶ Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2014, p. 74.

²⁷ *Ivi*, p. 72.

Insomma, un *flop* immenso – anche se alla luce delle sue premesse, prevedibile – che lasciò invendute migliaia di cartucce di gioco²⁸. Atari registrerà perdite superiori ai 300 milioni di dollari, creando una voragine economica nel settore, in cui sprofonderà, trascinando con sé l'intera industria videoludica del Nordamerica²⁹.



Fig. 2. Una schermata *E.T.: The Extraterrestrial* (Atari, 1982)

In realtà *E.T. the Extra-Terrestrial* fu solamente l'emblema del *video game market crash*, il quale affondava le sue esili radici in una bolla economica destinata ad esplodere. Inoltre, è da rivalutare anche la portata della crisi rispetto alla narrazione del tempo, totalmente disfattista: se, infatti, il settore delle *console* casalinghe fu praticamente annientato, quello dei cabinati e dei microcomputer fu colpito solo di striscio. Infine, il crollo economico rimase circoscritto all'interno dei confini degli USA. Infatti, negli stessi anni, in Giappone, Nintendo acquistava prestigio grazie a giochi come *Donkey Kong*³⁰ e

²⁸ Nel settembre dell'anno successivo, alcuni dipendenti di Atari seppellirono migliaia di cartucce di *E.T. the Extra-Terrestrial* in una discarica situata nel deserto del New Mexico, insieme altri giochi e periferiche invendute.

²⁹ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., p. 8.

³⁰ Uscito nelle sale giochi giapponesi nel 1981, il gioco prodotto e distribuito da Nintendo vede il debutto del personaggio di Mario, qui chiamato semplicemente "Jumpman", in quanto il gioco – così come tutti i videogiochi del genere *platform*, che *Donkey Kong* inaugura – si basa principalmente sul salto sopra varie piattaforme.

si preparava a rilanciare la popolarità dei *videogames* in tutto il mondo grazie al NES (Nintendo Entertainment System)³¹.

E.T. non fu nemmeno il primo personaggio a passare dal grande schermo al monitor: *Shark Jaws* (Atari, 1975) e *Superman* (Atari, 1979) fin dal titolo richiamano in maniera palese i grandi successi cinematografici dell'epoca, nonostante non venga ripreso precisamente il materiale del film. Tuttavia, il caso di *E.T. l'extra-terrestre* è l'esempio più lampante della travagliata storia degli adattamenti tra i due media; una storia caratterizzata su entrambi i versanti da colossali fiaschi, un numero immenso di prodotti mediocri e qualche rara e luminosa gemma.

Un fattore curioso e apparentemente privo di senso che invece vale la pena analizzare, è il fatto che durante il *video game market crash*, la neonata tendenza ai videogiochi su licenze cinematografiche non si esaurisce, ma anzi sembra aumentare a dismisura e rappresenta una sorprendente nicchia di resistenza alla flessione economica. Tra il 1983 e il 1985 escono, infatti, solo per citarne alcuni, *Star Wars: The Empire Strikes Back* (Parker Brothers, 1982), *Halloween* (Wizard Video, 1983), *The Texas Chainsaw Massacre* (Wizard Video, 1983), *Gremlins* (Atari, 1984), *Ghostbusters* (Activision, 1985). In realtà, a ben vedere la produzione di videogames entra a tutti gli effetti nelle logiche di mercato della nuova Hollywood. A cavallo tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, infatti, Steven Spielberg e George Lucas inaugurano l'era dei blockbuster: pellicole ad alto budget ma con enormi aspettative di incasso, visivamente spettacolari e che fanno largo uso di effetti speciali. Gli introiti generati da questo genere di film non si limitano alle sale cinematografiche, ma comprendono una lunga serie di prodotti trasversali quali l'*home video* (prima le videocassette, poi i DVD e i *blue ray*), i giocattoli, il *merchandise* e, appunto, i videogiochi. I blockbuster, inoltre, si prestano piuttosto agevolmente alla traduzione videoludica, per almeno due motivi: innanzitutto, hanno trame relativamente semplici e una struttura modulare, composta da scene madre di grande impatto spettacolare che ricorda quella di un videogame dell'epoca, divisa in più livelli. In secondo luogo, le pellicole presentano personaggi, luoghi e strumenti iconici e

³¹ Il NES, nome statunitense del FamiCom ("Family Computer"), è una console casalinga prodotta da Nintendo tra il 1983 e il 1995. È considerata da molti la console che ha risollevato l'industria videoludica dopo la crisi del 1983, risvegliando l'interesse verso questo tipo di prodotti anche negli USA grazie anche a videogiochi epocali come *Super Mario Bros.* (1985), *The Legend of Zelda* e *Metroid* (1986), capostipiti di saghe che riscuotono ancora grande successo.

facilmente riconoscibili³². Insomma, chiunque abbia visto almeno una volta *Star Wars* o *Indiana Jones* potrebbe distinguere il Millennium Falcon o la frusta e il cappello indossati da Harrison Ford, anche se venissero rappresentati grossolanamente da qualche pixel su un monitor.

L'adattamento videoludico del cinema negli anni Ottanta ha dunque un'origine duale: da un lato, l'industria cinematografica ricorre quasi sistematicamente al videogioco per accompagnare l'uscita di un film, cercando di sfruttarne il più possibile la popolarità. In quest'ottica, il videogioco appare come un sottoprodotto, con un ruolo ancillare rispetto al testo di partenza, non dissimile dalle *action figure* (ambiguità rafforzata dal fatto che i videogiochi venivano spesso venduti in negozi di giocattoli). Dall'altro, il *videogame* può approfittare del successo dei film di riferimento per ricercare una propria nobilitazione come mezzo di comunicazione. Ogni nuovo medium, infatti, cerca sempre di accostarsi a quelli che l'anno precedente per affermarsi, e il ponte con la Settima Arte fornito dai blockbuster negli Ottanta offre un'ottima occasione di confronto tra le parti.

Ad oggi, che il videogioco è un medium affermato – con un mercato che ha generato 184 miliardi di dollari complessivi nel solo 2023³³ – la pratica di adattare i film di successo è caduta in disuso. Le major cinematografiche preferiscono affidarsi alle case videoludiche per creare prodotti che entrino nell'ottica della transmedialità. Il già citato *Star Wars Jedi: Fallen Order* – e il suo sequel *Star Wars Jedi: Survivor* (Electronic Arts, 2023) – ad esempio, arricchiscono di nuove avventure l'universo creato dalla Lucasfilm, partendo però da un bacino di situazioni e personaggi ben noti ai fan della saga cinematografica.

Per quanto l'adattamento videoludico dei film sia un argomento interessante e pieno di spunti di riflessione, in questo elaborato ci si concentrerà sull'operazione inversa, ovvero sull'adattamento cinematografico dei videogiochi, di cui, nelle prossime pagine, si prenderanno in esame brevemente casi più o meno virtuosi.

La storia di questi adattamenti inizia più tardi anche perché i primi videogames sono privi di trama, oppure presentano storie banali che fungono solo da pretesto per l'azione ludica. Nei primi anni Novanta la narrazione si fa più profonda e sfaccettata, soprattutto

³² R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., pp. 17.

³³ Sophie McEvoy, "Newzoo lowers 2023 games market value forecast to \$184bn", *GameIndustry.biz*, <https://www.gamesindustry.biz/newzoo-lowers-2023-games-market-value-forecast-to-184bn#:~:text=Newzoo%20has%20lowered%20its%20games,to%20%24187.7%20billion%20in%202023> (ultima consultazione: 05/07/2024).

in alcuni generi videoludici: ad esempio le avventure grafiche³⁴ di Sierra e LucasArts che, come preannuncia il nome, si basano su trame avventurose frutto di vere e proprie sceneggiature, e avvicinano così il frammentato linguaggio dei videogiochi a quello lineare del cinema.

Alla luce di questi nuovi dettagli sembra strano, quindi, che il primo adattamento da un *videogame* sia stato *Super Mario Bros.* (Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993), che vede Bob Hoskins vestire i panni di Mario – dopo che la produzione aveva rifiutato le candidature di Dustin Hoffman e Tom Hanks – e Dennis Hopper quelli del mostruoso antagonista. Il film è basato sull’omonima saga di successo Nintendo iniziata nel 1985 e arrivata in quegli anni al terzo capitolo, nella quale un idraulico italiano tarchiato e baffuto si trova a salvare la sua amata, la principessa del Regno dei Funghi, da una malvagia tartaruga gigante sputafuoco. La giustificazione di un tale azzardo si può ricondurre in maniera speculare agli adattamenti dei grandi blockbuster cinematografici: i produttori del lungometraggio, infatti, volevano cavalcare la fama di un blockbuster videoludico – e più in generale, del personaggio digitale più famoso sul pianeta all’epoca – per attirare in sala un vasto pubblico di adolescenti e famiglie. I dati raccontano che non ci riuscirono. Per un budget stimato tra i 42 e i 48 milioni di dollari per la produzione del film, *Super Mario Bros.* ne incassò appena 39 in tutto il mondo³⁵.

I motivi di questo indubbio insuccesso commerciale sono molteplici, a cominciare dalle continue riscritture della sceneggiatura – decine, affidate di volta in volta a sceneggiatori diversi – e dagli attriti tra la coppia di registi e il resto della troupe e del cast, per arrivare alla totale inesperienza sul versante della traduzione mediale da videogame a film. La vera sfida che si poneva alla produzione, infatti, era di trasformare l’ambiente stilizzato di un gioco a 8/16 bit in un set reale, e di trasporre la proto-trama che funge da slancio alle peripezie di Mario in una storia lineare e appetibile. Invece di intraprendere una direzione favolistica e assurda, ricalcando lo stile del videogame, registi e sceneggiatori optano per uno stampo più “realistico”. Il mondo colorato e quasi

³⁴ Nata dall’evoluzione dell’avventura testuale, l’avventura grafica è un genere videoludico d’avventura dotato di una interfaccia utente di tipo grafico. Le avventure grafiche fin dall’inizio fanno affidamento su storie solide e avvincenti – talvolta dotate di finali multipli a seconda delle scelte effettuate *in game* dal giocatore –, e si fondano sull’interazione con lo scenario di gioco. Cfr. Accordi Rickards, M., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, cit., pp. 96-104.

³⁵ AA.VV., *Super Mario Bros.*, Box Office Mojo, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0108255/?ref=bo_se_r_2 (ultima consultazione: 05/07/2024)

psichedelico del Regno dei Funghi viene abbandonato, a favore di un'atmosfera *dark fantasy* tra New York e una dimensione parallela stile *cyberpunk*. Molti elementi portanti del testo di partenza sono reinterpretati per renderli cinematograficamente credibili e accattivanti: Mario diviene un comune idraulico newyorkese; Luigi, suo fratello, perde gli iconici baffi; i *goomba* e i *koopa*, ovvero i nemici di base del gioco, vengono sostituiti da dinosauri antropomorfi sopravvissuti all'estinzione fino ai giorni nostri.

Gli aspetti più puramente “ludici” del gioco, invece, come il salto sulle piattaforme, diventano secondari, soppiantati dall'umorismo e dall'arguzia dei protagonisti nel risolvere le sfide che si parano loro davanti; mentre concetti altrettanto importanti e noti al pubblico di videogiocatori, quali i cubi sospesi a mezz'aria, le monete e i power-up, vengono cancellati.

Il film, perciò, ha finito per assumere un'“aura adulta” e ha creato un universo narrativo incoerente con la fonte ma, allo stesso tempo, non riesce a raggiungere la sua autonomia come film. I riferimenti al gioco, come i nomi, gli aiutanti e i gadget, sembrano *nonsense* estemporanei, dei distanti “omaggi” che problematizzano e appesantiscono l'esperienza mediatica complessiva³⁶.



Fig. 3. Un livello di *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988)

³⁶ Enrico Gandolfi, *Play the game in the opening scene. A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World*, in “GAME: the Italian Journal of Game Studies”, n. 4, vol. 1, 2015, p. 42 (tr. it. nostra).

In breve, l'errore del film di *Super Mario Bros.* è stato quello di essersi allontanato troppo dal materiale di partenza per cercare di aderire maggiormente ai canoni del medium d'arrivo, e in questo modo si è trasformato in qualcosa che non ha quasi più nulla a che fare con l'idraulico più famoso della cultura popolare.

Il totale fiasco del primo adattamento cinematografico di un videogioco potrebbe quindi mettere una lapide sopra questa neonata pratica, ma non è ciò che accadde. Così come era successo per l'adattamento videoludico di *E.T. l'extra-terrestre*, il film *Super Mario Bros.* ha comunque il merito di fare da apripista e porre le fondamenta di un *trend* che continuerà imperterrita nei lustri successivi. Dal 1994 ad oggi, infatti, si registra una media di almeno due film tratti da *videogame* all'anno. La motivazione è sempre la stessa: il cinema cerca di accaparrarsi il pubblico di un medium in totale ascesa, e spesso lo fa saccheggiando i marchi più popolari, i generi videoludici più in voga e quelli più cinematografici.

Non è un caso, quindi, che a farla da padrone negli anni siano stati gli adattamenti al genere: del picchiaduro³⁷, con lunghe serie di film tratti da due capisaldi come *Street Fighter* e *Mortal Kombat*; l'horror, che vede lungometraggi basati sulle saghe di *Resident Evil*, *Silent Hill* e, ultimo in ordine di tempo, *Five Nights at Freddy's*; senza dimenticare i giochi appartenenti al macro-genere azione-avventura, con opere come *Prince of Persia: le sabbie del tempo* (Mike Newell, 2010), *Assassin's Creed* (Justin Kurzel, 2016), *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001) e *Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022), del quale si parlerà approfonditamente nei prossimi capitoli. Il numero e la varietà di film proposti non riflette per forza un'elevata qualità dei prodotti filmici, i quali risultano per la maggior parte trascurabili e scadenti. Come il caso di *Super Mario Bros.* esemplifica alla perfezione, infatti, da ottimi videogiochi di grande fama possono derivare lungometraggi discutibili.

Tuttavia, in questo mare turbolento qualche nave riesce sporadicamente a salvarsi. Ad esempio *Prince of Persia – Le sabbie del tempo*, un blockbuster con l'aroma di kolossal esotico prodotto dalla sinergia tra la Walt Disney Company e il tycoon Jerry Bruckheimer, che negli anni precedenti aveva dato vita a due *franchise* fruttuosi come *Il mistero dei templari* e *Pirati dei Caraibi*. Il film, diretto da Mike Newell (*Quattro matrimoni e un funerale*, 1994; *Harry Potter e il calice di fuoco*, 2004), si basa sugli

³⁷ Videogiochi basati sugli scontri di lotta, di vario genere, sia a mani nude che attraverso l'utilizzo di armi.

eventi dell'omonimo videogioco del 2003, il quale fa parte di una lunga e acclamata serie iniziata da John Machner nel 1989 (*Prince of Persia*, Brøderbund). Il cast è notevole: Jake Gyllenhaal interpreta il protagonista, il coraggioso e ribelle principe Dastan, coadiuvato da attori di livello come Ben Kingsley, Alfred Molina e Gemma Arterton. Da tali premesse ci si potrebbe aspettare un grande successo, o al contrario un clamoroso flop. *Prince of Persia – Le sabbie del tempo* non è nessuno dei due: la pellicola è un discreto prodotto per famiglie, dal tono leggero e vagamente epico, e per certi tratti anche divertente.

Sul lato dell'aderenza con il videogioco di partenza, il risultato è agrodolce: l'atmosfera è stata in buona parte mantenuta, mostrando allo spettatore una Persia esotica stile *Mille e una notte*, anche se al posto dei lussureggianti palazzi in cui si svolgeva quasi tutta l'azione del gioco, nel film si è optato per una pluralità di ambienti, comprese vaste lande desertiche; alcuni movimenti di macchina richiamano le visuali videoludiche e le *cut-scenes*³⁸; ottima è anche la resa dei movimenti del protagonista, quasi impossibili da compiere per un essere umano, ma non per un eroe digitale – i momenti di *parkour* e le acrobazie del Principe si susseguono per tutti i 116 minuti di film, spesso esaltati da *ralenti* e inquadrature strette. Il punto debole risiede però nella trama: essa segue solo come canovaccio gli eventi del videogioco e risulta troppo carica e aggrovigliata. Attorno al nucleo centrale, costituito dalla battaglia di Dastan per salvare il suo regno da viscidii cospiratori, si sviluppano infatti numerose sottotrame: c'è un racconto di ascesa sociale, l'immane storia d'amore tra il principe e la principessa, una maledizione escatologica che pende sulle teste dei protagonisti, un'oscura gilda di misteriosi assassini, un *business* illegale di corse di struzzi nel bel mezzo del deserto, una tragedia shakespeariana che si consuma in famiglia e magici viaggi temporali³⁹. I tanti fili narrativi si attorcigliano creando qualcosa che assomiglia più ad un groviglio che ad un elegante tappeto persiano, tanto per restare in tema.

³⁸ Le *cut-scenes* sono sequenze cinematografiche non interattive inserite all'interno dei videogiochi. Per tutta la loro durata, la possibilità dell'utente di intervenire sul testo ludico viene temporaneamente sospesa, trasformando in quel segmento il giocatore in spettatore. Le *cut-scenes* possono essere registrate separatamente – anche in *live action* – ed innestate nel software, oppure essere realizzate con lo stesso motore di gioco, mantenendo una coerenza visiva con il prodotto ludico. Cfr. Alexis Blanchet, *Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento*, in Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, cit.

³⁹ Gianluca Arnone, *Prince of Persia – Le sabbie del tempo. Recensione*, <https://www.cinematografo.it/recensioni/prince-of-persia-le-sabbie-del-tempo-onlkor6s> (ultima consultazione: 26/05/2024).

Di certo non ha aiutato la lunga gestazione del film, uscito nelle sale sei anni dopo l'acquisizione dei diritti sul videogioco. In questo lasso di tempo, la sceneggiatura ha subito diverse riscritture, e sono cambiate le idee sul regista (inizialmente si era pensato di scritturare Michael Bay), e perciò sulla direzione artistica del progetto.

Nonostante qualche intoppo e qualche slittamento, il film ha incassato comunque un totale di 336.365.676 dollari (a fronte di un budget che sforava i 150 milioni)⁴⁰, diventando il più redditizio adattamento di un videogioco nella storia del cinema fino al 2016, quando è stato superato da *Warcraft* (Duncan Jones). In sintesi, *Prince of Persia – Le sabbie del tempo* è un prodotto senza infamia e senza lode capace di intrattenere, e che ha contribuito ad aggiungere un tassello nell'incepato percorso di traduzione mediale in cui ci siamo addentrati.

Da citare anche l'opera di due registi specializzati nella pratica di trasposizione videoludica: Uwe Boll e Paul W.S. Anderson. Il primo è noto, suo malgrado, per una lunga lista di pessimi adattamenti, demoliti da pubblico e critica, ed è diventato una delle recenti icone di un certo cinema trash. Il secondo è l'iniziatore della fortunata saga – almeno al botteghino – di *Resident Evil* (2002– in produzione)⁴¹.

Resident Evil nasce nel 1996 come videogioco action-horror che racconta la storia di due agenti della fittizia “Raccoon City Special Investigation” ai quali viene affidato il compito di indagare su una serie di misteriose morti nei boschi vicino alla città. I due si trovano ben presto a fronteggiare un'epidemia che ha trasformato tutti i cittadini in zombi e il loro unico scopo diventa uscire vivi da quel posto infernale. Il videogame riscuote un buon successo, anche grazie ad alcune originali trovate narrative (era possibile scegliere il personaggio principale, con due conseguenti finali complementari) e si espande fino a diventare un *franchise* transmediale, composto da videogiochi, film, libri, fumetti e cartoni animati.

Nel 2002 Anderson realizza un lungometraggio prendendo ispirazione dal videogioco ma, come abbiamo già visto nella quasi totalità dei casi, decide di discostarsi profondamente dal prodotto originale. La storia viene rivisitata e un nuovo personaggio, Alice, interpretata da Milla Jovovich, soppianta i due poliziotti digitali. Nel processo di

⁴⁰ AA.VV., *Prince of Persia – The Sands of Time*, Box Office Mojo, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0473075/?ref=bo_ser_1 (ultima consultazione: 26/05/2024).

⁴¹ Chris Morris, *How Resident Evil's Director Turned a Game Into a Hit Film Franchise*, <https://www.gamedeveloper.com/business/how-resident-evil-s-director-turned-a-game-into-a-hit-film-franchise> (ultima consultazione: 26/05/2024).

adattamento si conservano alcuni elementi narrativi (la malvagia corporation che ha perso il controllo sul virus) e visivi (il *design* dei mostri e degli ambienti). Anche l'estetica del film, con le sue atmosfere cupe, riflette in maniera precisa quella del videogioco, influenzata probabilmente a sua volta dai film di zombi. Proprio il fatto che molti videogiochi horror si rifacciano ai canoni del genere cinematografico aiuta la conversione mediale, come nel caso qui analizzato.

L'apparente difetto della poca aderenza al testo di partenza, però, ha il merito di donare al film una propria autonomia e coerenza interna, che gli ha permesso di avere successo anche tra il pubblico che non aveva familiarità con il gioco⁴². Il risultato è una sensazione di realtà parallela, che offre al regista la possibilità di esplorare liberamente il mondo di *Resident Evil* nei capitoli successivi della saga, che sono quindi totalmente slegati dai videogiochi.

Dopo più di trent'anni di adattamenti, dunque, la situazione generale si presenta notevolmente migliorata rispetto al film di *Super Mario Bros.*, anche se non rosea. Se l'accoglienza della critica rimane ancora tiepida, gli incassi al botteghino cominciano a dare qualche riscontro positivo. Non possiamo tuttavia dire di trovarci di fronte ad un punto d'arrivo: Sony intende creare un *Play Station Cinematic Universe* – con tanto di sigla iniziale, proposta in *Uncharted* (2022) – sul modello di quello Marvel; le grandi *major* si preparano a saturare il mercato con decine di adattamenti previsti nei prossimi anni, e chissà che uno di questo non riesca a trovare l'ingrediente segreto che renda speciale il grande minestrone cine-videoludico.

Se i rapporti tra videogiochi e cinema *live action*, quindi, rimangono un'incognita che potrebbe essere svelata nel prossimo futuro, quelli tra videogiochi e animazione godono di tutta un'altra storia, che meriterebbe un lungo approfondimento, ma che per questioni di opportunità si discuterà solo marginalmente in questo elaborato.

Innanzitutto, l'animazione sembra prestarsi più agevolmente all'adattamento videoludico, grazie ad alcune sue caratteristiche intrinseche. A livello visivo, ad esempio, richiede un minor realismo e perciò può tradurre più fedelmente le azioni, gli ambienti e le situazioni assurde che i videogiochi spesso presentano. C'è poi un fattore economico, con la bilancia del risparmio che pende visibilmente dalla parte dell'animazione.

⁴² Gandolfi, E., *Play the game in the opening scene. A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World*, cit., p. 45.

D'altronde, il disegno e la modellazione 3D di una *location* fantasy o sci-fi richiede un minore sforzo finanziario che una sua ricostruzione sul set.

A testimonianza dell'armonia tra i due media, si può citare il caso di *Street Fighter*, videogioco popolarissimo nei cabinati degli anni Novanta, dal quale nel 1994 vennero tratti un film live-action con Jean-Claude Van Damme (*Street Fighter*, Steven E. de Souza) e un film animato (*Street Fighter II: The Animated Movie*, Gisaburō Sugii). Il primo, nonostante si possa considerare un buon risultato commerciale (quasi 100 milioni di dollari di incassi a fronte di 35 di investimento⁴³), ricevette numerose critiche dalla stampa specializzata e dagli stessi videogiocatori; il secondo, invece, fu un successo *tout court*.

La trasposizione animata dei videogiochi è una pratica ormai consolidata in Giappone, basti pensare alla serie *anime* di Pokémon (1997 – in corso), corredata da numerosi lungometraggi animati; oppure al personaggio simbolo del *gaming* giapponese, Super Mario. Ben sette anni prima del *Super Mario Bros.* hollywoodiano, infatti, nella terra del sol levante era uscito un lungometraggio animato (*Super Mario Bros. - Peach-hime kyushutsu dai sakusen!*⁴⁴, Masami Hata) che riprendeva gli elementi del gioco originale in maniera molto più puntuale. Il film però non ha mai travalicato i confini nipponici.

Nel 1989 andò in onda negli Stati Uniti la serie TV animata *The Super Mario Bros. Super Show!* prodotta dalla casa statunitense DiC Entertainment, su licenza Nintendo. Ogni episodio iniziava con un breve segmento *live action* ambientato a Brooklyn che vedeva i fratelli idraulici italo-americani Mario e Luigi coinvolti in una serie di *gag* comiche legate al loro lavoro. Si passava quindi alla parte animata, con le avventure dei due fratelli nel Regno dei Funghi. I corti animati non brillavano certo per qualità di scrittura e resa visiva, ma cercavano di essere quanto più aderenti possibili al videogioco, specialmente a livello sonoro. La serie ebbe addirittura due seguiti: *The Adventures of Super Mario Bros. 3* (1990) e *Super Mario World* (1991), che in Italia vennero accorpate alla prima e vennero trasmesse con il titolo *Le avventure di Super Mario*⁴⁵.

⁴³ AA.VV., *Street Fighter*, Box Office Mojo, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0111301/?ref=bo_se_r_1 (ultima consultazione: 05/07/2024).

⁴⁴ Ovvero “*Super Mario Bros. - La Grande Missione per Salvare la Principessa Peach!*”

⁴⁵ AA.VV., *Le avventure di Super Mario*, Wikipedia, [https://it.wikipedia.org/wiki/Le_avventure_di_Super_Mario_\(serie_animata_1990\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_avventure_di_Super_Mario_(serie_animata_1990)) (ultima consultazione: 05/07/2024).

Infine, il coraggioso idraulico baffuto è recentemente tornato sul grande schermo con una nuova versione animata. Nintendo questa volta ha affidato la “patata bollente” a Illumination, azienda d’animazione già responsabile di alcuni grandi successi come le saghe di *Cattivissimo me*, *Minions* e *Sing*. Lo studio dimostra di non voler commettere gli errori dei tentativi precedenti: *Super Mario Bros. - Il film* (*The Super Mario Bros. Movie*, Michael Jelenic e Aaron Horvath, 2023) è un *blockbuster* animato che compensa una narrazione alquanto superficiale con una straordinaria qualità estetica, la quale rende finalmente giustizia al mondo variopinto pensato da Shigeru Miyamoto quasi quarant’anni prima.



Fig. 4. Confronto tra la locandina del film *live-action* di *Super Mario Bros.* del 1993 (a sx) e del film animato del 2023 (a dx).

Il *target* prediletto a cui il film si rivolge sono le famiglie: offre ai bambini la possibilità di conoscere un personaggio noto della cultura popolare, e ai loro genitori – cresciuti probabilmente giocando alla sconfinata gamma di titoli di cui l’universo videoludico di Super Mario si compone – quella di reincontrare un vecchio amico. L’effetto nostalgia è infatti assicurato, tra ambienti, accessori e strumenti iconici, scene mozzafiato con visuali 2D e veri e propri piccoli *Easter egg*⁴⁶, tra cui addirittura dei palesi riferimenti al film *live-action* del ‘93 e alla serie TV animata. La pellicola non è esente

⁴⁶ Per *Easter egg* si intende un contenuto che i progettisti o gli sviluppatori di un prodotto, nascondono nel prodotto stesso. Il termine è molto frequente in ambito videoludico. Cfr. Wikipedia: https://it.wikipedia.org/wiki/Easter_egg.

da difetti, però il risultato finale è un'avventura piacevole e coloratissima che ha fruttato 1.363.400.036 \$⁴⁷ di guadagno complessivo, affermandosi come il film basato su un videogioco con il maggior incasso di sempre, ed il primo di questo tipo a superare il miliardo di dollari. Il grande successo di *Super Mario Bros. – Il film* potrebbe rilanciare Nintendo anche sul piano cinematografico: oltre ad un *sequel*, già in lavorazione, si vocifera anche di un film live-action tratto dalla saga di *The Legend of Zelda*.

1.4. Do you speak cinema?: la traduzione cinematografica del videogioco

Nel paragrafo precedente si è cercato di ricostruire a grandi linee e in maniera schematica la storia degli adattamenti tra il cinema e il videogioco, partendo dalle origini per arrivare al giorno d'oggi. A questo punto, alcune domande sorgono spontanee: come fa il cinema a trasporre e assimilare il videogioco? Con quali modalità si svolge tale processo?

Federico Zecca, nel suo saggio *Videogames goes to the movies. La traduzione cinematografica del videogioco*⁴⁸, coniuga le più recenti teorie semiotiche con le principali teorie dell'adattamento in area anglosassone. È bene sottolineare che ci troviamo nuovamente nel complesso ambiente teorico dei sistemi mediali, con i loro rapporti intertestuali. In questo contesto, quindi, la traduzione assume un'accezione intersemiotica, ovvero relativa allo scambio tra linguaggi e forme mediali diverse.

Zecca, rifacendosi alle teorie di Susanna Petrilli e Nicola Dusi, definisce la traduzione intersemiotica come «la traduzione di un testo di partenza (o una parte di esso), afferente ad un sistema linguistico x (come quello videoludico nel caso in esame), in un testo di arrivo (o in parte di esso), afferente ad un sistema linguistico y (come quello cinematografico, nel caso in esame)»⁴⁹.

Questa prima definizione è tanto fondamentale quanto generica, e si può applicare a qualsiasi adattamento tra linguaggi diversi. Per analizzare i rapporti tra cinema e

⁴⁷ AA.VV., *The Super Mario Bros. Movie*, Box Office Mojo, https://www.boxofficemojo.com/title/tt6718170/?ref=bo_se_r_1 (ultima consultazione: 05/07/2024).

⁴⁸ Federico Zecca, *Videogames goes to the movies. La traduzione cinematografica del videogioco*, in Mandelli & Re (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, cit.

⁴⁹ Ivi., p. 26.

videogiochi dobbiamo affidarci ad una branca della traduttologia più specifica, sulla quale si concentrerà il nostro focus di indagine: quella *target oriented*.

Finalità della traduttologia *target oriented* è descrivere, attraverso una scrupolosa comparazione intertestuale/intersemiotica, quali elementi di un testo di arrivo possono essere considerati assimilabili (o meglio, equivalenti) a quelli di un testo di partenza. La traduttologia *target oriented* si distingue da quella *source oriented* perché considera la traduzione non in termini di fedeltà al testo di partenza ma di conformità al sistema di arrivo⁵⁰.

In quest'ottica sono i *constraints* – i vincoli, e in un certo senso anche i limiti – legati ai vari elementi che compongono il sistema d'arrivo a determinare la “precisione” traduttiva tra il testo di partenza e quello di arrivo. Tali *constraints* possono essere di varia natura, raggruppabili, secondo il ricercatore israeliano Itamar Even-Zohar⁵¹, in tre tipologie legate ai tre principali sottosistemi che compongono il sistema mediale: sociale, economico e linguistico. In questo elaborato ci si concentrerà esclusivamente sulla parte testuale, che rappresenta l'argomento di interesse principale della presente tesi, ma si tenga presente che i fattori socioeconomici sono altrettanto importanti nei complessi e sfaccettati processi di adattamento.

La traduzione, dunque, subisce gli effetti dei *constraints* sistemici, i quali impongono delle procedure di “adeguamento” e “accettabilità”⁵². Come suggeriscono i nomi, le prime svolgono la funzione di adeguare il materiale di partenza per renderlo aderente al testo di arrivo, mentre le altre descrivono un processo di accettazione e confronto con il testo di partenza⁵³.

Su questi presupposti teorici, Zecca costruisce uno schema basato sui “flussi traduttivi” che partono dal sistema mediale videoludico per arrivare a quello cinematografico. La tabella è riportata qui sotto, in forma leggermente semplificata.

⁵⁰ *Ivi.*, p. 27.

⁵¹ Pioniere negli studi sui sistemi mediali ed esponente di spicco della traduttologia *target oriented*.

⁵² Gideon Toury, *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins, 1995, p. 56 (tr. it. nostra).

⁵³ F. Zecca, *Videogames goes to the movies. La traduzione cinematografica del videogioco*, cit. p. 27.

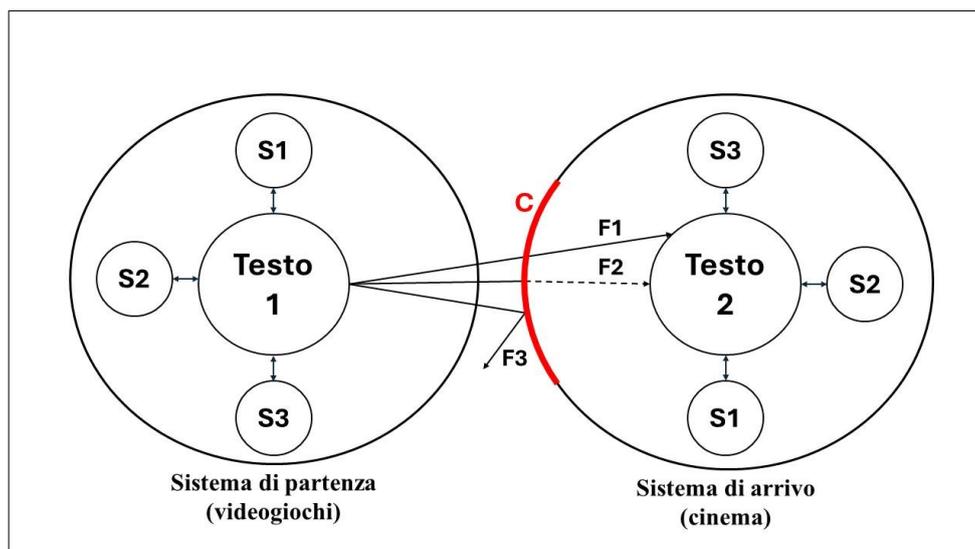


Tabella 1 - Flussi traduttivi tra sistemi mediiali

Il diagramma presenta i due sistemi, composti dai loro vari sottosistemi (S1, S2, S3) e dal testo. Il testo videoludico (1) viene traslato in quello filmico (2) nelle sue varie componenti. Alcune di esse sono sottoposte a duplicazione (flusso traduttivo F1), ovvero si presentano nel medium d'arrivo indenni e praticamente invariate. Altre, invece, sono soggette a trasformazione (flusso traduttivo F2); in base ai principi di adeguamento e accettabilità sopra descritti. Altre ancora non riescono ad oltrepassare il confine del sistema d'arrivo (C), composto dalla somma dei *constraints* e dei filtri traduttivi, e vengono obliterate, quindi escluse dal processo traduttivo (flusso traduttivo F3). Vediamo ora di capire più nello specifico quali siano le componenti che raggiungono il sistema d'arrivo, e quali trasformazioni subiscono durante il tragitto.

Il *videogame*, secondo il *game theorist* Geoff Howland, è costituito da cinque elementi⁵⁴:

1. la grafica: l'aspetto visivo del gioco, condizionato prevalentemente dal motore grafico e dalle scelte di *design* compiute dagli sviluppatori;
2. il suono, «consistente in ogni effetto musicale o sonoro impiegato durante il gioco»;

⁵⁴ Geoff Howland, *Game Design: The Essence of Computer Games*, C++ Home, 1997, http://www.cpp-home.com/tutorials/198_1.htm (tr. it. Zecca).

3. l'interfaccia, consistente negli strumenti di *input* con cui il giocatore ha diretto contatto per rapportarsi al gioco, e che di fatto gli permettono di accedere al sistema;
4. il *gameplay*: letteralmente l'esperienza del giocare il gioco;
5. la storia, «afferente [...] alle informazioni narrative accumulate dal giocatore durante il *gameplay*», spesso anche grazie all'intervento delle *cut scenes*.

La storia può essere sottoposta (in tutto o in parte) a duplicazione; grafica e suono possono essere sottoposti (in tutto o in parte) a trasformazione; l'interfaccia e i *gameplay* – le caratteristiche intrinseche del videogioco, che lo qualificano in quanto tale e lo distinguono dagli altri media audiovisivi – sono invece sottoposti a obliterazione. Viene così espunta la parte ludica, a favore di un racconto lineare non interattivo. Per dirlo in altri termini, la traduzione cinematografica “frantuma” la “struttura ludonarrativa” del videogioco, riferendosi quasi esclusivamente al suo piano narrativo⁵⁵.

Dunque, gli adattamenti si rifanno al testo di partenza soprattutto per quanto riguarda la ripresa di porzioni di storia, la ricreazione di ambienti e atmosfere, il riutilizzo di musiche e talvolta anche di frasi pronunciate dai personaggi degli universi videoludici⁵⁶.

Tuttavia, in alcuni rari casi, interfaccia e *gameplay* vengono sottoposti ad una sorta di “traslazione traduttiva”, che permette l'inserimento dei loro “simulacri” all'interno del sistema cinematografico. Un esempio lampante di questo procedimento è una sequenza *Doom*: non lo storico videogioco targato *Id. Software* di cui si è parlato nel paragrafo 1.2., ma il suo omonimo adattamento cinematografico (Andrzej Bartkowiak, 2005) con protagonisti Dwayne Johnson e Karl Urban. Questa scena, che non supera i cinque minuti di durata, è un piano-sequenza nel quale l'inquadratura si allinea alla prospettiva in perfetto stile *FPS* dello *space-marine* protagonista. In questo particolare frammento filmico, quindi, non vengono ripresi soltanto la storia – qui in realtà il “micro-racconto” dell'uccisione progressiva attraverso armi da fuoco di orde di nemici, alla base del videogioco –, la grafica (l'ambientazione in una base spaziale invasa da demoni, la labirintica rete di corridoi cupi) e il suono (i colpi di armi da fuoco e le esplosioni, il

⁵⁵ F. Zecca, *Videogames goes to the movies. La traduzione cinematografica del videogioco*, cit. p. 30.

⁵⁶ Bjarke Liboriussen, *Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay*, in “Game Studies: the international journal of computer game research”, vol. 23, n. 1, marzo 2023.

rumore della motosega, i versi dei mostri), ma c'è una forte allusione anche al *gameplay*, che qui viene simulato dando quasi la sensazione di assistere ad un *playthrough*⁵⁷. Non a caso, la sequenza è stata molto apprezzata dalla maggior parte dei fan della saga di *Doom*, e dai videogiocatori in generale, in un film che per il resto risulta scadente praticamente sotto ogni altro punto di vista.



Fig. 5. Un frame di *Doom Eternal* (id Software, 2020 [a sinistra]) a confronto con un fermoimmagine del film *Doom* (2005 [a destra]).

Questo genere di “operazione traslativa” rimane perlopiù relegata a qualche breve porzione filmica all’interno degli adattamenti tratti da videogiochi, e assume un carattere puramente citazionistico, volto ad “onorare” il testo di partenza. Un’eccezione (forse l’unica) a quanto detto è rappresentata da *Hardcore!* (Ilya Naishuller, 2015), film d’azione girato dall’inizio alla fine in soggettiva. La storia vede il protagonista, Henry, svegliarsi in un laboratorio senza ricordi, senza corde vocali e senza due arti, che gli vengono sostituiti da protesi cibernetiche grazie all’intervento di una donna che si presenta come sua moglie. Questa viene però rapita dagli sgherri del malvagio Akan, e toccherà a Henry salvarla, contando sull’aiuto dei cloni di uno scienziato pazzo e su un immenso arsenale di armi. La trama è banale, folle, farcita di cliché videoludici, e di fatto funge da collante alle sequenze d’azione che si susseguono una dopo l’altra. Anche il mutismo del protagonista non è casuale: molto spesso, infatti, i personaggi dei videogiochi FPS non spiccano parola per facilitare l’utente a immedesimarsi nell’avatar digitale da lui controllato.

⁵⁷ Per *playthrough* o *longplay* si intende generalmente la registrazione delle sessioni di gioco che hanno l’obiettivo di mostrare per intero un videogioco e le quali vengono rese disponibili attraverso canali come Twitch e YouTube. Cfr. R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., pp. 59-61.

Come si è forse già capito, l'adattamento è una materia piuttosto complessa. Esso si fonda sugli intricati rapporti di interscambio e competizione tra cinema e videogiochi, e inoltre dipende dai sottosistemi che compongono i due sistemi mediali, a loro volta in continua evoluzione. Risulta chiaro, quindi, che offrire una prospettiva onnicomprensiva ed esauriente sia un'impresa quasi impossibile, ed inoltre superflua per le finalità di questo elaborato.

Si è deciso dunque di operare una scelta riguardo a quali siano i campi di indagine da approfondire. Un necessario restringimento di prospettiva, basato sulla pertinenza rispetto ai casi studio che si andranno ad analizzare nei capitoli successivi. D'ora in poi, quindi, ci si concentrerà sull'analisi del fenomeno dell'adattamento dal punto di vista produttivo, da quello esperienziale, e da quello semantico, già moderatamente affrontato in questo paragrafo.

1.5. Convergenze produttive: gli strumenti in comune

«We make the engine. You make it Unreal»⁵⁸

Queste sono le parole che accolgono l'utente che entra nel sito ufficiale di Unreal Engine. Unreal Engine è una serie di motori di grafica computerizzata 3D sviluppati da Epic Games, e ormai arrivati alla quinta generazione. Il software prende il nome dal videogame in cui è stato utilizzato per la prima volta, lo sparatutto in prima persona *Unreal* (Epic Games, 1998). Come si è visto nei paragrafi precedenti, il motore grafico rappresenta la base di un videogame, la struttura portante sopra la quale viene costruito il mondo di gioco. Tuttavia, l'utilizzo di tali tecnologie non si limita alla produzione di videogiochi. Attualmente i motori grafici come Unreal Engine vengono impiegati anche nell'industria cinematografica, di solito per le loro funzionalità di *rendering* in tempo reale, oltre che per la previsualizzazione e la creazione di VFX.

La previsualizzazione, o *previs*, è una “prima bozza” in video di un film creata con forme approssimative (semplici parallelepipedi al posto degli edifici, per esempio) e personaggi animati appena abbozzati. La previsualizzazione fornisce al regista e agli altri membri della *troupe* una tabella di marcia per le inquadrature e le sequenze, e inoltre aiuta

⁵⁸ Sito ufficiale di Unreal Engine: <https://www.unrealengine.com/en-US>.

a individuare eventuali problemi prima che si verifichino durante le riprese vere e proprie⁵⁹.

Con il termine “effetti visivi” (VFX, acronimo di Visual Effects), invece, si definiscono tutti quei processi attraverso i quali vengono elaborate, manipolate e migliorate le immagini in movimento presenti all’interno di un film (o di un qualsiasi altro media), e che possono essere successivamente integrati con le riprese dal vivo. Il settore dei VFX è suddiviso in varie sotto-classi, che possono essere raggruppate in tre categorie principali: *CGI*, *compositing* e *motion capture*, ognuna con un dipartimento ad essa riservato.

La *CGI* (“Computer Generated Imagery”) è l’applicazione della computer grafica 3D nel campo dei media audiovisivi. Un’immagine generata al computer viene creata tramite il processo di vettorializzazione, che consente ad un’immagine digitale bidimensionale di essere vista tridimensionalmente⁶⁰. Nei film (o singole sequenze) di animazione 3D i personaggi, gli oggetti e gli scenari sono realizzati al computer con specifici programmi di modellazione tridimensionale, e successivamente sistemati in una sorta di set virtuale, anch’esso tridimensionale, dove infine vengono animati. Con un mondo 3D costruito correttamente, è possibile sperimentare le angolazioni delle macchine da presa (virtuali) e l’azione dei personaggi molto più liberamente rispetto alle tecniche tradizionali.

I primi esperimenti di animazione in CGI includono alcuni corti come *Autobahn* (John Halas, 1979) e *Dilemma* (Eric Brown & John Halas, 1981), e il più celebre lungometraggio live action *Tron* (1982), prodotto dalla Disney. Il film è diventato un *cult* negli anni, ed è inoltre un emblema del contatto tra il cinema e i *videogames*: il protagonista (interpretato da Jeff Bridges) è un programmatore di software per videogiochi che viene risucchiato all’interno di un mondo virtuale governato da una tirannica intelligenza artificiale. Non è quindi un caso che la pellicola sia stata d’ispirazione a diversi adattamenti videoludici per cabinati e *console* casalinghe: *Tron* (Bally Midway, 1982), *Discs of Tron* (Bally Midway, 1982), *Tron: Deadly Discs* (Mattel,

⁵⁹ Aaron Sims Creative, *Real-time Explainers. Animation in film and cinema*, Unreal Engine, <https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/animation/animation-in-film-and-cinema> (ultima consultazione: 05/07/2024).

⁶⁰ Paolo Prevosto, *La cronologia della cgi nelle produzioni cinematografiche e televisive*, fantascienzaItalia.com, <https://fantascienzaItalia.com/la-cronologia-della-cgi-nelle-produzioni-cinematografiche-televisive/> (ultima consultazione: 20/05/2024).

1982), *Adventures of Tron* (Mattel, 1982), *TRON: Solar Sailer* (Mattel, 1982), *Tron 2.0* (Monolith, 2003).

Secondo Mark J.P. Wolf, inoltre, la CGI ha contribuito ad avvicinare film e videogiochi, tanto che una quantità crescente di teoria cinematografica può ora essere applicata ai videogiochi⁶¹. Le sue parole sembrano trovare riscontro in un'opera come *Final Fantasy VII: Advent Children* (Tetsuya Nomura & Takeshi Nozue, 2005), lungometraggio d'animazione realizzato totalmente in CGI e ispirato alla saga videoludica di *Final Fantasy*. La storia del film si svolge due anni dopo gli eventi di *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997), videogiochi acclamato da pubblico e critica di cui *Advent Children*, in un'ottica transmediale, è il diretto successore. L'intreccio si presenta frammentato, riempito di dialoghi non esaltanti compensati da sequenze d'azione ispirate. Tuttavia, oltre alle evidenti problematiche di ritmo, la trama di *Advent Children* ha un difetto ben più grande: l'essere totalmente incomprensibile a chi non ha giocato al titolo del 1997⁶². Il film, così, si presta alla fruizione della sola nicchia di fan della saga videoludica, escludendo di netto il grande pubblico. Dal punto di vista tecnico, la scelta di utilizzare la CGI per creare l'intera opera offre molta libertà ai registi, i quali possono sbizzarrirsi in coreografici combattimenti senza vincoli. Anche su questo lato, però, la scelta si rivela discutibile: il film punta ad una grafica fotorealistica, e così risente inevitabilmente degli anni trascorsi. Se nel 2005 il risultato visivo ottenuto in *Advent Children* poteva risultare piacevole, o addirittura sorprendente, dopo quasi vent'anni di progresso tecnologico la computer grafica ha compiuto importanti passi in avanti, e ad oggi il film si mostra visibilmente "invecchiato". Nonostante tutti i difetti elencati, *Final Fantasy VII: Advent Children* è un caso importante di convergenza tra cinema e videogiochi; sicuramente uno dei capostipiti di una serie di prodotti di animazione iperrealistica con i quali saremo destinati a confrontarci nei prossimi anni⁶³.

La *motion capture* (o *mocap*, letteralmente "cattura del movimento") è una tecnologia cinematografica che permette di catturare movimenti ed espressioni facciali di

⁶¹ Mark J. P. Wolf, *Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience*, in "GAME: the Italian Journal of Game Studies", vol. 1, n. 4, 2015, p. 19.

⁶² Luca Mazzocco, *Final Fantasy VII: Advent Children è un'opera da rivalutare?*, badtaste.it, <https://www.badtaste.it/cinema/speciali/final-fantasy-vii-advent-children-e-unopera-da-rivalutare/> (ultima consultazione: 21/05/2024).

⁶³ Nel 2001 Hironobu Sakaguchi ha prodotto e diretto *Final Fantasy: The Spirits Within*, che è effettivamente il primo film "fotorealistico" completamente realizzato in CGI.

un soggetto reale, per poi applicarli ad un personaggio virtuale, con l'intento di fornire a quest'ultimo movenze più realistiche. Questo è possibile grazie ad una speciale tuta ricoperta da numerosi sensori di movimento che viene fatta indossare agli attori durante le riprese. Se è l'interprete stesso a fornire i dati al computer, si parla di *performance capture*.

Utilizzata già negli anni Novanta per alcune scene in film *live action*, la *motion capture* irrompe dapprima nell'industria videoludica, grazie a giochi come *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), per poi diventare uno strumento indispensabile ad entrambe le industrie. Quella videoludica utilizza nello specifico la *performance capture* all'interno di giochi che puntano sul fotorealismo e l'impatto emotivo: titoli come *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e soprattutto *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) sono ottimi esempi in tal senso. L'industria cinematografica, invece, fa un ampio utilizzo di tale strumento nei blockbuster ultra-spettacolari: *Avatar* (James Cameron, 2009) è forse l'apice di questa tecnica.

In ambito filmico, poi, è impossibile non citare l'uso della *motion capture* per la realizzazione del personaggio di Gollum, nella trilogia di Peter Jackson de *Il Signore degli Anelli* (2001-2004), grazie anche all'interpretazione offerta da Andy Serkis. Sarà lo stesso Serkis a prestare nuovamente le sue doti attoriali in *performance capture* per *King Kong* (2005), sempre di Peter Jackson, nel quale vestirà i panni del gorilla gigante protagonista del film; e, ancora, impersonando lo scimpanzé Cesare nella trilogia prequel del *Pianeta delle scimmie* (2011-2017).

Proprio *King Kong* offre un ulteriore ponte tra il cinema e videogiochi: il suo adattamento videoludico, infatti, *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of The Movie* (Ubisoft, 2005), viene lanciato in contemporanea all'uscita del film nelle sale. Una buona parte della promozione del videogioco sottolinea la partecipazione di Michel Ancel, famoso *game designer*⁶⁴, nella produzione del film. Inoltre, la costruzione del corpo del primate protagonista, realizzato interamente attraverso tecnologie digitali, nasce proprio dalla collaborazione tra i due settori, che in quel lasso di tempo lavoravano fianco a fianco attingendo alle medesime risorse⁶⁵.

⁶⁴ Michel Ancel è uno sviluppatore di videogiochi monegasco, celebre per aver ideato e diretto la serie di *Rayman* (Ubisoft, 1995 – 2013) e il videogame *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003).

⁶⁵ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., p. 76

Infine, il *compositing* è un processo mediante il quale vengono combinati in una singola immagine elementi visivi provenienti da fonti separate, spesso per creare l'illusione di un unico insieme realistico. I *compositors* prendono tutti i diversi materiali digitali disponibili (asset), come ad esempio, immagini generate al computer (CG), filmati di azioni dal vivo e *matte painting*⁶⁶, e li combinano, li modificano e li perfezionano per farli apparire come un'unica ripresa. Il *compositing* di solito viene svolto durante la post-produzione, ma grazie alle nuove potenzialità di *rendering* offerte da motori grafici come Unreal Engine, il processo può avvenire direttamente sul set.

Il *rendering* è il processo di trasformazione della rappresentazione 3D (modelli e ambienti) in una serie di immagini 2D che possono essere riprodotte come film o video. Tutte le tecnologie finora analizzate devono passare attraverso questa fase prima di essere mostrate su uno schermo. Tradizionalmente, il tempo di *rendering* di un singolo fotogramma può variare da pochi minuti per una scena semplice a ore per una sequenza con molti personaggi ed effetti visivi. Per un frammento filmico della durata di appena qualche minuto, quindi, il processo potrebbe richiedere tempi biblici. I più recenti motori grafici, invece, sono capaci di svolgere il *rendering* in tempo reale, in cui ogni fotogramma viene renderizzato in una frazione di secondo⁶⁷.

Questo implica che nel *compositing*, quindi, è ora possibile proiettare le immagini digitali direttamente sul set, grazie a enormi schermi led (*ledwall*) e a soluzioni innovative come *Stagecraft*⁶⁸. I benefici che questo nuovo sistema comporta sono molteplici: innanzitutto, produce un'evidente riduzione dei tempi e (soprattutto) dei costi di installazione delle varie *location*. Infatti, in un set di modeste dimensioni possono venir rappresentati spazi molto vasti. In più, permette agli attori di vedere intorno a loro gli

⁶⁶ Letteralmente “pittura opaca”, il procedimento originale del *matte painting* consiste nel dipingere gli sfondi su grandi lastre di vetro, per poterli filmare assieme ai soggetti inquadrati e farli sembrare un pezzo fisico del set. I fondali possono anche venire combinati con riprese dal vivo in post-produzione. Esempi illustri di questa tecnica si trovano ne *Il mago di Oz* (1939) e soprattutto nella trilogia originale di *Star Wars* (1977-1983).

⁶⁷ Aaron Sims Creative, *Real-time Explainers. Animation in film and cinema*, Unreal Engine, <https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/animation/animation-in-film-and-cinema> (ultima consultazione: 05/07/2024).

⁶⁸ *Stagecraft* viene messo a punto dalla Industrial Light & Magic di George Lucas, e utilizzata per la prima volta in *The Mandalorian* (2019 – oggi), la prima serie live-action dedicata a *Star Wars*. Con lo *Stagecraft* il set presenta una struttura di forma cilindrica del diametro di pochi metri (chiamata *The Volume*) circondata da schermi in led che riproducono lo sfondo scelto per la sequenza da girare. L'ambiente, proiettato in 3D, è dinamico e si adatta in tempo reale ai movimenti di camera, proprio come se le riprese avvenissero in un *background* reale. Inoltre, grazie alla sua forma a cilindro, le poche telecamere presenti sono in grado di realizzare riprese da qualsiasi angolatura.

scenari in cui sono inseriti, avendo quindi la possibilità di recitare in maniera più coinvolta e convincente, al contrario di quanto accade nello statico e asettico ambiente del *green screen*⁶⁹, nel quale gli interpreti devono per forza affidarsi alla propria immaginazione. Infine, non si presenta più il problema di eliminare, e quindi modificare in post-produzione, i riflessi delle luci di scena e quelli verdi del *green screen* da tutti i materiali lucidi presenti in scena.



Fig. 6. Le riprese di una scena di *The Mandalorian* (stagione 1) realizzate all'interno di *Stagecraft* e rese possibili grazie al rendering in tempo reale.

Oggigiorno, quindi, sempre più film e serie TV fanno uso di motori grafici, capaci di offrire ai registi maggiori opportunità di iterazione creativa, e ormai perfettamente integrati nella macchina produttiva hollywoodiana. Ad esempio, in *Welcome to Marwen* (Robert Zemeckis, 2018) Unreal Engine è stato utilizzato per catturare le *performance* degli attori e ritrarle su bambole virtuali con le loro fattezze, il tutto in tempo reale. Mentre in *Game of Thrones* (2011-2019), il *rendering* in tempo reale è stato utilizzato per previsualizzare alcune famose sequenze, potenzialmente molto difficili da realizzare⁷⁰.

⁶⁹ Nel processo di *chroma key* con *green screen*, il soggetto viene separato dallo sfondo monocromatico davanti al quale si trova, e successivamente il fondale viene sostituito con del materiale filmico, girato in precedenza o elaborato completamente in digitale. Come i suoi predecessori, il *green screen* ha il compito di ricreare ambienti che altrimenti sarebbero troppo pericolosi o troppo costosi da realizzare sul set o, più semplicemente, di inventare mondi che non esistono; a tale scopo si avvale della CGI e di particolari software VFX.

⁷⁰ Aaron Sims Creative, *Real-time Explainers. Animation in film and cinema*, Unreal Engine, <https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/animation/animation-in-film-and-cinema> (ultima consultazione: 05/07/2024).

L'utilizzo di strumenti di produzioni comuni tra cinema e videogioco, come quelli appena visti, genera almeno due conseguenze degne di attenzione. Da un lato, l'emergere di una categoria di professionisti che offre i propri servizi a entrambi i comparti industriali, originando di fatto forme di lavoro transmediale⁷¹: per esempio una figura come il "modellatore", ovvero lo "scultore digitale" che plasma tridimensionalmente i personaggi, gli oggetti e gli scenari, diventa essenziale per una pluralità di media. Dall'altro lato, la convergenza produttiva offre la possibilità di generare risorse - come modelli tridimensionali, ambienti virtuali, ecc. - che possono essere utilizzate in entrambi gli ambiti, favorendo processi di produzione parallela (come nel caso di *King Kong*).

1.6. Giocare vs. Guardare: la prospettiva del giocatore-spettatore

Nel 2011 PlayStation lancia uno spot pubblicitario molto originale. Il cortometraggio, che sfiora i due minuti di durata, comincia con due soldati statunitensi della Seconda Guerra Mondiale che camminano guardinghi nella foresta, immersi nel buio della notte. La fioca luce lunare si riflette sul metallo dei loro fucili, mentre tutt'attorno si sentono i rumori ovattati della battaglia in corso. I militari raggiungono un vecchio edificio di pietra dalle finestre illuminate. All'ingresso, vengono accolti da una donna che chiede loro di lasciare un'offerta per entrare e, dopo aver abbandonato i fucili accanto ad una pila di armi non convenzionali, i due possono accedere ad una sala interna. Si tratta di un bar, ma è chiaro fin da subito che non è un bar come gli altri: seduti ai tavoli o in piedi accanto al bancone, infatti, si trovano alcuni dei personaggi più amati dell'universo digitale di PlayStation - tra i quali Natan Drake (protagonista della saga di *Uncharted*), Kratos (*God of War*) e Solid Snake (*Metal Gear Solid*). Gli avventori sono intenti a scambiarsi aneddoti legati alle loro fantastiche avventure, e pare che tutti siano debitori ad una persona, la stessa, che risponde al nome di Michael. Ma chi è questo Michael, capace di aiutare e salvare la vita ai più grandi eroi dei videogiochi? La sua identità viene svelata dal barista, che estrae una foto incorniciata: Michael è un ragazzo qualunque che regge tra le mani un *joypad*; insomma, la rappresentazione del videogiocatore medio. La foto di Michael viene appesa accanto a quelle di altri giocatori che affollano le pareti e il soffitto del bar. Su quest'immagine evocativa appare in

⁷¹ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., p. 77.

sovraimpressione la scritta “LONG LIVE THE PLAY”⁷², prima di una dissolvenza che ci mostra finalmente il prodotto pubblicizzato – ovvero la PlayStation 3 – con il suo prezzo di lancio.

L’alto livello qualitativo dello spot non dovrebbe stupire: Sony – azienda produttrice di PlayStation – si è sempre distinta per originalità e competenza nelle campagne pubblicitarie della propria *home console* (lo spot per il lancio di Playstation 2 *Welcome to the Third Place* è stato diretto addirittura al regista David Lynch). Ciò che invece sorprende di *Michael* – questo è il nome dello spot analizzato – è il suo intento: non un semplice spot promozionale, ma una celebrazione del (video)gioco e, soprattutto, un’ode ai videogiocatori. Il messaggio implicito della pubblicità, infatti, è che il medium videoludico vive grazie alla comunità di videogiocatori.

Certo, questo vale anche per gli altri settori della cultura e dell’intrattenimento: la letteratura non potrebbe sopravvivere se nessuno comprasse un libro e il cinema non potrebbe andare avanti se gli spettatori non si recassero in sala. Tuttavia, il videogioco innesta con il giocatore una relazione più profonda, in quanto il fruitore rappresenta un elemento indispensabile per il suo svolgimento. Nessun personaggio videoludico, infatti, può attuare autonomamente alcuna progressione nel gioco senza almeno un’interazione data in input dall’utente – eccezione fatta per le *cut scenes*, le quali però, come abbiamo visto, sono frammenti cinematografici inseriti *in game*.

Il giocatore, quindi, è più di un semplice spettatore: non si limita ad assistere ad uno spettacolo, ma contribuisce egli stesso a crearlo, in tempo reale. Tale creazione è un atto di co-produzione del testo, complementare a quello del designer. Il giocatore trasforma dunque il suo atto di fruizione in uno spettacolo e in una *performance*⁷³, diventando ciò che Jenkins definisce “prosumer”, ovvero un consumatore che allo stesso tempo produce.

In generale, le modalità di utilizzo di un mezzo di comunicazione sono implicite nel medium stesso. Il cinema, ad esempio, definisce una precisa modalità di visione: il regista e i suoi collaboratori operano una selezione sulle inquadrature, sull’illuminazione scenica e sul montaggio, proponendo una storia attraverso le immagini, con lo scopo di

⁷² Letteralmente “lunga vita al gioco”, ma qui il “play” è inteso anche come diminutivo di PlayStation, con la frase che quindi assume un doppio senso.

⁷³ Henry Lowood, *La cultura del Replay. Performance, spettacolarità, gameplay.*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, cit., p. 71

suscitare differenti reazioni emotive da parte dello spettatore⁷⁴. Il videogioco nasce, invece, per essere giocato, e solo successivamente implementa elementi narrativi, come trame avvincenti e sequenze che interrompono le fasi di interazione (*cut scenes*).

È utile, in questo senso, riferirci al videogioco in termini di “opera aperta”, espressione coniata da Umberto Eco nell’omonimo libro (1962). Un’opera aperta è «un’opera che non si risolve in un messaggio concluso e definito, non in una forma organizzata univocamente»⁷⁵, ma in una gamma di possibilità affidate all’iniziativa dell’interprete, attivate e svolte da quest’ultimo nel momento in cui dispone del testo. La poetica dell’opera aperta promuove la libertà e l’inventiva dell’interprete, e lo pone come centro attivo di un’ampia ragnatela di relazioni. La libertà del fruitore nel muoversi tra l’intrico di fili, comunque, non nega la presenza di un autore, colui che ha tessuto la tela. L’autore offre al fruitore un’opera da finire, un crocevia di strade da percorrere liberamente, ma che conducono a mete previste e non eludibili.

Le scienze informatiche hanno svolto un ruolo di mediazione nella compartecipazione diretta tra lettore e autore, trasformando il processo di lettura condivisa in un testo pre-programmato con cui il lettore interagisce, operando delle scelte intrinseche nel testo stesso. Un simile tipo di lettura caratterizza il “testo ergodico” [dal greco *ergon* (lavoro) e *hodos* (sentiero)], nel quale «al lettore è richiesto uno sforzo non banale per attraversare il testo»⁷⁶. Nel *videogame*, tale sforzo è una proprietà insita nel medium e si manifesta proprio nell’atto del giocare. Al contrario, la fruizione di immagini e suoni in un film è passiva, e l’unico sforzo richiesto allo spettatore è quello interpretativo.

Il videogioco è dunque un artefatto procedurale, ovvero un artefatto che contiene nel suo codice l’intero ventaglio di interazioni che si potranno svolgere con esso⁷⁷. Interagire, perciò, vuol dire operare sul sistema di gioco, attivando esclusivamente una delle scelte possibili contemplate a monte dagli sviluppatori.

Anche giochi che sembrano offrire infinite libertà di scelta, in realtà sono costruiti su un numero – che può essere anche molto elevato – di variabili previste. *The Stanley*

⁷⁴ Luca Castiglioni, *Road movie/racing game. Incontri/scontri tra cinema e videogiochi*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, cit., p. 141

⁷⁵ Umberto Eco, *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1962, p. 64.

⁷⁶ Cfr. Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, 1997.

⁷⁷ Cfr. Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Boston, The MIT Press, 2006.

Parable (Galactic Cafe, 2013) è basato interamente sul disvelamento della natura procedurale del videogioco. Al giocatore, infatti, viene ricordato in ogni momento – tramite un narratore onnisciente in *voice over* – che l'impressione di libertà che egli prova è prevista dall'autore. E più il protagonista, Stanley, proverà ad allontanarsi dal percorso suggeritogli dal narratore, più questi si dimostrerà autoritario e spietato. La morale è che non c'è modo di “ribellarsi” al gioco.

Alla luce di quanto detto, anche nei paragrafi precedenti, la parola chiave che distingue il cinema dai videogiochi sembra essere “interattività”. Infatti, per quanto il tipo di interazione possa variare a seconda del giocatore o delle possibilità concesse dal gioco stesso, il videogame nel complesso offre maggiori opportunità di immersione e coinvolgimento rispetto ai media non interattivi. Le dinamiche di identificazione tra fruitore e alter-ego digitale che il videogioco crea, principalmente grazie all'*agency* (l'impressione di agire materialmente nel mondo di gioco), sono molto più profonde rispetto a quelle che avvengono nel cinema o nella letteratura. Infatti, laddove la sospensione dell'incredulità di uno spettatore cinematografico consiste nella mera accettazione che gli eventi mostrati sullo schermo siano “reali”, il videogiocatore non solo partecipa alla medesima illusione, ma ritiene che le azioni compiute all'interno del mondo di gioco siano capaci di produrre un nuovo racconto, unico nel suo genere⁷⁸.

Questo può influire notevolmente sulla fruizione di un adattamento videoludico. Quando il videogiocatore guarda un simile prodotto, infatti, può ricordare di aver giocato al titolo originale, oppure ad un gioco dello stesso genere; in altre parole, ricorda di aver vissuto “un'esperienza di gioco”. Le esperienze di gioco sono tipicamente ripetute molte volte, in quanto la ripetitività è una delle caratteristiche basilari del medium videoludico. Come sottolinea Brendan Kheogh, «attraverso la ripetizione e il fallimento, passati multipli e futuri perduti convergono nell'esperienza di gioco attuale per intermediare l'uno con l'altro attraverso la memoria muscolare, le convenzioni di genere, i tentativi, i 'Game Overs', la serialità e il tempo sprecato»⁷⁹. Detto in altri termini, l'esperienza del videogioco è molto simile a un'esperienza quotidiana di apprendimento e controllo attraverso prove ripetitive, a differenza dell'esperienza di un film, che è per lo più vissuta

⁷⁸ Galen Davis. *The Warriors. Percorsi di consumo, rimediazione e narrazione transmediale*, cit., p. 245.

⁷⁹ Brendan Keogh, *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, The MIT Press, 2018, p. 140 (tr. it. nostra).

come una sequenza unica di eventi⁸⁰. Negli adattamenti cinematografici dei videogiochi, quindi, le prove ripetitive che permettono al giocatore di imparare e padroneggiare il gioco vengono concentrate in eventi unici e significativi, spesso enfatizzati dalla regia. In questo modo, lo spettatore/videogiocatore ha l'opportunità di ricordare la propria esperienza di gioco ed entrare in un contatto più intimo con il prodotto audiovisivo.

Nella serie videoludica di *Assassin's Creed* (2007 – oggi), ad esempio, il “salto della fede” è un elemento ricorrente durante il *gameplay*: quando il protagonista, controllato dal giocatore, si arrampica fino a raggiungere la guglia di un campanile (o un qualsiasi altro luogo ad altezze elevate contrassegnato sullo schermo come “punto di osservazione”), il gioco suggerisce all'utente che può compiere un salto della fede premendo una combinazione di pulsanti. Una volta fatto, l'avatar si tuffa verso il suolo. Durante il volo il giocatore perde temporaneamente il controllo del personaggio, e lo riprende solo quando questi tocca terra.

Nell'adattamento cinematografico (*Assassin's Creed*, Kurzel, 2016), il salto della fede appare in un solo momento: nella sequenza conclusiva del film. Il protagonista, interpretato da Michael Fassbender, si trova in cima a un alto edificio nel centro di Londra. Come scrive Liboriussen:

La telecamera vortica intorno a lui, dando allo spettatore un senso del paesaggio urbano simile a quello che un giocatore di un gioco di *Assassin's Creed* può ottenere controllando la telecamera virtuale. Un giocatore di *Assassin's Creed* ha familiarità con questa visione della città perché gran parte dell'azione del gioco consiste nello scalare edifici, correre sui tetti e saltare attraverso i vicoli. [...] Il protagonista del film mantiene la sua posa sul tetto, quasi come un avatar immobile pronto a ricevere gli input del giocatore, e quando la telecamera si avvicina al protagonista, questi guarda direttamente lo spettatore [...] e poi salta fuori dall'inquadratura, presumibilmente per compiere un atto di fede⁸¹.

In questo modo, un elemento distintivo e abituale nel *gameplay* della saga videoludica si manifesta proprio nella sequenza conclusiva, la più pregnante di significato. La scena in questione, molto evocativa, può essere apprezzata sia da uno

⁸⁰ Torben Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford (UK), Oxford University Press, 1999, p. 148.

⁸¹ Bjarke Liboriussen, *Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay*, cit.

spettatore inconsapevole, sia, a maggior ragione, da un conoscitore del testo di partenza, capace di cogliere il riferimento diretto al *videogame*.

Capitolo 2

La storia di Naughty Dog

Come già accennato in precedenza, lo scopo di questo elaborato è quello di percorrere una parabola che arrivi agli adattamenti videoludici e quindi al cinema. Il percorso, naturalmente, inizia dai videogiochi, e il capitolo corrente vuole porre l'attenzione su chi li crea e li produce.

Bisogna innanzitutto premettere che ideare e sviluppare videogiochi è un compito estremamente difficile. Lo è per una lunga serie di motivi, che Jason Schreier – scrittore e giornalista videoludico – riassume in cinque teorie principali, legate alla natura stessa del medium. In primo luogo, i videogiochi sono interattivi, quindi non si muovono in un'unica direzione e hanno bisogno di un *rendering* in “tempo reale” dipendete dalle decisioni del giocatore. I videogiochi, poi, sono costruiti sulla base di una tecnologia in costante cambiamento, e crearli, utilizzando un'interessante metafora coniata da Feargus Urquhart⁸², «è come girare film, [ma è come] si dovesse costruire una macchina da presa completamente nuova ogni volta che si comincia»⁸³. Anche gli strumenti a disposizione degli artisti e dei designer cambiano, spaziando da programmi comuni (come Photoshop) a software di proprietà che variano da studio a studio. La programmazione del lavoro è praticamente impossibile perché molte idee che possono funzionare in linea teorica non sono sempre applicabili nella pratica. Tale incertezza implica spesso la necessità di apportare continue modifiche, rendendo il risultato finale alquanto imprevedibile. Questo ci porta all'ultimo punto: è impossibile capire quanto un gioco sia “divertente” finché non lo si prova; in pratica, l'esperienza di gioco è imponderabile fino a quando non si ha un *controller* in mano⁸⁴.

⁸² CEO di Obsidian Entertainment, casa produttrice di videogames come *The Outer World* (2019) e *Fallout New Vegas* (2010).

⁸³ Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, New York (NY), Harper Paperbacks, 2017, p. XVII (tr. it. nostra).

⁸⁴ Ivi., pp. XVII – XIX (tr. it. nostra).

Queste difficoltà portano quasi sempre a ritardi e slittamenti della data di uscita del prodotto (almeno una volta), a compromessi che gli sviluppatori devono per forza accettare e, questione questa forse più controversa, a ritmi di lavoro forsennati. Tali problematiche sono comuni a tutti gli studi di produzione del settore. Tra questi ha particolare rilevanza la Naughty Dog, alla cui storia è dedicato questo capitolo.

Naughty Dog è infatti la software house responsabile delle due serie videoludiche che ci riguardano direttamente: *Uncharted* (2007 – 2016) e *The Last of Us* (2013 – 2020). L'azienda per come la conosciamo oggi è nata a metà degli anni Novanta, e continua a pubblicare giochi tutt'oggi. Nonostante sia attualmente uno tra le *software house* videoludici più importanti al mondo, si tratta di una società relativamente giovane, per la quale quindi non è ancora disponibile un'ampia bibliografia che la riguardi. La maggior parte del materiale raccolto, dunque, è frutto di interviste ai due fondatori e ai dipendenti di Naughty Dog. A tal proposito, va riconosciuto il contributo fondamentale di Colin Moriarty, giornalista di *IGN* che nell'estate del 2013 è stato ospitato per tre giorni negli uffici dello studio a Santa Monica, dove ha avuto modo di vedere il *modus operandi* dell'azienda e di intervistare i principali responsabili del suo enorme successo.

2.1. Prima di Naughty Dog

Le origini di Naughty Dog risalgono al 1982, in un corso pre-Bar Mitzvah a Washington DC. È qui che si conoscono Jason Rubin e Andy Gavin, i due co-fondatori della futura casa videoludica, al tempo dodicenni. I due ragazzi scoprono ben presto di avere molte cose in comune: a entrambi piacciono i videogiochi, possiedono un Apple II – tra i principali home computer dei primi anni Ottanta – e si dilettono con la programmazione di *software*, in particolare di piccoli videogame. Quelli di Andy sono «molto avanzati dal punto di vista del codice»⁸⁵ per un ragazzino della sua età, ma peccano dal punto di vista estetico; al contrario, Jason dimostra un'innata indole artistica (non a caso nella sua carriera si è dedicato anche alla creazione di fumetti), ma i suoi giochi sono carenti dal punto di vista tecnico. La soluzione più ovvia è combinare le forze per tentare la carriera in un settore mediale che, dopo la dura crisi del 1983, si sta

⁸⁵ Colin Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, ign.com, <https://www.ign.com/articles/2013/10/04/rising-to-greatness-the-history-of-naughty-dog> (ultima consultazione: 02/06/2024) (tr. it. nostra).

lentamente rialzando⁸⁶. E così la loro amicizia si trasforma ben presto in una collaborazione, nella quale le competenze di uno possono colmare i punti deboli dell'altro.

Tuttavia, il primo progetto del nuovo duo non nasce da una loro idea originale, ma si limita a imitare un *videogame arcade*⁸⁷ molto in voga all'epoca: *Punch-Out!!* (Nintendo, 1984), con l'unico intento di mettersi alla prova e confrontarsi con la casa videoludica *leader* nel mondo in quegli anni. Il risultato finale, però, non vedrà mai la luce; infatti, dopo un intero anno di lavoro, Andy sovrascrive accidentalmente il file, e il gioco è perduto per sempre.

I due fortunatamente non si perdono d'animo e decidono di creare il loro primo gioco originale: *Math Jam* (1985). Si tratta, come molti altri giochi per Apple II dell'epoca, di un videogame educativo. Infatti, in *Math Jam* è presente un personaggio simpatico e divertente che insegna l'aritmetica di base⁸⁸. Il gioco viene autopubblicato⁸⁹ da "JAM" (Jason and Andy's Magic), la neonata "società" destinata a diventare in futuro Naughty Dog, ma la vendita viene ostacolata dalla burocrazia che governa il mondo dell'istruzione, la quale subordina la diffusione del gioco alla preventiva approvazione da parte di un considerevole numero di psichiatri e insegnanti⁹⁰. Un ostacolo troppo ingombrante per i due quindicenni, che decidono di abbandonare il progetto.

Andy e Jason lasciano così da parte i loro nobili intenti didattici per dedicarsi a ciò che amano maggiormente: i veri e propri videogame. Comincia quindi, senza troppa fortuna, la produzione di alcuni giochi, pubblicati da un piccolo editore del Michigan, Baudville. Dopo *Ski Crazy* (JAM, 1986), un gioco ambientato sulle piste da sci, è il turno di *Dream Zone* (1987), un interessante ibrido tra un'avventura testuale e un'avventura

⁸⁶ Matteo Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, Ledizioni, Milano, 2022, p. 21.

⁸⁷ Il termine nasce per indicare i videogiochi *coin-op* (abbreviazione di coin-operated, in italiano "macchina a gettoni"), ovvero quelli giocati negli appositi cabinati situati nelle sale giochi. Negli anni, tuttavia, il videogioco 'arcade' assume un significato estensivo e si usa per riferirsi al tipo d'esperienza di gioco, quando questa è basata sull'azione più che su tattica e ragionamento. Cfr.: Fabio Rossi, *Arcade*, in 'Dizionario dei videogame', collana Domino, n. 19, Milano, Vallardi, novembre 1993, p. 31.

⁸⁸ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit.

⁸⁹ Per autopubblicato, si intende proprio che i due ragazzi copiano il gioco su dischi da cinque pollici, poi fotocopiano le istruzioni di base e infilano il tutto in una busta Ziploc.

⁹⁰ James Brightman, *The Rise of Naughty Dog - Part 1*, [gameindustry.biz](https://www.gamesindustry.biz/the-rise-of-naughty-dog-part-1), <https://www.gamesindustry.biz/the-rise-of-naughty-dog-part-1> (ultima consultazione: 04/06/2024).

grafica ambientata in un ambiente onirico⁹¹. «Era come *Myst*⁹² con una grafica scadente», dice scherzosamente Rubin⁹³. La grafica è inferiore, certo, ma *Dream Zone* ha il merito di aver preceduto il capolavoro di Cyan di ben sette anni. È stato inoltre il primo gioco realizzato dai ragazzi a non girare solo su Apple II, ma ad arrivare anche su altre piattaforme. Loro, però, hanno progetti più ambiziosi e vogliono puntare su una rete di distribuzione più ampia per i loro giochi, che un piccolo editore non può offrire. Così, a soli diciassette anni e con tre giochi all'attivo, i due amici tentano una mossa audace: lasciano Baudville e contattano Electronic Arts⁹⁴, ottenendo un contratto.

Saranno due i giochi creati da Andy e Jason e distribuiti dall'azienda: *Keef The Thief* (1989) e *Rings of Power* (1991). Il primo è un gioco di ruolo con un'interfaccia punta e clicca⁹⁵, distribuito su Apple II, Amiga e MS-DOS, che venderà più di 50.000 copie. Peraltro, è proprio durante la realizzazione di questo gioco che il duo fondatore di JAM cambia il nome in Naughty Dog. Ed è sempre in questa occasione che Gavin e Rubin sperimentano per la prima volta che cosa significa non avere il pieno controllo creativo sul proprio lavoro: *Keef the Thief*, infatti, era stato pensato come un gioco di ruolo “serio”, ma EA insiste per renderlo più divertente, assegnando ai ragazzi persino un autore di commedie come collaboratore durante la stesura della sceneggiatura.

Rings of Power, d'altro canto, ha una produzione complicata per una serie di circostanze che ne prolungano il periodo di sviluppo, stimato per due anni, e che invece ne richiede più di tre. Il gioco – un altro GDR, questa volta isometrico⁹⁶ – viene rilasciato

⁹¹ M. Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, p. 22.

⁹² *Myst* è un'avventura grafica sviluppata da Cyan, Inc. e pubblicata da Broderbund nel 1993. Nel gioco, il giocatore viaggia attraverso un libro magico verso un'isola misteriosa chiamata *Myst* e, risolvendo alcuni enigmi, può viaggiare in altri mondi (“Ere”), che rivelano la storia dei personaggi e aiutano l'utente stesso a operare delle scelte che influiranno sul finale. Al lancio, *Myst* fu un successo commerciale e di critica, ed è stato inoltre il gioco per PC più venduto per quasi un decennio, con più di sei milioni di copie acquistate.

⁹³ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

⁹⁴ Electronic Arts viene fondata da Trip Hawkins 1982, e ha sede a Redwood City, in California. Con i suoi titoli, copre praticamente tutti i generi videoludici, e può contare su numerose serie originali (come *Battlefield*, *Mass Effect* e *The Sims*, solo per citarne qualcuna) e su altrettante licenze cinematografiche (come *Il padrino*, *Star Wars* e *Harry Potter*). Tuttavia, la principale fonte di guadagno per EA restano i giochi sportivi, come *FIFA* (ora *EA SPORTS FC*), il gioco di calcio più venduto al mondo.

⁹⁵ L'espressione “punta e clicca” deriva dalla classica azione eseguibile nei giochi che utilizzano questo tipo di interfaccia: puntare il cursore presente nella schermata di gioco verso determinati punti sensibili (come oggetti, personaggi, luoghi) e cliccare per eseguire una particolare azione su di essi. Cfr.: *Punta-e-clicca: tutta la storia*, in “Retrogame Magazine”, n. 1, speciale PC Giochi n. 10, aprile 2016, pp. 22-31.

⁹⁶ Un videogioco isometrico è un videogioco che utilizza la prospettiva isometrica, un tipo di visuale dell'area di gioco che rappresenta una scena tridimensionale mantenendo le proporzioni degli oggetti lungo tutti i tre assi dello spazio. Rientra tra le tecniche dette 2.5D, ovvero che simulano la tridimensionalità con il solo uso di grafica bidimensionale. L'area di gioco è vista tipicamente da una posizione innalzata e da un

nel 1991 per Sega Mega Drive, diventando così il primo videogame di Naughty Dog progettato per console e non per PC. Nonostante i problemi e i tempi di sviluppo dilatati, *Rings of Power* vende l'intera scorta iniziale di 100.000 unità in soli tre mesi.⁹⁷

Nonostante l'evidente successo, EA decide a sorpresa di non produrre altre copie del gioco. Il motivo di una simile scelta è di natura economica. La società, infatti, in quel periodo è in piena ascesa e si sta lanciando in un settore molto redditizio, di cui è tutt'ora leader nel mondo: i giochi sportivi. Questi sono più facili da vendere e più economici da produrre, e godono di grande popolarità, grazie anche ad alcune riuscite campagne marketing che coinvolgono le star dello sport. Così, le cartucce destinate a *Rings of Power* vengono utilizzate per *John Madden Football*, il primo di una lunga serie di videogiochi dedicati alla massima serie di football americano. Come riassume perfettamente lo stesso Andy Gavin, in una sezione pubblicitaria improntata quasi esclusivamente al campo sportivo, «Non sapevano cosa farsene del nostro strano gioco con draghi e anelli magici»⁹⁸.

Delusi e disillusi dall'esperienza EA, e dall'intera industria videoludica, Andy e Jason decidono di prendersi una pausa e dedicare del tempo a loro stessi. Il primo, infatti, decide di conseguire un dottorato al MIT, mentre il secondo vuole andare in California per imparare a fare surf. Rubin, in realtà, non sale mai sulle onde dell'oceano, perché in quel periodo apre una società di effetti speciali basata sulla computer grafica 3D. Il giovane programmatore riuscirebbe anche a procurarsi un contratto dalla Columbia Pictures per creare il modello tridimensionale del licantropo in *Wolf* (Mike Nichols, 1993), film con Jack Nicholson e Michelle Pfeiffer, quando una chiamata da parte di 3DO scombina le carte in tavola.

La 3DO è la nuova azienda di Trip Hawkins, il fondatore di Electronic Arts, che aveva appena abbandonato. La società sta per immettere sul mercato un'ambiziosa console basata su CD e offre a Naughty Dog la possibilità di sviluppare un gioco per tale

angolo di circa 45 gradi. Le schermate dove si svolge l'azione del gioco sono disegnate con l'assonometria ortogonale; ciò permette un maggiore realismo e un maggiore senso della profondità rispetto a una visuale puramente bidimensionale dall'alto o da un lato, ma non raggiungerà il realismo del 3D, perché la dimensione degli oggetti non cambia con la distanza. Cfr.: https://it.wikipedia.org/wiki/Videogioco_isometrico

⁹⁷ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit.

⁹⁸ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

console⁹⁹. I ragazzi, grandi sostenitori del supporto CD Rom a scapito della cartuccia, accettano il kit di sviluppo gratuito fornito da Hawkins e iniziano produrre il gioco autonomamente, desiderando non subire nuovamente le interferenze di un editore¹⁰⁰. Per poterlo fare, il duo deve fare affidamento sui propri risparmi.

Con grossi sforzi, soprattutto di natura economica, Andy e Jason – costretti, per la prima volta, a chiedere aiuto a dei collaborati esterni (compagni di università, amici, parenti) per completare il gioco – danno alla luce *Way of the Warrior* (Naughty Dog, 1994), un picchiaduro molto simile a quelli che in quel periodo spopolavano dentro e fuori le sale giochi, come *Street Fighter II* (Capcom, 1991), *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992) e *Samurai Showdown* (SNK, 1993).

Il duo di programmatori utilizza gli ultimi dollari rimasti per prenotare uno *stand* al CES (Consumer Electronics Show)¹⁰¹ di quell'anno. Durante la fiera, il gioco suscita l'interesse di alcuni editori come la stessa 3DO, Crystal Dynamics e Universal Studios, che cominciano a battagliaire per accaparrarsi i diritti del *videogame*. Sarà proprio quest'ultima a mettere sul piatto l'offerta migliore. Come spiega Rubin, «Universal ci ha offerto di entrare nel lotto per fare altri giochi, di finanziare altri giochi, di darci libertà creativa»¹⁰². Grazie a questa libertà creativa, Naughty Dog viene messa nelle condizioni di realizzare la sua prima serie videoludica, che renderà famosa l'azienda nata dai sogni di due ragazzi e la catapulterà nell'olimpo del *gaming*: la serie di *Crash Bandicoot*.

2.2. L'ascesa di Naughty Dog

Dopo un paio d'anni trascorsi nel Massachusetts, Andy e Jason fanno i bagagli e salgono su un'auto. Direzione: la sede di Universal, in California. Durante il viaggio, i due iniziano a formulare i piani per il loro prossimo gioco. Le loro riflessioni partono da un'analisi del panorama dei giochi di successo. Il duo, infatti, mira a creare un gioco che soddisfi le esigenze del mercato, e non solo i loro gusti personali.

⁹⁹ 3DO *Interactive Multiplayer*, in 'Retro Gamer', n. 28, Bournemouth, Imagine Publishing, Agosto 2006, pp. 40-49.

¹⁰⁰ J. Brightman, *The Rise of Naughty Dog - Part 1*, cit.

¹⁰¹ Il *Consumer Electronics Show* è una fiera annuale dell'elettronica di consumo, allestita dalla Consumer Technology Association negli Stati Uniti d'America a partire dal 1967. Solitamente ha luogo a Las Vegas. Cfr.: <https://www.ces.tech/>.

¹⁰² C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

All'inizio degli anni Novanta, l'industria videoludica è dominata da due grandi protagonisti, Nintendo e SEGA, impegnati in una perpetua lotta a colpi di hardware performanti e titoli esclusivi. A combattere in prima linea ci sono le loro rispettive mascotte: Mario e Sonic, entrambi protagonisti di videogiochi *platform*.

Nello stesso periodo, come abbiamo accennato nel primo capitolo, si verifica la rivoluzione della grafica poligonale, che porta molti generi videoludici ad affrontare una fase di transizione per passare finalmente al 3D. L'idea di Naughty Dog, quindi, è quella di coniugare uno dei generi più in voga con le nuove tendenze estetiche, ovvero creare un *platform* in un ambiente tridimensionale. Com'è lecito aspettarsi, Nintendo e SEGA non rimangono a guardare il cambiamento, ma vogliono contribuire a farne parte. Così, le due case si mettono in moto in contemporanea per sviluppare i propri platform 3D, che usciranno a pochi giorni di distanza l'uno dall'altro (*Super Mario 64*, prodotto da Nintendo, viene pubblicato il 23 giugno 1996, mentre *NiGHTS Into Dreams*, prodotto da SEGA, esce il 5 luglio dello stesso anno). Gavin e Rubin, intanto, proseguono con il loro lavoro, ignari dei progetti delle due aziende giapponesi che prendono vita in parallelo. Nelle intenzioni dei due amici, il nuovo gioco deve essere una sorta di *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994) 3D, con una telecamera virtuale posta dietro il protagonista.

Questa volta, però, il consolidato duo non è da solo nella realizzazione dell'impresa. Universal concede a Naughty Dog di assumere del personale, e ben presto il team di sviluppo si arricchisce di due membri. Si tratta di Dave Baggett, un amico personale di Gavin dai tempi del MIT, e Taylor Kurosaki, un artista che si occupava degli effetti visivi per uno show televisivo dell'emittente NBC chiamata *SeaQuest DSV*.

Con Gavin e Baggett che si occupano della parte tecnica, lo sviluppo del gioco procede senza particolari intoppi, ma Naughty Dog ha ancora bisogno di un *concept* per il personaggio protagonista. *Donkey Kong Country* continua ad essere la fonte di ispirazione principale dal punto di vista del *gameplay* e dell'ambientazione (la giungla), ma sono i Looney Tunes a fornire il punto di partenza del *design* del personaggio. Così il team decide di affidarsi anche all'esperienza di due animatori di cartoni animati di Hollywood, Charles Zembillas e Joe Pearson. Resta ancora da definire un dettaglio non trascurabile: il nome da dare al protagonista. Dopo aver pensato a lungo a "Willy the wombat", Naughty Dog opta per "Crash Bandicoot". Al neonato personaggio, ora, serve

solo un'occasione per mettersi in mostra. Questa arriva di lì a poco, grazie ad una fortuita combinazione.

Nel 1994, infatti, accade un avvenimento destinato a cambiare per sempre il mondo dei videogames: Sony rompe l'oligopolio di Nintendo e SEGA entrando prepotentemente nel mercato con la sua console casalinga, la PlayStation. Il trionfo dell'hardware è immediato e colossale. Tuttavia, a Sony manca ancora un tassello per poter rivaleggiare alla pari con le concorrenti: una mascotte. *Crash Bandicoot*, con un tempismo perfetto, si appresta a colmare tale vuoto. Per mostrare a Sony il progetto, Naughty Dog sfrutta le conoscenze di Kurosaki con lo staff di *SeaQuest DSV* e monta una demo da consegnare ai produttori di PlayStation. I vertici dell'azienda di Tokyo si rendono subito conto di aver bisogno di un gioco come *Crash Bandicoot*, così contattano Universal, con la quale firmano un accordo per diventare editori del titolo.

Crash Bandicoot viene lanciato in esclusiva su PlayStation nel settembre del 1996. La trama vede il protagonista Crash, un marsupiale in blue jeans e sneakers, intento a salvare la sua amata dallo scienziato pazzo Neo Cortex¹⁰³. Il titolo si rivela subito uno strepitoso successo su scala globale. Sam Thompson, produttore Sony di lunga data, afferma che «Crash è stato il primo gioco [edito da] Sony che è stato sviluppato in occidente e che ha avuto un successo critico e commerciale in Giappone»¹⁰⁴. Universal e Sony sanno di dover cavalcare l'entusiasmo del pubblico per ottenere il massimo profitto, perciò negli anni successivi la serie si arricchisce di altri tre capitoli: *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* (1997), *Crash Bandicoot 3: Warped* (1998) e *Crash Team Racing* (1999); quest'ultimo non è un *platform*, bensì un gioco di corse capace di competere con la blasonata serie dei *Mario Kart* (Nintendo, 1992 – oggi).

¹⁰³ M. Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, cit., p. 24.

¹⁰⁴ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).



Fig. 7. Screenshot da *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996)

Con il crescere del catalogo dei titoli dedicati al bandicoot più famoso del mondo, cresce anche il team di sviluppo di Naughty Dog, che può contare sulla collaborazione di un numero tra le sedici e le diciannove persone per la lavorazione di *Crash 2*. La cifra sale a ventitré per il terzo capitolo e arriva a trenta per *Crash Team Racing*¹⁰⁵.

Se le vendite di *Crash* rimangono vertiginosamente alte negli anni, – e la fama del protagonista lievita a tal punto da superare (forse) quella di Mario per un breve periodo – con il passare del tempo i rapporti tra Naughty Dog e il suo editore, Universal, si deteriorano, mentre quelli con Sony si fanno sempre più stretti. Come racconta Rubin, «Universal ci aveva dato i soldi per il primo gioco. Quando è arrivato il secondo gioco, Sony lo stava finanziando. Noi lo stavamo realizzando. La Universal si limitava a far passare i soldi»¹⁰⁶. Inoltre, la Universal Interactive sta attraversando un momento burrascoso (in quegli anni avviene la fusione con il gruppo di telecomunicazioni francese Vivendi e nel 2008 viene assorbita da Activision), diventando sempre meno rilevante nel panorama videoludico. Tuttavia, è proprio la società con sede in California a detenere i diritti sul personaggio, non Naughty Dog, e tantomeno Sony. Così, quando la divisione videoludica della grande major cinematografica finisce lentamente nell'oblio, trascina con sé anche la popolarità di Crash. La serie, infatti, avrà altri seguiti prodotti da

¹⁰⁵ *Ibidem.*

¹⁰⁶ *Ibidem.*

Activision, i quali otterranno un discreto successo, ma non raggiungeranno minimamente i fasti di Naughty Dog.

Ad oggi di Crash Bandicoot rimangono solo i ricordi affettuosi di un'enorme comunità di videogiocatori per quella che è stata, per qualche anno, la mascotte di PlayStation e che verrà ricordata come un'icona dei videogame anni Novanta.

2.3. Dopo *Crash Bandicoot*: la serie di Jak & Daxter

Dopo l'uscita di *Crash Team Racing*, Naughty Dog ha quintuplicato sia i guadagni che i dipendenti rispetto a soli cinque anni prima, ma si ritrova orfana del personaggio grazie al quale hanno ottenuto un simile risultato. I vertici dell'azienda vogliono subito riscattarsi con un nuovo gioco: un *platform 3D* molto più ambizioso rispetto alla serie di *Crash*. Lo studio è riuscito ad accrescere le proprie dimensioni rimanendo indipendente, e questo permette al team di pensare in grande e in piena libertà. Tuttavia, tale libertà, unita agli ormai elevati investimenti (sull'ordine delle decine di milioni di dollari), comporta l'assunzione di grandi rischi, e la consapevolezza di un collasso pressoché totale della società in caso di *flop*.

Inoltre, quando Gavin e Rubin contattano Sony per chiederle ancora una volta di fare da editore al nuovo progetto, la casa giapponese – ancora scottata dall'aver perso l'esclusiva sui videogame di *Crash* – chiede a Naughty Dog i diritti di licenza del titolo in sviluppo. Una proposta che non piace particolarmente ai due amici di lunga data, perché la cessione della proprietà intellettuale significherebbe perdere il controllo su quel prodotto, perdendo di conseguenza anche la possibilità di sviluppare autonomamente altri giochi della serie, oppure un film, o altro ancora.

La soluzione più congegnale per risolvere tutte le preoccupazioni di Andy e Jason è vendere Naughty Dog alla Sony, cosa che avviene all'inizio del 2001, per una cifra di denaro mai rivelata. Naughty Dog può operare ancora come un'azienda indipendente, ma da quel momento in poi ha le spalle coperte da Sony. L'affare risulterà conveniente da entrambi le parti. «Le risorse finanziarie che Sony può mettere a disposizione di un gioco hanno tolto molti rischi e paure al *management*», ammette Rubin¹⁰⁷. Dall'altra parte, Sony

¹⁰⁷ *Ibidem*.

in questo modo si è assicurata l'esclusiva su tutti i giochi prodotti da Naughty Dog. Giochi che, come vedremo, saranno spesso campioni di incassi.

Il primo gioco nato dal connubio tra Sony e Naughty Dog è *Jak & Daxter: The Precursor Legacy*, uscito in esclusiva su PlayStation 2 nel dicembre 2001: un *platform* con elementi di 'sparatutto in terza persona', che segue le avventure del giovane Jak e del suo amico Daxter, trasformato in una lontra a causa di un misterioso incidente. Il videogame ha richiesto due anni di sviluppo, nei quali la casa produttrice si è arricchita di nuovi talenti, come Josh Scherr, proveniente dal mondo dell'animazione. Come già accaduto per i titoli precedenti, il gioco viene pensato con una logica di potenziale *appeal* sul mercato. Così, per *Jak & Daxter* si decide di puntare su un approccio multiculturale, per ottenere un maggiore apprezzamento anche al di fuori dei confini statunitensi. L'obiettivo dichiarato è infatti quello di replicare il successo che aveva avuto *Crash* sul suolo giapponese. «A tal fine, è qui che sono entrati in gioco molti degli stili *anime* dei personaggi», racconta Scherr¹⁰⁸. È lo stesso dipendente di Naughty Dog a suggerire il nome sudafricano "Jak" per il co-protagonista. Il videogame, inoltre, vuole rivolgersi anche a una moltitudine di fasce d'età. Per questo motivo l'eroe, un ragazzo adolescente, è accompagnato da una "spalla" dotata di ficcante umorismo. Infine, il gioco possiede una storia molto più significativa e interessante rispetto ai predecessori. Un elemento che Naughty Dog desiderava implementare già sulla serie di *Crash Bandicoot*, ma che era stata impossibilitata a fare per le limitazioni tecniche della prima PlayStation. Ora queste vengono meno con PlayStation 2.



Fig. 8. Jak (a sx) e Daxter (a dx), i protagonisti dell'omonima serie videoludica

¹⁰⁸ *Ibidem.*

Come previsto, *Jak & Daxter* registra ottime entrate economiche alla sua uscita nei negozi, sia in patria che in Giappone, tanto che viene subito messo in produzione un sequel. Sulla spinta delle idee di Scherr, Naughty Dog vuole enfatizzare ancora di più la narrazione, adottando un linguaggio cinematografico e riempiendo i livelli di *cut scenes*. Nello stesso periodo, intanto, esce *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), caratterizzato da un registro serio e da un mondo fotorealistico e violento. *GTA III*, per ammissione degli stessi sviluppatori, ha un'influenza sulla produzione del nuovo *Jak II: Renegade*, che viene lanciato in Nord America il 14 ottobre 2003. Questa volta, il risultato del lavoro di Naughty Dog divide il pubblico: il tono più cupo, la libera esplorazione di grandi ambienti al posto del *platforming* più tradizionale e la difficoltà – per alcuni, come Scherr, eccessiva – del titolo hanno fatto storcere il naso a più di qualcuno; soprattutto al mercato giapponese, nel quale *Jak II* registra pessimi ricavi. Ciò nonostante Gavin e Rubin hanno sempre difeso la loro scelta, sostenendo che i cambiamenti rispetto al primo gioco erano necessari per far evolvere il *franchise* e renderlo competitivo a lungo termine.

Tuttavia, per il terzo capitolo della serie Naughty Dog ritorna lievemente sui suoi passi. *Jak III* – rilasciato nel novembre del 2004 – infatti, è una via di mezzo tra i due predecessori. Anche quest'ultimo subisce l'influenza di un videogioco prodotto da Rockstar: *Smuggler's Run* (2000), un gioco di corse automobilistiche nel deserto a cui Jason giocava compulsivamente, e dal quale riprenderà alcune dinamiche di gioco.

Durante lo sviluppo della trilogia di *Jak & Daxter*, le dimensioni di Naughty Dog hanno continuato ad ampliarsi, pur mantenendo la “mentalità da garage” con la quale era stata fondata. Lo studio, infatti, è ancora un insieme caotico di ragazzi che lavorano con passione a ciò che amano di più: i videogiochi. E si lavora duramente, per una cultura del perfezionismo che permea le pareti della sede di Naughty Dog. Secondo il direttore artistico Erick Pangilinan «il “crunch” - il periodo in cui gli sviluppatori lavorano per ore in modo folle per finire un progetto - fa parte del DNA di Naughty Dog, nel bene e nel male»¹⁰⁹. A riprova di ciò, Jason Schreier sostiene che, negli ambienti dell'industria dei videogiochi, Naughty Dog goda di due distinte reputazioni: una è che il suo staff sia il migliore nel suo campo, l'altra, meno lusinghiera, è che i suoi dipendenti abbraccino il *crunch* come stile di vita¹¹⁰.

¹⁰⁹ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

¹¹⁰ Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, cit., p. 31.

Insomma, pare che sul crepuscolo della saga di *Jak & Daxter* Naughty Dog abbia continuato a lavorare tenendo fede ai suoi principi, accogliendo quindi nuovi talenti da altri settori mediali e lasciando loro un'immensa libertà creativa. Ciò che invece cambia in questo frangente è la *leadership* dell'azienda. I due padri fondatori, Andy Gavin e Jason Rubin, decidono di prendersi una lunga pausa defaticante dal mondo dei videogiochi e lasciano Naughty Dog nelle sapienti mani di Evan Wells e Christophe Balestra, noti come i "co-presidenti".

Wells entra nel mondo dei videogames dalla porta del consumatore, essendo un videogiocatore accanito. Ad appena vent'anni, ha l'occasione di lavorare come *level designer* e, dopo un percorso in cui trova impiego in varie aziende, approda alla Naughty Dog nel 1998.

Christophe Balestra, invece è il co-fondatore e proprietario di un piccolo studio francese chiamato Rayland Interactive. Mentre lavora con un'azienda britannica che produce videogiochi, si appassiona alla serie di *Jak & Daxter*. Così, nel 2002, invia il suo curriculum all'azienda californiana, che lo assume.

Il percorso di Wells e Balestra all'interno di Naughty Dog è trionfale, e giova dell'approccio meritocratico della società, che non bada alla carta di identità né all'esperienza di lavoro. Wells dimostra subito un talento innato praticamente in ogni aspetto del lavoro legato ai videogames. Gavin lo definisce un "riempitore di fessure": «[Wells] avrebbe fatto qualsiasi parte del gioco. Poteva non fare l'artista o altro, ma avrebbe aiutato a migliorare qualsiasi cosa. Andava dalle persone che si occupavano di quella parte e si assicurava che la portassero a termine, che la migliorassero e che prendessero una decisione in merito»¹¹¹. Balestra, dal canto suo, è un programmatore formidabile, e in breve tempo diventa il secondo di Andy.

Una volta individuati i loro successori, Gavin e Rubin iniziano a pianificare la loro uscita di scena. È stato un processo lento e trasparente, che avviene durante la creazione di *Jak X: Combat Racing* (Naughty Dog, 2005), un gioco di corse sullo stile di *Crash Team Racing*. Lo sviluppo del progetto, tutto sommato abbastanza semplice e breve, viene affidato perlopiù alla supervisione di Wells e Balestra, e in un certo senso aiuta l'epocale transizione al vertice, abituando i dipendenti di Naughty Dog ai loro nuovi due superiori.

¹¹¹ *Ibidem*.

I membri di Naughty Dog hanno dunque il tempo di vedere Wells e Balestra come i loro nuovi leader e sono pronti per la transizione. Ciò per cui l'azienda non è pronta, tuttavia, è il periodo turbolento che l'attende.

2.4. La crisi e la consacrazione

I due anni successivi a *Jak X* risultano i più tumultuosi e traumatici per Naughty Dog che, oltre al riarrangiamento della *leadership* societaria, deve affrontare un altro difficile cambiamento. Sony, infatti, sta per lanciare la PlayStation 3 sul mercato, e l'azienda deve adattarsi al nuovo – e da quel che dicono gli addetti ai lavori, complesso¹¹² – hardware. Considerando la recente uscita di scena di Andy Gavin, il quale ha progettato totalmente il motore grafico della PlayStation 2, Naughty Dog è costretta a ricominciare da zero senza la guida del suo principale programmatore.

A complicare le cose, lo studio decide di dividersi per potersi dedicare a due progetti in contemporanea. Il primo di questi è un gioco per la console portatile di Sony, la PSP (PlayStation Portable), che dovrebbe portare avanti il *franchise* di Jak e Daxter. A dirigere i lavori è Neil Druckmann, oggi celebre per essere il direttore creativo della serie videoludica *The Last of Us*, oltre che sceneggiatore di quella televisiva. Druckmann è entrato in Naughty Dog dopo aver completato uno stage presso l'azienda durante lo sviluppo di *Jak 3*, per poi ottenere le redini della progettazione di *Jak & Daxter* per PSP. Nonostante una demo tecnica promettente, e la creazione di due livelli giocabili, il nuovo capitolo dell'ormai celebre serie viene abortito. La causa principale è che l'azienda non è ancora in grado di sviluppare simultaneamente due videogame su due piattaforme completamente diverse. Alla fine, il titolo per PSP verrà completato da High Impact Games con il nome di *Jak & Daxter: The Lost Frontier* (2009), mentre i dipendenti di Naughty Dog che stavano lavorando al progetto vengono dirottati sull'altro videogioco in produzione della casa. Quel gioco sarebbe diventato *Uncharted*, ma all'epoca è conosciuto solo come “Project Big”, per le dimensioni che stava assumendo¹¹³.

¹¹² A causa del modo insolito in cui gestiva i dati, il processore della PlayStation 3 era notoriamente difficile da utilizzare per gli ingegneri. Diversi sviluppatori, infatti, hanno criticato questa architettura negli anni successivi al lancio della PS3, compreso l'amministratore delegato di Valve (storica casa videoludica indipendente), Gabe Newell, che in un'intervista del 2007 l'ha definita «una perdita di tempo per tutti». Cfr. Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, cit., p. 33.

¹¹³ *Ibidem*.

Prima di prendere una direzione precisa sul genere di videogame e il suo *gameplay*, il team di sviluppo vaglia numerose idee. Una cosa è certa: Naughty Dog vuole distinguersi dalla massa, e creare qualcosa di diverso dall'offerta videoludica del periodo, dominata da soprattutto post-apocalittici cupi, grintosi, grigi e tetri. Insomma, un panorama di giochi "monocromatici" e seri. I ragazzi dello studio fondato da Gavin e Rubin, invece, vogliono qualcosa in continuità con lo spirito dei lavori precedenti in termini di colore, fascino e umorismo, ma che sfrutti al contempo il realismo raggiungibile con l'hardware della PlayStation 3¹¹⁴. Naughty Dog è quindi pronta per abbandonare lo stile "cartoon" che l'aveva caratterizzata, per lanciarsi nella dura sfida del fotorealismo, la quale richiede strumenti e soluzioni fino a quel momento inesplorate.

Dopo aver preso lungamente in considerazione un gioco ambientato in un complesso sottomarino (sullo stile di *Bioshock*¹¹⁵), con dinamiche legate all'acqua, alla fine sarà la visione di Amy Hennig a dominare. Hennig entra nel mondo dei videogiochi nel 1989 in maniera fortuita: per poter pagare gli studi di teoria e produzione cinematografica accetta lavori di qualsiasi tipo, dall'elaborazione di testi all'illustrazione di manuali tecnici, e finisce per realizzare un progetto sull'Atari 7800 che non vede mai la luce. Da quel momento in poi, la donna lavora a tempo pieno sui giochi, prima per Electronic Arts, poi per Crystal Dynamics, e infine passa a Naughty Dog durante lo sviluppo di *Jak 3*¹¹⁶. Come accennato, sarà lei a guidare lo sviluppo del primo *Uncharted*, e poi dei successivi due capitoli della saga, di cui ricopre i ruoli di sceneggiatrice e direttore artistico: è sua l'idea di rendere il "Project Big" un videogioco di genere avventuroso. Un genere di certo non nuovo al mondo dei videogames e che ha visto già trionfare il *franchise* di *Tomb Raider*, ma che da un po' di tempo sembra essersi arenato.

La principale fonte di ispirazione per Hennig sono certamente alcuni film *cult* degli anni Ottanta, come la saga di *Indiana Jones*, ma ci sono anche vecchi serial come *Buck Rogers* (1979 – 1981), pellicole degli anni Trenta e Quaranta come *Gunga Din* (George Stevens, 1939), personaggi provenienti dai *pulp magazine*¹¹⁷, come Doc Savage,

¹¹⁴ *Ibidem*.

¹¹⁵ *BioShock* (2007) è un videogioco FPS dalle tinte horror, primo capitolo dell'omonima serie, sviluppato da Irrational Games e pubblicato dalla 2K Games. L'intero primo capitolo è ambientato nella fittizia e distopica città sottomarina di Rapture.

¹¹⁶ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit.

¹¹⁷ I *pulp magazine* (o *pulp fiction*) erano delle riviste di prezzo economico ridotto, che raccoglievano racconti e fumetti. Ad oggi le riviste *pulp* sono ricordate principalmente per le loro storie sfacciate, violente e qualche volta oscene, e per le loro copertine sexy, che presentavano spesso disegni di ragazze seminude

e le storie a fumetti di Tin Tin e Zio Paperone. Henning fagocita tutto questo materiale e ne ricava degli archetipi, da utilizzare come struttura portante del gioco. In effetti, *Uncharted* nasce come «omaggio al cinema d'avventura *pulp*, ma con il giocatore al comando come eroe»¹¹⁸. A questo si aggiunge la volontà di Naughty Dog di creare un prodotto spensierato, divertente, che non si prenda troppo sul serio. Il gameplay, d'altro canto, deve essere incentrato sul mistero, sull'esplorazione, e sulla conseguente scoperta. Sopra queste fondamenta viene costruito il videogioco vero e proprio, anche se tale costruzione si rivela tutt'altro che semplice.

Innanzitutto, la programmazione su PlayStation 3 continua a risultare problematica. La difficoltà è aumentata dalla ricerca del realismo in questo nuovo titolo, che richiede una grafica fotorealistica, una fisica degli oggetti credibile e l'utilizzo per la prima volta di strumenti come il *motion capture*. Come se non bastasse, Naughty Dog registra anche un'imprevista emorragia di personale. Infatti, molti dipendenti affezionati alle saghe di *Crash Bandicoot* o *Jak & Daxter* si ritrovano disallineati dalla direzione artistica che lo studio sta prendendo. Alla luce di tutte queste complicazioni, non stupisce che *Uncharted: Drake's Fortune* sia il titolo dalla gestazione più lunga della storia della casa videoludica fino ad allora.

Il videogioco viene pubblicato il 19 novembre 2007 e riscuote lentamente una timida e positiva accoglienza dalla neonata comunità di videogiocatori di PlayStation 3. La storia, come promesso, è avvincente e divertente: il protagonista, Nathan Drake, cerca la città perduta di El Dorado nelle profondità della foresta amazzonica, combattendo contro pirati e altri nemici¹¹⁹. Il *gameplay* è fluido e originale: momenti di sparattutto in terza persona, combattimenti corpo a corpo ed esplorazione che ricordano i *platform 3D* si alternano piacevolmente in un impianto audiovisivo di elevatissima qualità. Le perplessità maggiori (che rispecchiano le stesse di Sony durante la campagna marketing), invece, sembrano ricadere proprio su Nathan Drake, un cacciatore di tesori coraggioso e brillante vestito in jeans e maglietta, considerato dalla critica troppo poco "iconico" rispetto ai canoni degli eroi videoludici.

in attesa di essere salvate dall'eroe di turno. I *pulp magazine* ebbero molto successo nella prima metà del Novecento e accolsero tra le loro pagine le apparizioni di eroi arcinoti come Conan il barbaro, Tarzan e Zorro. Cfr.: https://it.wikipedia.org/wiki/Pulp_magazine.

¹¹⁸ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

¹¹⁹ C. Williams, *Every Naughty Dog Game: A Full History of Releases in Order*, cit.

Le vendite si rivelano però sufficienti per poter lanciare un *franchise*. Naughty Dog aspettava questa occasione: gran parte del tempo di lavoro, infatti, è stato speso sul reparto tecnico, e quando *Drake's Fortune* viene rilasciato, il gruppo è riuscito a malapena a capire come sfruttare tutta la potenza dell'hardware. Amy Henning rivela che «era abbastanza ovvio che avremmo fatto un *sequel*, perché tutti stavano già pensando alle cose che avrebbero potuto fare per migliorare il gioco»¹²⁰. Il team di sviluppo si rimette dunque al lavoro sulle ali di un rinnovato entusiasmo. In un lasso di tempo relativamente breve vengono riscritte l'illuminazione, la fisica *in game* e l'intelligenza artificiale dei nemici. Viene perfezionato il motore grafico e in generale l'aspetto del gioco. La “semplice” *motion capture* viene sostituita dalla *performance capture*, perciò ogni aspetto della recitazione, compresa la voce del personaggio, viene acquisito in un'unica soluzione. Anche la storia viene approfondita, così come i dialoghi. L'intento di Naughty Dog è creare l'effetto illusionistico di un grande film d'azione, nel quale però è il giocatore ad avere il controllo del protagonista.



Fig. 9. Due frame della celebre sequenza iniziale di *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009)

¹²⁰ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

Nasce così *Uncharted 2: Among Thieves*, che viene lanciato in esclusiva su PlayStation 3 alla fine del 2009. Questa volta Drake si avventura tra le montagne himalayane alla ricerca di un'altra città perduta, tra tradimenti, nuove alleanze e vecchie amicizie. La grande cura e i miglioramenti apportati rispetto al primo capitolo si riflettono nei riconoscimenti di cui il gioco si può fregiare. Oltre agli incassi da record e un'ovazione quasi unanime della critica, il secondo *Uncharted* si aggiudica anche sei premi BAFTA¹²¹, cinque GDC Awards¹²² e addirittura dieci Interactive Achievement Awards¹²³, vincendo sempre la categoria del miglior videogioco dell'anno.

Bissare un simile successo è un'impresa quasi impossibile, ma Naughty Dog decide di approfittare del momento favorevole e il primo novembre 2011 pubblica *Uncharted 3: Drake's Deception*, l'ultimo capitolo della saga su PlayStation 3. L'ambientazione cambia radicalmente dal titolo precedente, trasportandoci questa volta tra le dune sabbiose della penisola araba. L'obiettivo di Drake, invece, resta invariato: scoprire un'antica città, combattendo tenacemente contro orde di predoni. Com'era prevedibile, *Uncharted 3* non raggiungerà gli stessi risultati del suo predecessore. Il Lead Environment Artist¹²⁴ Tate Mosesian, usando una similitudine cinematografica, dirà che «[è] come *Jackie Brown* dopo *Pulp Fiction*»¹²⁵. Ciononostante, il gioco viene largamente apprezzato da critica e pubblico, e venderà milioni di copie.

Prima di dedicarci alla produzione di *Uncharted 4* e all'adattamento cinematografico della saga, è doveroso citare un'ultima curiosità legata ad *Uncharted 3*, che ne ha complicato lo sviluppo. Infatti, durante la produzione del nuovo titolo con protagonista Nathan Drake, Naughty Dog tenta nuovamente di realizzare due giochi alla volta. *Drake's Deception* viene quindi privato di alcuni dei talenti che avevano contribuito

¹²¹ I “British Academy Video Games Awards” sono dei premi britannici assegnati annualmente dalla British Academy of Film and Television Arts ai migliori videogiochi dell'anno precedente. Prima dei Games Awards (nati nel 2014, ad oggi il corrispettivo degli Academy Awards nel cinema), era la cerimonia più prestigiosa legata ai videogames.

¹²² I “Game Developers Choice Awards” sono premi che vengono annualmente assegnati durante la Game Developers Conference per premiare l'eccellenza nell'industria dei videogiochi.

¹²³ L’“Interactive Achievement Awards” (oggi D.I.C.E. Awards) è una cerimonia di premiazione annuale nel settore dei videogiochi. I premi sono organizzati dall'Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS) e si tengono durante l'annuale D.I.C.E. (“Design Innovate Communicate Entertainment”) Summit dell'AIAS a Las Vegas.

¹²⁴ Il Lead Environment Artist gestisce gli aspetti tecnici del team artistico: i processi artistici, gli strumenti e il budget da utilizzare. Inoltre definisce e programma i compiti del gruppo di lavoro. Il Lead Environment Artist comunica costantemente con il programmatore principale e il produttore per identificare i rischi nella catena di produzione.

¹²⁵ C. Moriarty, *Rising to Greatness: The History of Naughty Dog*, cit. (tr. it. nostra).

al successo di *Uncharted 2* (come Neil Druckmann), i quali si spostano sul nuovo progetto; un progetto decisamente diverso dai precedenti e destinato a superare per certi versi ogni altro videogame sviluppato dall'azienda. Quel gioco, che vedrà finalmente la luce nel 2013, sarebbe diventato *The Last of Us*.

Capitolo 3

L’“inesplorato” mondo cinematografico di Nathan Drake

Ci sono Francesco Totti e un attore hollywoodiano al cinema.

Quello che può sembrare l’*incipit* di una delle tante barzellette sull’ex capitano della Roma, è in realtà la parte conclusiva di uno spot realizzato da Sony Pictures per la campagna pubblicitaria italiana del film *Uncharted*. Il breve video vede il famoso calciatore giallorosso improvvisarsi guida turistica per un giorno e portare Tom Holland – che nel film interpreta Nathan Drake – a visitare i monumenti più importanti della capitale.

Se la presenza di Totti ha il preciso scopo di rendere lo spot leggero e divertente, la cornice di Roma antica ha invece una stretta relazione con la trama del film. Il Nathan Drake videoludico, infatti, è un instancabile avventuriero a caccia di arcaiche metropoli perdute tra le pieghe della storia e di tesori di inestimabile valore. La sua versione cinematografica condivide la stessa indole, anche se con le dovute differenze, che si analizzeranno nei seguenti paragrafi.

Già dopo l’uscita del primo gioco di *Uncharted*, una parte della neonata comunità di fan aveva chiesto a gran voce un adattamento filmico del videogame¹²⁶. Il gioco, infatti, come abbiamo visto, si basa sui tropi della letteratura e del cinema d’avventura – con una grande strizzata d’occhio specialmente alla saga di *Indiana Jones* – e si è avvalso di un linguaggio molto vicino a quello cinematografico, tra colpi di scena, lunghe *cut scenes* e una regia curata nei minimi dettagli. Sono proprio queste caratteristiche che, nel 2008, portano Avi Arad – produttore della fortunata trilogia di Spider-Man diretta da Sam Raimi – a voler sviluppare un film di *Uncharted*. Il progetto vedrà la luce appena nel 2022,

¹²⁶ Nerdstalgic, *Why The Uncharted Movie Isn't Really An Uncharted Movie*, youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=5eqD5cvVFAs> (ultima consultazione 10/06/2024).

quattordici anni dopo (nelle sale italiane uscirà esattamente il 17 febbraio del 2022), dopo aver affrontato una serie di peripezie degne della fama di Nathan Drake.

3.1. Una storia produttiva “avventurosa”

Nell'introduzione del capitolo precedente si è accennato al fatto che i videogiochi sono quasi sempre vittima di ritardi produttivi, e quindi la loro uscita viene spesso rinviata, anche più di una volta. Niente di paragonabile con la produzione cinematografica di *Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022), durata quasi tre lustri e sopravvissuta a molteplici ritardi e possibili cancellazioni: una vera e propria Odissea produttiva.

Come anticipato, lo sviluppo del film risale al 2008. Il progetto vede Arad nel ruolo di produttore, insieme a Charles Roven e Alex Gartner. La sceneggiatura viene invece affidata al duo composto da Thomas Dean Donnelly e Joshua Oppenheimer, che in seguito scriveranno insieme *Dylan Dog: Dead of Night* (Kevin Munroe, 2010) e *Conan il Barbaro* (Marcus Nispel, 2011). Nel 2010 viene trovato un regista: si tratta di David O. Russell (*The Fighter*, 2010; *American Hustle*, 2013), che cura una riscrittura della sceneggiatura. Come vedremo, sarà la prima di tante.

Intanto l'anno precedente Naughty Dog ha rilasciato *Uncharted 2: Among Thieves*, che con il suo esorbitante successo alimenta il desiderio dei fan di vedere Nathan Drake sul grande schermo. Tra gli ammiratori della saga videoludica c'è anche Nathan Fillion – attore noto principalmente per il ruolo di Richard Castle, nell'omonima serie tv (*Castle*, 2009-2016) – che desidera ardentemente interpretare il protagonista. Fillion non otterrà mai la parte, ma nel 2018 finanzia la produzione di un cortometraggio in cui finalmente vestirà i panni di Nathan Drake (e di cui parleremo in seguito). Per interpretare il ladro avventuriero viene invece scelto Mark Wahlberg (che si tirerà indietro con il prolungarsi della gestazione filmica), mentre si vocifera di un coinvolgimento di Robert De Niro nel ruolo del padre di Drake e di Joe Pesci in quello di suo zio.¹²⁷

Nel 2011 Russel abbandona la direzione del film a causa di alcune divergenze creative con la produzione, e si dedica alla regia de *Il lato positivo* (2012). Il trio di produttori sceglie quindi al suo posto Neil Burger, che riscrive la sceneggiatura da zero. Nello stesso anno, intanto, esce *Uncharted 3: Drake's Deception*, che aggiunte altro

¹²⁷ *Ibidem*.

(potenziale) materiale da cui trarre ispirazione per il film. Dopo neanche un anno, Burger anch'egli decide di lasciare il film di *Uncharted* per realizzare *Divergent* (2014), primo capitolo di una redditizia saga distopica.

Nei tre anni che seguono, la sceneggiatura subisce tre ulteriori riscritture, mentre Seth Gordon prende il timone del film. Per la prima volta, sembra che il progetto possa concretizzarsi, e viene persino fissata una data d'uscita nei cinema (il 10 giugno 2016). Tuttavia, sarà solo una vana illusione: la sceneggiatura del film finisce tra i file trafugati e resi disponibili al pubblico durante il "Sony Hack"¹²⁸ e il nuovo presidente della Sony Pictures, Tom Rothman, decide di cambiare marcia sul film e di puntare su una versione matura e più in linea con i giochi. Questo causa l'abbandono della regia da parte di Gordon, e il conseguente rinvio di *Uncharted*, che viene ulteriormente posticipato di un anno.

Il 2016 rappresenta un positivo cambio di rotta per la pellicola e coincide con l'anno d'uscita di *Uncharted 4: A Thief's End*, l'ultimo capitolo videoludico della saga. Lo sceneggiatore Joe Carnahan viene incaricato di scrivere l'ennesima sceneggiatura, e Shawn Levy (*Una notte al museo*, 2006; *Real Steel*, 2011) viene chiamato a dirigere il film. Questa versione, a grandi linee, è quella che vedrà la luce sette anni più tardi. L'attore britannico Tom Holland – fresco del successo di *Spider-Man: Homecoming*, nel quale interpreta il vigilante mascherato – viene scritturato per il ruolo principale di Nathan Drake. Data la giovane età dell'interprete, che non coincide con quella del protagonista in nessuno dei videogame, il film di *Uncharted* viene ambientato in una linea temporale antecedente ai giochi, e vede un giovane Drake iniziare la sua sfavillante carriera di cacciatore di tesori. Dopo alcune ormai consuete modifiche alla sceneggiatura (questa volta ad opera di Rafe Judkins), tutto sembra procedere per il meglio. Almeno fino al 2018, quando Levy abbandona il treno di *Uncharted* – ormai in corsa – per dedicarsi a *Free Guy* (2021).

¹²⁸ A cavallo tra novembre e dicembre 2014 è avvenuto quello che ormai è universalmente riconosciuto come "Sony Hack", ossia ciò che è stato definito come il più grande attacco cibernetico ad una compagnia, nel quale sono stati trafugati e/o distrutti alla Sony Pictures Entertainment circa 100 Terabyte di dati privati. Si pensa che l'attacco informatico sia opera di un gruppo di hacker nordcoreani, in risposta al film *The Interview* (Seth Rogen & Evan Goldberg, 2014), prodotto proprio dalla casa cinematografica. Il film, infatti, è una commedia in cui due agenti della CIA vengono mandati nel paese asiatico per uccidere l'attuale dittatore dello stato, Kim Jong-un. Cfr.: Marco Spada, *Sony Hack: fenomenologia di un attacco cibernetico*, ilcaffegeopolitico.net, <https://ilcaffegeopolitico.net/25896/sony-hack-fenomenologia-di-un-attacco-cibernetico> (ultima consultazione: 05/07/2024).

Durante l'anno successivo sono due i registi – Dan Trachtenberg prima e Travis Knight poi – a salire e scendere dallo stesso treno nel giro di poco tempo, e a costringere Sony a rinviare ancora l'uscita del film. Nello stesso periodo, per un divertente scherzo del destino, Mark Wahlberg entra nel cast del film, per interpretare la baffuta figura paterna di Drake, Victor Sullivan. Il fatto che Wahlberg sia stato originariamente scritturato per il ruolo di Nathan Drake e che ora interpreti il suo mentore più anziano è forse il segno più evidente del tempo servito per realizzare il film di *Uncharted*¹²⁹.

Finalmente, dopo quasi tredici anni di attesa, nel 2020 il film di *Uncharted* entra ufficialmente in produzione: il regista Ruben Fleischer (*Zombieland*, 2009; *Venom*, 2018) viene chiamato a sostituire Knight e si occupa del progetto fino al suo completamento; gli sceneggiatori Art Marcum e Matt Holloway vengono ingaggiati per riarrangiare un'ultima volta la sceneggiatura, che questa volta si ispira principalmente ad *Uncharted 4: A Thief's End*; il cast si arricchisce di nomi celebri come Antonio Banderas nel ruolo del malvagio imprenditore Santiago Moncada.

Tuttavia, il film subisce ancora un brusco arresto, stavolta a causa di un'imprevedibile quanto inopportuno agente esterno: la pandemia di coronavirus, che paralizza le riprese appena iniziate, così come l'intera industria dell'intrattenimento. Dopo qualche mese di stand-by, si riprende a girare con le misure di sicurezza in vigore, anche se Banderas dovrà abbandonare il set per tre settimane dopo aver contratto il virus.

L'8 febbraio 2022, al termine di un lungo inferno produttivo, *Uncharted* viene proiettato nelle sale americane, e poi in quelle di tutto il mondo. Esclusi i tre produttori, che costituiscono l'unica costante del processo produttivo, decine di persone si sono avvicendate negli anni di sviluppo che la pellicola ha richiesto, molte delle quali sono state escluse dai titoli di coda del prodotto finale. La sceneggiatura, martoriata e ricomposta come il mostro di Frankenstein, viene alla fine riconosciuta a Rafe Lee Judkins, Art Marcum e Matt Holloway, sulla base della storia scritta da Judkins, Jon Hanley Rosenberg e Mark D. Walker¹³⁰.

Naturalmente, le aspettative createsi durante la prolungata l'attesa portano al cinema moltissimi fan della saga videoludica all'uscita dell'adattamento. *Uncharted*

¹²⁹ Joshua Yehl, *Charting the Uncharted Movie's Long Road Through Development Hell*, ign.com, <https://www.ign.com/articles/charting-the-uncharted-movies-long-road-through-development-hell> (ultima consultazione: 06/06/2024).

¹³⁰ *Ibidem*.

incassa 148,6 milioni di dollari nel Nord America, e 253,1 milioni di dollari nel resto del mondo, per un totale di 401,7 milioni di dollari (a fronte di un budget di circa 120 milioni). Questo risultato permette ad *Uncharted* di conquistare il sesto posto assoluto a livello internazionale tra i film più redditizi basati su un videogioco¹³¹.

3.2. “La fine di un ladro” nei videogiochi

Nathan Drake ha chiuso con la carriera di cacciatore di tesori. O almeno questo è ciò che sembra all’inizio di *Uncharted 4*. La frenesia, il pericolo e l’avventura che caratterizzavano la sua vecchia vita hanno lasciato il posto ad una tranquilla routine fatta di pasti caldi consumati sul divano e di serate passate a videogiocare (guarda caso, proprio al primo *Crash Bandicoot*) con sua moglie Elena. Già dalle prime fasi del videogame, tuttavia, si evince che Nathan prova una certa nostalgia per l’adrenalina che le sue passate peripezie riuscivano a procurargli. Quando il fratello Sam, creduto morto dopo una fallimentare impresa quindici anni prima, riappare all’improvviso invocando l’aiuto di Nate, l’uomo verrà presto risucchiato in un’altra, epica e rischiosa caccia al tesoro in giro per il mondo. Durante la ricerca del bottino scomparso del pirata britannico Henry Avery, Nathan dovrà fare i conti con i fantasmi del passato e con le responsabilità del presente, in un pericoloso vortice di emozioni, tradimenti e bugie.

Uncharted 4 differisce leggermente dai capitoli precedenti della serie, scegliendo di trattare tematiche più mature, che si riflettono nel suo protagonista. Così Nathan Drake non è più soltanto uno spericolato e divertente “ladro” di tesori, ma un uomo di famiglia combattuto tra l’amore per sua moglie e quello per l’avventura che, nonostante i suoi tentativi, alla fine sembra prevalere. Il gioco si configura così come una sorta di totem, una metafora per molti lavoratori dell’industria videoludica, soprattutto della Naughty Dog, dove, come detto in precedenza, il *crunch* diventa spesso uno stile di vita. Come infatti sottolinea Neil Druckmann, *co-director* di *Uncharted 4*, «La passione della tua vita a volte non è in linea con l’amore della tua vita. E a volte queste cose sono in conflitto. [...] Molte persone entrano nell’industria dei videogiochi perché amano questo mezzo

¹³¹ AA.VV., *All Time Worldwide Box Office for Based on Game Movies*, the-numbers.com, <https://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/sources/based-on-game> (ultima consultazione: 06/06/2024).

[...]. Ma a volte, se non si sta attenti, può diventare distruttivo per la propria vita personale»¹³².



Fig. 10. Screenshot da una cut scene di *Uncharted 4*, in cui Nathan Drake gioca a *Crash Bandicoot* insieme a sua moglie Elena.

La storia produttiva di *Uncharted 4* è lunga e travagliata, anche se non paragonabile a quella dell'adattamento cinematografico. La principale problematica a cui deve far fronte Naughty Dog è la medesima che aveva complicato l'uscita del capitolo precedente: il contemporaneo sviluppo di *The Last of Us*. Quest'ultimo, nel corso del 2012 e del 2013, con l'approssimarsi della data prevista per l'uscita del gioco, richiede infatti un numero sempre maggiore di sviluppatori che vengono sottratti da *Uncharted*, privando così Amy Henning di preziose risorse umane. La situazione si fa progressivamente più critica, tanto che nel 2014, dopo numerose riunioni societarie, Henning abbandona lo studio videoludico, assieme ai suoi stretti collaboratori. A Wells e Balestra, i due copresidenti di Naughty Dog, non resta altro da fare che consegnare le redini del progetto ai loro due uomini più fidati, Neil Druckmann e Bruce Straley, i quali hanno appena terminato il lavoro su *Left Behind*, un'espansione per *The Last of Us*. I due accettano ad una sola e vincolante condizione: avere il controllo creativo completo sul gioco¹³³.

¹³² Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, cit., p. 32 (tr. it. nostra).

¹³³ *Ivi*, p. 39.

Uncharted 4 è ormai in sviluppo all'incirca da due anni, ma i copresidenti non sono interessati meramente a finire il lavoro impostato da Henning, anzi, vogliono impartire al videogame la loro visione. Decidono quindi di mantenere solo alcuni elementi del gioco, costringendo il team di sviluppo a ripartire praticamente da zero. Druckmann e Straley si occupano di riscrivere la storia, e rielaborano il ruolo di alcuni personaggi: ad esempio Sam, il fratello di Nate, che nelle intenzioni iniziali avrebbe dovuto essere il *villain* del gioco, nella nuova versione diventa invece l'elemento "tentatore", che trascina Nathan fuori dalla tranquilla vita domestica per gettarlo nuovamente in mezzo ad un'intrepida caccia al tesoro.

Durante l'avanzamento del titolo, Druckmann e Straley maturano una decisione drastica, in realtà già vagliata durante la gestione di Henning: *Uncharted 4* sarebbe stato l'ultimo gioco della serie, o almeno l'ultimo con Nathan Drake nel ruolo di protagonista.

Anche il *gameplay* subisce dalle modifiche, con l'aggiunta di alcune meccaniche di gioco: infatti, oltre al salto, l'arrampicata e lo *shooting* comuni in tutti i prodotti della serie, *Uncharted 4* rafforza lo *stealth*¹³⁴ – tenendo in considerazione che il protagonista, con il passare dell'età, potrebbe essere meno propenso ad attaccare frontalmente ad armi spianate i suoi nemici – e implementa la guida di veicoli e il rampino, con il quale Drake può calarsi dalle pareti rocciose (o, al contrario, raggiungere la sommità di esse) e dondolarsi lungo i burroni.

Il gioco presenta così nuove potenzialità ludiche, che permettono di espanderne anche la trama, tanto da diventare il più grande mai creato da Naughty Dog, superato solamente da *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020). L'uscita è inizialmente prevista per l'autunno del 2015, ma la mole di lavoro ancora da svolgere costringe l'azienda a rinviarlo. Così quell'anno, al posto di un videogame concluso e pronto al rilascio, nell'occasione dell'annuale E3 di Los Angeles¹³⁵ viene mostrata una demo del gioco, in cui Drake e Sullivan combattono e sfrecciano con un SUV tra le strette vie di una

¹³⁴ Dinamica in cui ci si muove silenziosamente tra i nemici senza farsi scoprire, con lo scopo di aggirarli oppure di attaccarli di sorpresa alle spalle e quindi, solitamente, di abatterli con un solo colpo senza fare rumore.

¹³⁵ L'Electronic Entertainment Expo, meglio conosciuta con la sigla E3, è stata una fiera di videogiochi organizzata dall'Entertainment Software Association e utilizzata da sviluppatori ed editori per mostrare al pubblico i propri titoli in uscita. Si è tenuto principalmente a Los Angeles dal 1995 al 2019, e nella sua versione virtuale (durante gli anni del Covid-19) nel 2021. Cfr.: https://it.wikipedia.org/wiki/Electronic_Entertainment_Expo.

fittizia cittadina in Madagascar, inseguiti da un imponente autocarro corazzato che spara all'impazzata¹³⁶.

Il 10 maggio 2016, *Uncharted 4* viene finalmente pubblicato. Il gioco vende 2,7 milioni di copie in una sola settimana¹³⁷ (che diventeranno 16 alla fine dello stesso anno¹³⁸), riceve recensioni stellari dalla critica e si aggiudica numerosi premi, diventando il più premiato nella categoria “Game of the Year” in quell'anno¹³⁹.

Nei mesi successivi, un numero imprecisato di sviluppatori, stremati ed esauriti per lo sforzo richiesto per terminarlo, lascia Naughty Dog. Gli altri, dopo una lunga e meritata vacanza, cominciano a lavorare su due nuovi progetti: un “pacchetto di espansioni” di *Uncharted 4* (che si tramuterà in un videogioco vero e proprio, uscito nel 2017 con il nome di *Uncharted: the Lost Legacy*¹⁴⁰) e il sequel di *The Last of Us*.

3.3. L'inizio di un ladro al cinema

Sic parvis magna. In latino significa letteralmente “così, dalle piccole cose, le grandi”. L'espressione è stata adottata come motto da Sir Francis Drake (1540-1596), proveniente da umili origini e divenuto famoso navigatore, esploratore e corsaro sotto il regno di Elisabetta I. Con riferimento alla sua biografia, la frase potrebbe quindi essere intesa come “da umili origini verso grandi imprese”. Tale è anche l'interpretazione di Naughty Dog, quando trasferisce il motto al fittizio discendente del cavaliere britannico, Nathan Drake. Nel mondo di *Uncharted*, infatti, il protagonista della saga eredita un anello appartenuto al suo antenato, sulla quale è incisa la massima. Ed è proprio sul dettaglio di questo anello che si apre il film di *Uncharted*.

¹³⁶ PlayStation, *UNCHARTED 4: A Thief's End - E3 2015 Press Conference Demo*, <https://www.youtube.com/watch?v=zL46dpNEPPA>.

¹³⁷ Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, cit., p. 58.

¹³⁸ Daniel George, *God of War surpasses 10 million sales on the PS4, Uncharted 4 tops 15M*, <https://web.archive.org/web/20190602154613/https://appttrigger.com/2019/05/21/god-war-surpasses-10-million-sales-ps4-uncharted-4-tops-15m/> (ultima consultazione 11/06/2024).

¹³⁹ Jordan Coetsee, *Uncharted 4 Wins the Most GOTY Awards for 2016*, <https://gameranx.com/updates/id/95169/article/uncharted-4-wins-the-most-goty-awards-for-2016/> (ultima consultazione: 12/06/2024).

¹⁴⁰ Si tratta di un capitolo *spin-off*, il primo a non avere Nathan Drake come protagonista. Nel gioco, il giocatore veste i panni di Chloe Frazer (uno dei protagonisti di *Uncharted 2*), la quale parte alla ricerca della “zanna di Ganesh” nelle catene montuose dell'India occidentale. Al suo fianco, Nadine Ross, ex mercenaria, nonché uno degli avversari di Drake in *Uncharted 4*.

La sequenza iniziale – che funge da *flashforward* – ci catapulta subito nel vivo dell’azione. Drake è appeso per miracolo a delle corde agganciate ad un aereo cargo in volo, e combatte contro alcuni mercenari mentre tenta di risalire sul velivolo. La scena è presa fedelmente da *Uncharted 3: Drake’s Deception* e costituisce una delle tante esplicite citazioni alla serie videoludica.



Fig. 11. A sinistra, il fermoimmagine della sequenza “aerea” del film *Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022), a destra uno *screenshot* della stessa sequenza in *Uncharted 3* (Naughty Dog, 2011).

Il film, tuttavia, non vuole attenersi pedissequamente ai vari videogiochi, ma preferisce adoperarli come spunto per raccontare una storia nuova, riscrivendo anche la formazione del giovane Drake, dal rapporto con il fratello al primo incontro con alcuni personaggi che i fan della saga conoscono molto bene, come Sully e Chloe¹⁴¹. Ne deriva un mosaico di situazioni e svolte ripescate dai quattro capitoli usciti per Playstation, che vengono rielaborate *ad hoc* per l’occasione e composte su un’intelaiatura che prende molto da *A Thief’s End*, a cui si aggiungono tasselli nuovi, compreso il filo narrativo che regge la trama.

L’inizio del film, dunque, ci porta a conoscere con un *flashback* – subito dopo la scena dell’aereo, che verrà ripresa in seguito – i fratelli orfani Sam e Nathan “Nate” Drake, mentre cercano di rubare da un museo di Boston una mappa legata alla spedizione di Magellano. I due vengono però sorpresi e catturati dalle guardie di sicurezza. Prima che l’orfanotrofio possa espellere Sam, quest’ultimo fugge di nascosto per stare da solo, ma promette a Nate che tornerà, lasciandogli il sopracitato anello appartenuto Sir Francis Drake.

¹⁴¹ Andrea Peduzzi, *Uncharted – La recensione*, it.ign.com, <https://it.ign.com/uncharted-1/190642/review/uncharted-la-recensione> (ultima consultazione: 06/06/2024).

Quindici anni dopo, Nathan lavora come barista a New York e borseggia saltuariamente i ricchi clienti. Il ragazzo viene rintracciato da Victor “Sully” Sullivan, un cacciatore di tesori che ha lavorato con Sam per scovare il tesoro nascosto dall’equipaggio di Magellano. Sully spiega a Nate che Sam è scomparso dopo averlo aiutato a rubare il diario di Juan Sebastian Elcano – membro della ciurma di Magellano – e gli chiede aiuto per ritrovarlo. Il giovane Drake accetta, desideroso di riabbracciare il fratello maggiore, e segue l’uomo fino a una casa d’aste, dove viene venduta una preziosa croce posseduta all’equipaggio dell’esploratore portoghese. Lì i due incontrano Santiago Moncada, l’ultimo discendente della dinastia che aveva finanziato la spedizione di Magellano. Durante l’asta, Nate ha una colluttazione con i mercenari di Moncada, guidati dalla spietata Jo Braddock, distraendo così tutti i presenti e dando il tempo a Sully di impadronirsi del cimelio.

Nathan e Victor partono quindi alla volta di Barcellona, dove si presume sia nascosto il tesoro di Magellano, e si incontrano con Chloe Frazer, un’altra cacciatrice di tesori che possiede una croce identica. La città spagnola sarà solo una delle tappe del viaggio per ritrovare il bottino, che porterà i protagonisti fino alle Filippine. Un viaggio disseminato di indizi, tradimenti e pirotecniche sequenze d’azione tra passaggi segreti sotterranei, macchine in caduta libera e galeoni sospesi in aria.

La pellicola, a livello di trama, sembra dunque rispettosa del materiale di partenza, presentando tutti gli elementi canonici della saga di *Uncharted* e del genere a cui essa fa riferimento. Infatti, i protagonisti partono all’avventura per trovare e recuperare un tesoro nascosto. In questo caso non è El Dorado, né nessun’altra città sepolta e dimenticata, ma l’oro di Magellano, occultato dal navigatore chissà dove. Così come non mancano le *location* esotiche, gli enigmi e le mappe, il parkour, le sparatorie e le lotte all’arma bianca, i passaggi segreti e i grandi meccanismi da sbloccare (che rimandano a Indiana Jones e soprattutto ai videogame di *Tomb Raider*¹⁴²). Anche fotografia e colori del film sono piuttosto in linea con i giochi, proiettando lo spettatore nelle medesime atmosfere. Il problema è che le affinità con il prodotto di partenza si fermano quasi esclusivamente al lato estetico.

¹⁴² Gabriele Niola, *Il film di Uncharted in estrema sintesi: era meglio il videogioco*, wired.it, <https://www.wired.it/article/uncharted-film-recensione/> (ultima consultazione: 06/06/2024).

I personaggi presentati nel film, infatti, si discostano sensibilmente da quelli ideati da Naughty Dog: il Nathan Drake videoludico è un uomo carismatico, un ladro avventuriero determinato e testardo, che trasuda una tale sicurezza da risultare persino sbruffone. Il personaggio si avvicina alla ricerca di antichi reperti da adolescente, e nell'ultimo capitolo della saga è persino un marito amorevole e un padre premuroso.

Il Nathan Drake cinematografico, al contrario, è un ragazzo ingenuo, sognatore e capace, che si affida agli insegnamenti di Sully per muovere i suoi primi passi nel duro mondo della “caccia al tesoro”¹⁴³. Il suo ruolo, almeno inizialmente, sembra quindi relegato a “spalla” del suo mentore, anche se, nel corso dell'avventura, riesce a guadagnare uno alla volta gli attributi iconici della controparte digitale, come il serafino, i pantaloni cargo, fino alla mitica fondina da spalla¹⁴⁴. Lo spettatore ha come l'impressione che Nate parta svantaggiato in ogni scontro, e che non abbia mai il controllo sulle situazioni pericolose in cui viene a trovarsi, riuscendo a tirarsene fuori solo grazie ad un mix di fortuna e destrezza. Tutto l'opposto dell'eroe videoludico al quale si ispira, le cui abilità con la pistola e nel combattimento corpo a corpo lo rendono una specie di macchina da guerra inarrestabile con la quale il giocatore può affrontare a viso aperto orde di mercenari assetati di sangue.

Una tale discrepanza tra le due visioni dello stesso personaggio è dovuta in parte alla volontà di Sony di creare un universo narrativo sullo stile della Marvel. Il produttore del film Avi Arad è proprio colui che, con *Iron-Man* (John Favreau, 2008), ha dato inizio alla costellazione di film ispirati alla nota casa editrice e cinematografica. Così, per *Uncharted* è stata messa in atto una mossa nota come «“operazione Tony Stark”, cioè prendere un personaggio e cambiarne alcuni tratti caratteriali, in modo da assecondare la personalità dell'attore che lo interpreta»¹⁴⁵. Il personaggio dei fumetti è infatti stato modellato su Robert Downey Jr., il quale gli ha conferito un'ironia e un carisma che originariamente non possedeva. Di conseguenza, il Nathan Drake cinematografico assorbe le caratteristiche del suo interprete, Tom Holland, e non il contrario. Il problema è che la stessa operazione era già stata compiuta proprio dalla Marvel con il medesimo attore, chiamato ad interpretare Spider-Man. E la personalità di Holland ha di sicuro più

¹⁴³ Mae Abdulkaki, *Uncharted Movie Vs Video Games Comparison: Every Change Explained*, screenrant.com, <https://screenrant.com/uncharted-movie-videogame-comparison-differences-changes/> (ultima consultazione: 06/06/2024).

¹⁴⁴ A. Peduzzi, *Uncharted – La recensione*, cit.

¹⁴⁵ G. Niola, *Il film di Uncharted in estrema sintesi: era meglio il videogioco*, cit.

affinità con il simpatico e umile “arrapincamuri” che con uno spavaldo ladro pluriomicida. La versione filmica di Nathan Drake, quindi, finisce per sembrare la copia annacquata di Peter Parker, ma senza costume e ragnatele.



Fig. 12. Nathan Drake in *Uncharted 3* (a sx) e la sua versione cinematografica, interpretata da Tom Holland (a dx).

I cambiamenti sostanziali, peraltro, non riguardano solo il protagonista, ma anche i suoi comprimari. Nei videogiochi Victor Sullivan è per Nate una figura paterna, ma che spesso allude al suo passato oscuro, caratterizzato da azioni e scelte moralmente deprecabili. Nel film, Sully diventa il mentore cinico del giovane Drake, sempre pronto a fregarlo alla prima occasione. Il personaggio, inoltre, assume alcuni tratti tipici del Nathan videoludico, finendo per perdere aderenza con la fonte alla quale si ispira. E non basta aggiungere a Mark Wahlberg gli iconici baffi di Sully nella scena *post-credit* per trasformare l'attore nella sua controparte digitale.

Infine, lo stesso si può dire per Chloe Frazer. Il personaggio nasce come controparte femminile di Nathan: è un'avventuriera abile, impulsiva, spericolata e spiritosa, ma molto spesso eticamente ambigua e concentrata solo e soltanto sul proprio interesse. La donna è inoltre particolarmente attraente, e Nate ne subisce il fascino in *Uncharted 2*. Nell'adattamento, Chloe conserva alcuni dei suoi connotati – soprattutto il doppiogiochismo – ma perde gran parte del suo *appeal*. Per quanto sia condivisibile

privare il personaggio della spiccata sensualità che lo caratterizzava nei giochi, in modo da non incorrere in una sessualizzazione del personaggio, regista e sceneggiatori del film hanno provato a costruire un modello femminile emancipato e edificante, cadendo però nel cliché della “saputella”¹⁴⁶. Risulta difficile quindi, per lo spettatore, stabilire un sincero coinvolgimento empatico con l’eroina di turno.

Con il mutare della personalità dei personaggi, cambiano di conseguenza anche le dinamiche nei loro rapporti. Ciò è particolarmente evidente per quanto riguarda Nate e Sully, che nei giochi sono impegnati in un perpetuo interscambio di battute e punzecchiamenti che sottende in realtà un grande affetto reciproco. Il loro è sostanzialmente un rapporto surrogato di padre e figlio, in cui uno vede qualcosa di sé stesso nell’altro¹⁴⁷. Il film, invece, come abbiamo già brevemente visto, rivisita parzialmente il legame tra i due. Tale aspetto si evince in modo particolare nel confronto tra la sequenza del film dedicata al primo incontro tra Victor e Nathan e lo stesso episodio nell’estesa sezione *flashback* di *Uncharted 3: Drake’s Deception*.

Nel film, dopo che Nate ha abilmente rubato un braccialetto nel locale in cui lavora, Sully loda la sua destrezza e gli offre subito un lavoro. In questa occasione, Drake sottolinea quanto sia insolito cercare di rimediare dei complici in un bar qualsiasi, quasi che la sceneggiatura stessa si fosse resa conto della stranezza della situazione. Sully quindi lascia il locale, ma non prima di aver derubato a sua volta Nate della collana, lasciando al suo posto il suo biglietto da visita. Il ragazzo allora si intrufola nell’appartamento di Victor per recuperare la collana, ma trova l’uomo ad attenderlo. I due scambiano qualche parola sulla mappa di Magellano presente nella stanza e finalmente Sully riesce a reclutare Nate per l’audace impresa. La scena è “piatta” da ogni punto di vista (visivo, recitativo, della sceneggiatura), rendendo potenzialmente noioso un episodio chiave della storia.

Nel gioco, invece, il loro incontro avviene in un contesto totalmente diverso: Sullivan e un giovanissimo Nate tentano di rubare da un museo gli stessi oggetti: l’anello – al centro anche del film di *Uncharted* – e una sorta di astrolabio appartenuti all’esploratore antenato del ragazzo, Lord Francis Drake. Dopo aver cercato di sottrarsi vicendevolmente le risorse per la riuscita del colpo, Nate recupera l’anello ma viene

¹⁴⁶ *Ibidem*.

¹⁴⁷ Nerdstalgic, *Why The Uncharted Movie Isn’t Really An Uncharted Movie*, cit.

braccato da un gruppo di spietati criminali che vogliono mettere le mani sullo stesso tesoro, e la sua vita viene salvata *in extremis* da Sully. Solo allora i due si siedono in un bar, si presentano e cominciano a parlare, anche se ancora con reciproca diffidenza, prima di stringere un'amicizia destinata a consolidarsi nel tempo. Il loro primo incontro mostratoci nel videogioco è quindi dinamico e avvincente; vengono subito messe in risalto le personalità dei due personaggi, così come la complessità del loro rapporto. In questo modo risulta facile costruire un legame empatico con Nate e Sully e appassionarci alle loro linee narrative.

In sintesi, il film perde duramente il confronto con i videogiochi di partenza – il che non è una sorpresa – ed è in costante difetto anche con i capitoli meno brillanti della saga di *Indiana Jones*, dalla quale trae molto materiale¹⁴⁸. Il film, complice forse la presenza di Arad alla produzione, si riduce ad assomigliare ad un ordinario prodotto Marvel: leggero e a tratti divertente, con un cattivo bidimensionale, e farcito di CGI. Quello che manca, però, è proprio l'anima della serie videoludica: il fascino misterioso e potenzialmente pericoloso che nascondono i grandi tesori perduti, la scoperta di antiche mitologie, e il senso di “inesplorato”, da cui i videogame prendono il titolo.

Infine, come già ampiamente esposto, l'errore principale del film è di essersi focalizzato sul ricreare le suggestive atmosfere e le sbalorditive sequenze d'azione contenute nei giochi, trascurando però il punto cardine sul quale Naughty Dog ha basato il successo di *Uncharted* (e poi *The Last of Us*): la caratterizzazione dei personaggi. Tuttavia, è quantomeno doveroso fare una precisazione: i videogiochi guidati da una forte narrazione, con personaggi tridimensionali e profondi, tendono a ottenere risultati migliori se trasposti nelle serie televisive, le quali godono del grosso vantaggio di avere a disposizione maggior tempo per esplorare le esigenze, gli obiettivi, e la personalità sfaccettata dei protagonisti. Per questo motivo, trasformare i quattro capitoli di *Uncharted* in un unico film, ha ostacolato la sua resa fin dall'inizio. Come si vedrà nello specifico nel quarto capitolo, infatti, le problematiche riscontrate in questo paragrafo non si presenteranno nella recente serie *The Last of Us*, prodotta da HBO.

¹⁴⁸ A. Peduzzi, *Uncharted – La recensione*, cit.

3.4. Nathan Fillion è (finalmente) Nathan Drake: la *fan fiction* di *Uncharted*

Baja Peninsula, Messico. Due voluminosi suv neri sfrecciano su una strada sterrata fino a raggiungere un'imponente e maestosa villa. Dalle auto scendono degli sgherri messicani – connotati dall'immane canottiera bianca, che mette in evidenza il corpo tatuato – i quali trascinano all'interno della residenza un uomo incappucciato. Si tratta di Nathan Drake: lo si riconosce dall'abbigliamento e dall'anello che porta appeso al collo, il quale presenta un'iscrizione in latino non distinguibile, ma che i fan della serie conoscono molto bene. Il capo dei criminali si avvicina all'avventuriero, gli toglie il cappuccio dalla testa e rivela che al di sotto si cela... Nathan Fillion.

La scena appena descritta fa parte del cortometraggio non ufficiale di *Uncharted* (2018), scritto da Jesse Wheeler e Allan Ungar, e diretto dallo stesso Ungar, che vede la star di *Castle* e di *Firefly* (2002-2003) vestire i panni di Nathan Drake.

Nel breve film, Nate è alla ricerca di alcuni antichi manufatti che potrebbero portare a un tesoro inestimabile: un carico d'oro dal valore di miliardi di dollari nascosto da Magellano nelle Filippine. Insomma, qualcosa che ricorda molto da vicino quello che si sarebbe visto quattro anni più tardi nel film di Ruben Fleischer. Per riuscire nel suo intento, Drake deve prima sfuggire a un branco di feroci scagnozzi a suon di pugni, calci volanti e colpi di pistola.

In un'intervista rilasciata da Fillion e Ungar a *IndieWire* nel luglio del 2018, il regista racconta che il progetto nasce quando i due si incontrano grazie ad amici comuni e scoprono una passione condivisa per il *franchise*. Durante una cena vegana thailandese Ungar, che nella sua carriera ha diretto quasi esclusivamente film d'azione, ha convinto l'attore a girare il film. «Nathan non aveva alcuna motivazione finanziaria o incentivo o qualcosa del genere» sottolinea il regista, «[...] ha fatto questo film solo per passione e si è allenato per farlo. Voleva fare tutte le sue acrobazie e ha messo il cento per cento di sé stesso»¹⁴⁹. Fillion, infatti, era sempre stato uno degli attori preferiti dai fan dei videogiochi per interpretare il ruolo in un adattamento su schermo. Un'idea che l'attore stesso aveva

¹⁴⁹ Liz Shannon Miller, 'Uncharted' Fan Film: Nathan Fillion Explains How His Dream of Playing Nathan Drake Came True, *indiewire.com*, <https://www.indiewire.com/features/general/uncharted-fan-film-nathan-fillion-interview-1201984669/> (ultima consultazione: 08/06/2024) (tr. it. nostra).

incoraggiato su Twitter nel 2010. In effetti, nei quindici minuti in cui lo vediamo recitare, dimostra di avere proprio il *physique du rôle*.



Fig. 13. Nathan Fillion nei panni di Nathan Drake, nel cortometraggio non ufficiale di *Uncharted* (Allan Ungar, 2018)

Il fan film di *Uncharted* è stato girato in cinque giorni in varie località della California meridionale, nel periodo intercorso tra le riprese di Fillion del *pilot* del poliziesco della ABC *The Rookie* (2018 – in corso) e la messa in onda dello stesso episodio. Il corto è stato totalmente autofinanziato, e gran parte del cast e della troupe ha “donato” il proprio tempo per lavorare al progetto. A causa di tali restrizioni sul budget, Ungar e Fillion sapevano di non poter contare su spettacolari sequenze d’azione o sulla costruzione di set monumentali, quindi: «volevamo concentrarci sulla storia del personaggio, che credo sia il punto di partenza di ogni storia, gioco e film»¹⁵⁰. Da tali parole, sembra che Fillion avesse compreso alla perfezione lo spirito che ha reso speciali i videogame di Naughty Dog, non cadendo così nell’errore che ha invece commesso Sony nel suo adattamento ufficiale. Difatti, il suo Nathan Drake rispecchia in maniera più fedele l’originale rispetto alla versione di Holland, non solo fisicamente, ma anche a livello caratteriale: «un eroe spiritoso e simpatico, consapevole di sé – il tipo di eroe che ha dei difetti e con cui ci si può immedesimare di più. Non un archetipo perfetto»¹⁵¹. La sua interpretazione è quindi un vero e proprio tributo al personaggio, per cui l’attore nutre grande ammirazione.

¹⁵⁰ *Ibidem.*

¹⁵¹ *Ibidem.*

Oltre ad un Nathan Drake che può fregiarsi di tale nome agli occhi dei videogiocatori, il film è inoltre impreziosito da sequenze d'azione che ricalcano fedelmente – per inquadrature, azioni e ritmo – il *gameplay* dei giochi originali.

La scelta di realizzare il fan film è dovuta anche alla facilità con la quale oggi, grazie ad internet, il prodotto può essere diffuso facilmente su una piattaforma come YouTube e raggiungere agevolmente milioni di persone. Come spiega l'attore:

Quando ero bambino uscivo da scuola alle 15.30, e se volevo vedere *L'isola di Gilligan*¹⁵², lo davano alle 16. Era una passeggiata di 35 minuti fino a casa, quindi dovevo correre [...] se volevo vederlo. Ora schiaccio un pulsante e vedo quello che voglio. Questo è il cambio di paradigma: se ti piace, se lo vuoi, premi un pulsante e sei intrattenuto. Io e Allan volevamo premere un pulsante e vedere *Uncharted*¹⁵³.

E forse è stato proprio il mix perfetto tra questo entusiasmo bambinesco e l'amore per la saga – che prescinde dalle logiche del mercato hollywoodiano – a rendere il cortometraggio di *Uncharted* una perla rara e pregiata.

¹⁵² *L'isola di Gilligan* (*Gilligan's Island*, 1964-1967) è una sitcom statunitense d'avventura incentrata sulle vicende di sette naufraghi che cercano di sopravvivere e, infine, fuggire dall'isola su cui sono naufragati. La serie crebbe enormemente in popolarità durante gli anni Settanta e Ottanta, quando molte reti televisive la trasmettevano nel tardo pomeriggio dopo la scuola. Cfr.: https://it.wikipedia.org/wiki/L%27isola_di_Gilligan.

¹⁵³ L. Shannon Miller, *'Uncharted' Fan Film: Nathan Fillion Explains How His Dream of Playing Nathan Drake Came True*, cit. (tr. it. nostra).

Capitolo 4

The Last of Us: un viaggio seriale

«Questa è la nostra routine: non facciamo altro che sopravvivere, giorno e notte»¹⁵⁴. Tali parole sono pronunciate da Ellie, giovane co-protagonista di *The Last of Us*, nel trailer di debutto del gioco mostrato durante la cerimonia dei Video Game Awards del 2011. Nel breve video – circa due minuti e mezzo di durata – la ragazzina è alla ricerca di provviste all'interno di una casa abbandonata insieme a Joel, un possente uomo barbuto. I due vengono attaccati da un paio di banditi e poi da alcune creature mostruose. Dopo una furiosa colluttazione tra pugni, bastonate e colpi di pistola, Joel ed Ellie riescono a fuggire dall'abitazione, mostrando agli spettatori un mondo post apocalittico completamente in rovina, nel quale la vegetazione ha ripreso il possesso della città deserta.

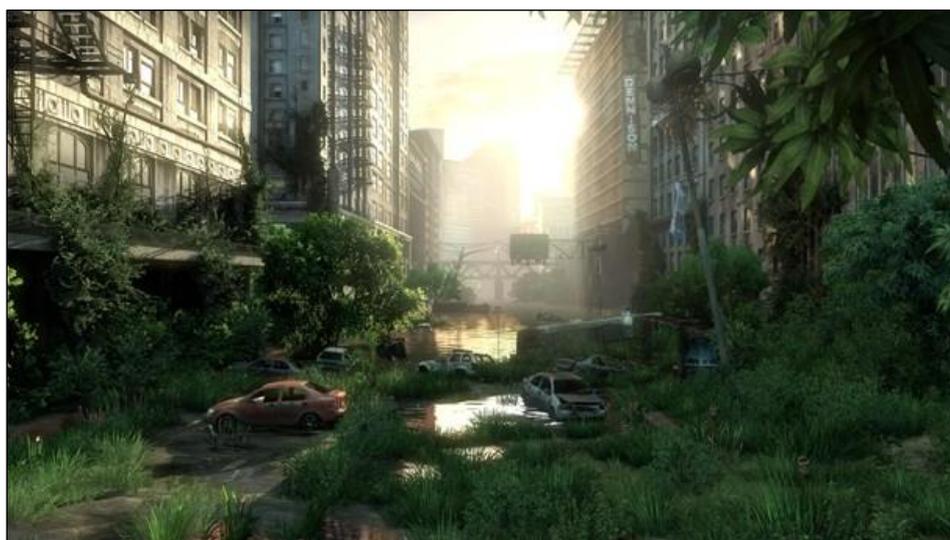


Fig. 14. Il mondo post-apocalittico di *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) mostrato nel trailer di debutto

¹⁵⁴ Game Trailers, *The Last of Us Exclusive Debut Trailer*, <https://www.youtube.com/watch?v=rWzcYbtZQrk>, (tr. it. nostra).

Il trailer presentato nel 2011 non richiama nello specifico nessuna sezione del gioco, ma riassume molto bene l'anima del videogame e quello che l'utente sarà chiamato a fare per la quasi totalità del tempo di gioco: guidare il proprio avatar digitale in una spietata lotta per la sopravvivenza all'interno di un mondo devastato.

L'anno successivo il *game director* Bruce Straley e il *creative director* Neil Druckmann – il quale apporto era stato importante fino a quel momento anche per la saga di *Uncharted* – affermano la loro volontà di far progredire parallelamente l'aspetto puramente ludico e la narrazione, con l'obiettivo di mettere in luce tutte le possibilità del medium videoludico. Da qui deriva anche la scelta inusuale di non inserire alcuni classici elementi ludici tipici dei videogiochi, come le *boss battle*, armi speciali e classi particolari di nemici. Come sostiene Susanne Eichner, «[*The Last of Us*] è un ottimo esempio di quanto il *gameplay* sia interconnesso con la narrazione, e di quanto le emozioni derivanti dalla narrazione si sovrappongono a quelle relative al *gameplay* stesso»¹⁵⁵. Un costante equilibrio tra il *gameplay* e le *cut scenes* che conduce il piano ludico e quello narrativo a integrarsi in un processo unicizzante¹⁵⁶, sottolineando l'accentuata direzione "cinematografica" già presa con *Uncharted*,

Si tratta di un tema caro a Naughty Dog già dai primi anni del nuovo millennio. Infatti, come esposto in precedenza, è proprio in quel periodo che l'azienda, forte dei successi consolidati negli anni Novanta, decide di cambiare rotta e arricchisce il proprio personale di talenti provenienti da altri settori mediali, tra cui quello cinematografico. Come sottolinea Matteo Genovesi, la compagnia si era dimostrata lungimirante, capendo che l'evoluzione sul piano tecnico rappresentato a quel tempo dalla PlayStation 3 (superata ormai da due generazioni di console casalinghe) poteva rappresentare l'occasione giusta per incentivare un dialogismo indiretto ma comunque sempre più solido con il mondo del cinema.¹⁵⁷

Si è già visto nel primo capitolo che il cinema differisce per modalità di fruizione dal videogioco, nel quale è presente una componente interattiva sconosciuta agli altri media audiovisivi. Tuttavia, i due media sono accomunati dall'emozione provocata nel

¹⁵⁵ Susanne Eichner, *Representing Childhood, Triggering Emotions. Child Characters in Videogames*, in Perron B., Schröter F. (a cura di), *Videogames and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, McFarland, 2016, p. 184 (tr. it. Matteo Genovesi).

¹⁵⁶ Matteo Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginari e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, Ledizioni, Milano, 2022, p. 37.

¹⁵⁷ *Ivi*, p. 33.

fruitore quando questi comprende un avvenimento predeterminato dall'autore (che, è giusto ripeterlo, è sempre presente anche in ambito videoludico). Naughty Dog, dunque, crea *The Last of Us* muovendosi proprio su questa “base comune”, che renderà più semplice la traduzione di un videogame in una forma audiovisiva non interattiva, come il serial televisivo.

4.1. Il percorso *on the road* di Ellie e Joel

The Last of Us viene rilasciato il 14 giugno del 2013 (dopo un unico rinvio di poco più di un mese) come esclusiva PlayStation. La storia si apre con una situazione tranquilla. È il compleanno di Joel, che rincasa dopo una lunga e stancante giornata di lavoro. Sua figlia, Sarah, gli regala un orologio, dimostrando un grande affetto nei confronti del padre, che contraccambia. I due vanno a dormire, ma la ragazzina viene svegliata in piena notte da una telefonata dello zio Tommy, il quale cerca disperatamente di mettersi in contatto con il fratello Joel. Sarah scende le scale e vede il padre venire assalito da un vicino di casa in preda a un inquietante *raptus* omicida che, nelle movenze e nei versi, ha ben poco di umano. L'uomo è costretto a sparare al suo aggressore, uccidendolo. I due scappano dall'abitazione grazie all'aiuto di Tommy, che li carica sulla sua macchina. Attorno a loro il mondo sembra impazzito: gli edifici vanno a fuoco, gli aerei precipitano e la gente nel panico cerca di mettersi al riparo dagli attacchi di persone mutanti che sembrano provenire da ogni direzione. Nel caos generale, la vettura sulla quale viaggiano i protagonisti subisce un incidente. I tre fuggono fino a quando si imbattono in un soldato che, sotto gli ordini del suo superiore, apre il fuoco su di loro. Tommy uccide prontamente il militare, ma Sarah è stata raggiunta da una raffica di proiettili e morirà tra le braccia del padre.

Vent'anni dopo la Terra è una landa desolata, nella quale la natura ha ripreso il controllo sui territori che le erano stati strappati dall'uomo. L'umanità è stata massacrata da una pandemia fungina che trasforma le persone in zombi. La maggior parte dei superstiti vive nelle blindatissime “zone di quarantena” (ZQ), governate da dittature militari. Anche Joel vive in uno di questi distretti, in compagnia dell'amica/amante Tess, insieme alla quale contrabbanda merce – perlopiù cibo e armi – dentro e fuori le ZQ. I due, dopo aver regolato sanguinosamente i conti con un gruppo di criminali che avevano loro sottratto delle armi, incontrano Marlene, leader di un gruppo di ribelli conosciuto

come “Le Luci”, la quale è stata ferita in seguito a uno scontro a fuoco. La donna, che in passato era stata affettivamente legata a Tommy, implora Joel e Tess di condurre fuori dalla zona di quarantena una giovanissima ragazza di nome Ellie, senza specificarne i motivi. I due contrabbandieri inizialmente tentennano, ma infine accettano quando Marlene offre loro in cambio un carico di armi doppio a quello che è stato loro rubato. Tess e Joel scopriranno presto l’importanza della loro impresa: la ragazzina è immune agli effetti del fungo parassita e dunque rappresenta forse l’unica salvezza per il genere umano. Il loro compito è quello di scortarla fino ad un ospedale governativo, dove alcuni medici delle Luci potranno studiare i geni per ricavare un vaccino. Dopo vari pericoli scampati, i tre raggiungono la struttura solo per scoprire che i sanitari sono stati uccisi dall’esercito, che ben presto circonda il palazzo. Tess allora rivela di essere stata morsa da un mutante in uno scontro precedente – il che la rende infetta – e chiede a Joel di continuare a proteggere la ragazzina fino a quando non avranno trovato altri medici. Lui, riluttante, accetta, mentre Tess affronta da sola i militari per offrire una via di fuga a Joel ed Ellie.

Comincia così per i due nuovi compagni di viaggio un lungo e travagliato cammino che cambierà per sempre le loro vite. Durante il tragitto nel decadente mondo post-apocalittico, incontreranno amici vecchi e nuovi, stringeranno improbabili alleanze e dovranno affrontare gruppi di militari, banditi, cannibali e soprattutto tanti, tantissimi mutanti.

Dal punto di vista ludico, *The Last of Us* è un ibrido tra un *action* e un *adventure* in terza persona (con una particolare focalizzazione sullo *shooting*) con molti elementi ripresi dai *survival horror*¹⁵⁸. Dal punto di vista narrativo, invece, il gioco è fortemente incentrato sul rapporto tra i due protagonisti, destinato ad evolvere fino a saldarsi in maniera indissolubile, a tal punto da diventare una relazione surrogata padre-figlia.

L’idea stessa del videogioco nasce infatti dal rapporto tra due personaggi videoludici: Nathan Drake e Tenzin, un introverso abitante di un villaggio tibetano che

¹⁵⁸ Lo scopo ludico e narrativo primario dei videogiochi appartenenti a questo genere è quello di condurre il/la protagonista (e/o qualcuno a lui/lei caro/a) alla salvezza, scontandosi con (o scappando da) creature mostruose che incutono timore sia al personaggio che all’utente. Tale genere videoludico deriva dall’horror cinematografico, con una sostanziale differenza legata all’interattività del medium videoludico: infatti, il giocatore è libero di esplorare gli inquietanti spazi digitali, e la paura deriva anche dalle potenziali dinamiche che possono venire a crearsi a seconda della scelta del proprio personale percorso. Cfr. Bernard Perron, *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury, 2018.

salva la vita al cacciatore di tesori in *Uncharted 2: Among Thieves*. Il team di Naughty Dog, durante lo sviluppo del titolo, crea quindi una fase ludica che «mette due persone caratterialmente diverse alla prova con pericoli che necessitano di una stretta collaborazione per essere superati»¹⁵⁹. Ed è proprio la differenza – caratteriale, ma anche anagrafica – tra due personaggi virtuali a rappresentare la base che sorregge *The Last of Us*. Infatti, quando i due protagonisti si conoscono, Joel è rabbioso e disilluso, un uomo a cui la morte della figlia ha spento la fiamma vitale, lasciando solo la cenere a ricoprire il suo cuore infranto; Ellie, al contrario, è una ragazzina grintosa e vivace, curiosa di scoprire il mondo oltre le mura della ZQ nella quale ha vissuto per tutta la vita.

L'utente condivide il punto di vista di Ellie, in quanto, come lei, non ha potuto conoscere il mondo virtuale in una situazione pre-pandemica. Il giocare sarà quindi chiamato a ricostruire la storia, gli usi e i costumi di una realtà oramai perduta attraverso la sua fantasia, ai ricordi nostalgici di chi la abitava e agli indizi sparsi (diari, oggetti, cartelloni pubblicitari...) che sbucano come chiazze d'erba tra cimiteri di automobili e gigantesche carcasse di cemento. Una grande importanza è dunque affidata all'esplorazione, e di conseguenza alla costruzione di un ambiente ricco di dettagli e dotato di una propria personalità. Ne deriva una cura maniacale da parte degli autori nella costruzione del mondo di gioco, il quale non si limita ad essere un recipiente tridimensionale in cui si muovono i protagonisti della storia, ma che “dialoga” con loro e costituisce di per sé un personaggio complesso e profondo.

Uno spazio così ampio e articolato si apre a numerose interpretazioni, tra cui la visione di *The Last of Us* come distopia ecologista proposta da Gerald Farca e Charlotte Ladevèze, che ci limiteremo a riportare sinteticamente a titolo esemplificativo. Secondo i due studiosi, il titolo di Naughty Dog funge da monito all'epoca contemporanea, mettendo i giocatori di fronte al fatto che, se l'umanità dovesse persistere nelle sue tendenze (auto)distruttive, in un futuro non lontano potremmo trovarci di fronte a una catastrofe simile a quella rappresentata nel mondo narrativo di Ellie e Joel. In una tale prospettiva, *The Last of Us* si avvarrebbe della struttura della distopia critica¹⁶⁰, che

¹⁵⁹ M. Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginari e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, cit. p. 36.

¹⁶⁰ La “distopia critica” è una variante del discorso narrativo dell'utopia che, tra tutto il terrore che rappresenta, conserva un nucleo solido e indistruttibile: la speranza di utopia in un futuro migliore. Cfr. Gerald Farca, Charlotte Ladevèze, *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*, Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG, 2016.

giustappone una narrazione ufficiale in cui gli spazi urbani sono caratterizzati da un'intensa lotta e violenza ludica, e servono a scatenare nel giocatore i sentimenti ludonarrativi di intrappolamento e sofferenza, con una contro-narrazione che suggerisce come potenziale soluzione alla distopia il ritorno alla natura e l'enclave utopica di una vita in equilibrio con quest'ultima. Al contrario della città, infatti, gli spazi naturali hanno un effetto calmante e liberatorio sul giocatore¹⁶¹.



Fig. 15. Screenshot da una cut scene di *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013): Ellie vede per la prima volta una giraffa e ne entra amichevolmente in contatto

Oltre l'ambientazione, ciò che rende vivo e pulsante il mondo di gioco sono i suoi abitanti, di cui i più presenti ed emblematici sono certamente i mutanti. Come sopra accennato, la loro presenza in ogni angolo del globo è il risultato di un'epidemia scatenata dalle spore del "cordyceps"¹⁶², un fungo parassita che si insedia nel cervello degli esseri umani e li trasforma in zombi. La violenza con la quale i mostri aggrediscono gli individui

¹⁶¹ Gerald Farca, Charlotte Ladevèze, *The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*, Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG, 2016, p. 2.

¹⁶² Il fungo parassita del gioco è ispirato all'*ophiocordyceps*, che in natura si diffonde tramite spore e infetta le formiche entrando nel loro sistema circolatorio fino a raggiungere il sistema nervoso, e più nello specifico i gangli che si occupano del movimento di arti e mandibole. A quel punto il micete è capace di spostare la formica sulla foglia più alta di un cespuglio a livello terra, dove rimane appesa. Il fungo, quindi, può colonizzare il resto del corpo, creando delle strutture sacciformi che spuntano dall'esoscheletro dell'insetto, le quali rilasciano spore che a loro volta potranno infettare altre formiche che passano al di sotto. Tuttavia, nonostante il videogioco (e di conseguenza la serie TV) si basi sul presupposto che un ipotetico salto evolutivo di un fungo simile possa portarlo ad infettare l'uomo, questa possibilità è considerata davvero improbabile dalla comunità scientifica, principalmente perché il sistema nervoso dell'essere umano è molto più complesso di quello di una formica, e quindi molto più difficile da manipolare.

sani è finalizzata al morso, che costituisce il vettore principale di trasmissione dell'infezione e per la diffusione del micete.

In *The Last of Us* ci si imbatte principalmente in quattro tipologie di mutanti, a seconda del tempo trascorso dall'infezione: i "runner" sono esseri al primo stadio di trasformazione, che mantengono l'aspetto corporeo di persone normali e che si muovono agilmente, anche se in maniera piuttosto innaturale; gli "stalker" hanno un aspetto che rende evidente l'infezione e sono più lenti rispetto ai "runner": per questo motivo preferiscono nascondersi e tendere imboscate alle loro vittime; i "clicker" invece, sono creature cieche ma dotate di un udito sopraffino, che presentano varie parti del corpo deformate da strutture fungine e che, pur muovendosi lentamente, sono estremamente letali; i "bloater", infine, sono energumani dalla fisionomia umana totalmente trasfigurata che, a discapito della loro velocità nei movimenti, possiedono una forza sovrumana. Se i "clicker", con la loro andatura lenta e meccanica, possono ricordare la figura archetipica dello zombi, derivante dal cinema horror di George Romero, i "runner" si avvicinano ad una concezione più contemporanea dello zombi, non dissimile per fattezze e movimenti ad un normale essere umano¹⁶³.

I mutanti sono l'emblema del mondo apocalittico, una variabile che può presentarsi in qualsiasi situazione ludica e narrativa, tenendo costantemente in allerta il giocatore che, come l'avatar da lui controllato, non si sente praticamente mai al sicuro. Una simile condizione provoca uno stato di perpetua tensione nei personaggi, spaventati dalla possibilità di perdere (ancora) qualcuno a loro caro o, peggio, di trasformarsi in una creatura deforme assettata di sangue. In questi termini, *The Last of Us* rappresenta un esempio significativo per quanto riguarda le modalità con cui il mondo di gioco influisce sulle azioni e sulla morale personale dei personaggi che "vivono" al suo interno¹⁶⁴. Infatti, un ambiente spietato, in cui i principi etici su cui si fondava la società pre-epidemica sono crollati a favore di un'incessante lotta per la sopravvivenza, richiede decisioni drastiche, istintive e talvolta moralmente molto dubbie.

Al giocatore non viene fornito il potere di intervenire sui nodi narrativi della trama, tenuta in piedi da una sceneggiatura ferrea e unidirezionale. Tuttavia, la capacità decisionale dell'utente viene stimolata nel piano ludico e incide sull'esperienza del

¹⁶³ M. Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginari e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, cit. pp. 53-54.

¹⁶⁴ *Ivi.*, p. 48.

gameplay. Salvo qualche caso specifico, egli può scegliere se aggirare i nemici (umani o mutanti che siano), evitando lo scontro aperto ma rinunciando a potenziali risorse utili in un mondo in cui queste scarseggiano, oppure attaccare gli avversari in maniera diretta, mettendo però in pericolo non solo la vita di Joel, ma anche quella di Ellie. Il dilemma diviene, così, al contempo strategico e morale¹⁶⁵.

La narrazione dai numerosi picchi di rara intensità drammatica, unita alla minuziosa caratterizzazione dei personaggi e all'aspetto visivo all'epoca sorprendente, hanno fatto di *The Last of Us* un travolgente successo fin dalla sua uscita nei negozi. La critica loda all'unanimità sia l'aspetto visivo che quello narrativo del gioco, il quale nel giro di un anno colleziona oltre duecento premi, tra cui quello di "gioco dell'anno" secondo varie riviste specializzate e tutti i principali eventi annuali del settore¹⁶⁶. L'apprezzamento del pubblico non è minore, con il titolo che registra un punteggio di 95/100¹⁶⁷ su Metacritic (dati aggiornati al 2024) e vendite da record. Nel 2018, a distanza di cinque anni dalla sua uscita, *The Last of Us* ha superato i diciassette milioni di copie vendute. Numeri sicuramente inferiori a quelli attuali, e che sono destinati ulteriormente a crescere grazie alla rinnovata popolarità offerta dalla serie tv HBO.

4.2. La serie tv

Nell'autunno del 2012, nel pieno del processo di realizzazione di *The Last of Us*, il team di Naughty Dog annuncia *The Last of Us: American Dreams* (Druckmann, Hicks e Rosenberg, 2013). Non si tratta di un *sequel* del videogioco – che vedrà la luce sette anni più tardi – ma di una serie a fumetti incentrata sulla vita di Ellie prima del suo incontro con Joel. Fin dal principio, quindi, *The Last of Us* si pone come un *franchise* transmediale, che ad oggi si è espanso fino a raggiungere il piccolo schermo con una serie TV andata in onda sull'emittente televisiva statunitense HBO.

¹⁶⁵ È interessante in questo senso la riflessione di Genovesi sul *gameplay* in quanto emblema dei concetti di etica e morale nel contesto videoludico. L'ambiente di gioco (*game*) è governato da regole, che talvolta possono essere etiche, ovvero afferenti ad una serie di codici comportamentali condivisi. La morale, invece, fa riferimento al comportamento del singolo individuo, e quindi del giocatore (*play*), che può decidere se seguire la linea etica tracciata a monte, oppure discostarsene. Cfr. M. Genovesi, *Chiaroscuri morali. Mondo immaginari e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, cit. pp. 61-68.

¹⁶⁶ *Ivi.*, p. 40.

¹⁶⁷ Fonte: <https://www.metacritic.com/game/the-last-of-us/>.

Ashley Johnson, voce e movenze (catturate in *motion capture*) di Ellie nel videogioco originale, e protagonista di un cameo nella serie nel ruolo della madre della ragazzina, ricorda che già all'uscita del videogame nel 2013 molti fan chiedevano a gran voce che la storia di Ellie e Joel venisse trasformata in un *live action*¹⁶⁸. Ed infatti nel 2014 viene annunciata la realizzazione di un lungometraggio tratto da *The Last of Us*, sceneggiato da Neil Druckmann (che aveva scritto anche il gioco) e prodotto da Sam Raimi (*Spider-Man*, 2002; *La casa*, 1981)¹⁶⁹. Nello stesso anno, la produzione contatta l'attrice Maisie Williams (Arya Stark nel *Trono di Spade*) e le offre il ruolo di Ellie¹⁷⁰. Tuttavia, nonostante le ottime premesse, il progetto si arena nel pantano produttivo, proprio come l'adattamento di *Uncharted*. Nel 2018 i lavori sul film giungono ad un punto morto¹⁷¹ ma, grazie anche alla spinta del successo di *The Last of Us Parte II* (2020) vengono ripresi due anni più tardi, trasformando il lungometraggio in una serie TV. Idea inizialmente non condivisa da Troy Baker, l'interprete del Joel videoludico (anche lui presente nella serie in un cameo), dubbioso sulla necessità di realizzare un prodotto televisivo praticamente identico ad un videogioco conosciuto già da milioni di utenti in tutto il mondo. A rispondere alle sue perplessità è proprio Neil Druckmann, il quale afferma che «a fine giornata, ci sono persone là fuori che non prenderanno mai in mano un controller, e che non vivranno mai la storia. E io credo che la nostra storia sia speciale abbastanza da portarla a loro»¹⁷². Insomma, l'obiettivo dichiarato era quello di uscire dalla nicchia – molto ampia in realtà al giorno d'oggi – dei videogiocatori e raggiungere un pubblico più vasto e stratificato: quello generalista della TV.

In effetti, l'adattamento di uno dei giochi di maggior successo negli ultimi anni, dotato di una forte componente narrativa, può sembrare un'occasione golosa ma allo stesso tempo una sfida considerevole. L'impresa, infatti, è quella di rappresentare la profondità della storia e dei personaggi in un nuovo formato e ad un nuovo pubblico,

¹⁶⁸ Bradger Denehy, Kathy R. Sontag (prodotto da), *Making of 'The Last of Us'*, <https://www.youtube.com/watch?v=THZwZti2jvo> (ultima consultazione: 19/06/2024).

¹⁶⁹ Alex Avard, *Images from an official The Last of Us animated movie have appeared online*, gamesradar.com, <https://web.archive.org/web/20200124174056/https://www.gamesradar.com/the-last-of-us-animated-movie/> (ultima consultazione: 20/06/2024).

¹⁷⁰ Marty Sliva, *SDCC 2014: Game of Thrones' Arya Stark in Talks to Star in The Last of Us Movie*, ign.com, <https://www.ign.com/articles/2014/07/25/sdcc-2014-game-of-thrones-arya-stark-in-talks-to-star-in-the-last-of-us-movie> (ultima consultazione: 20/06/2024).

¹⁷¹ Jim Vejvoda, *Producer Sam Raimi Says The Last of Us Movie Stuck at a 'Standstill'*, ign.com, <https://www.ign.com/articles/2016/11/16/producer-sam-raimi-says-the-last-of-us-movie-stuck-at-a-standstill> (ultima consultazione: 20/06/2024).

¹⁷² *Ibidem*.

senza deludere le aspettative dei giocatori, pronti a trasformarsi all'occorrenza in severi giudici e ad analizzare accuratamente ogni singolo dettaglio¹⁷³. Per questo motivo la produzione è curata da Sony Pictures Television e PlayStation Productions – produttori di *Uncharted 3* e di *Gran Turismo* (Neill Blomkamp, 2023) – e può contare sull'impegno di alcune figure cardine del gioco, come Neil Druckmann e il compositore argentino Gustavo Santaolalla, autore delle iconiche musiche che accompagnano il viaggio dei due protagonisti.

L'adattamento, quindi, rimane fedele alla trama del gioco, compresi alcuni importanti momenti d'azione che saranno familiari ai videogiochi, ma dedica molto più spazio ad alcuni eventi e personaggi secondari che non sono stati approfonditi nel titolo. Si tratta di colmare le “lacune” derivanti dalla natura stessa del medium videoludico, visto che l'utente per la maggior parte del tempo si trova a controllare Joel e dunque vede il mondo virtuale unicamente dalla sua prospettiva. Druckmann apprezza particolarmente l'opportunità di emanciparsi da tale visione totalizzante, e di scavare nel passato delle altre persone che popolano la Terra post-apocalittica di *The Last of Us*¹⁷⁴. In questa maniera, si dona una maggiore caratterizzazione e “tridimensionalità” a personaggi che nel gioco sono poco più che delle comparse, e quindi si favorisce il legame empatico con il fruitore. È il caso, ad esempio, di Marlene, leader delle Luci, di cui si scoprono le radici del legame con Ellie; un'aggiunta che all'apparenza può sembrare superflua, ma che al contrario renderà ancora più drammatico il finale della serie. Lo stesso si può dire di Sarah, la figlia di Joel: lo spettatore passa molto più tempo in sua compagnia rispetto al videogiocatore, e così ha la possibilità di conoscerla meglio e di stringere un legame più stretto con lei. Tutto questo si riflette nel tragico momento della sua morte, che risulta perciò ancora più straziante.

Ancora più emblematico è il caso di Bill, uno strano e scorbutico individuo che aiuta Ellie e Joel a proseguire nella loro traversata. Nel videogioco, Bill appare in una sola sezione di gioco. L'utente non conosce il suo passato, né le sue sorti una volta che l'uomo si separa da Joel ed Ellie (visto che non ricomparirà in *The Last of Us Parte II*). Nella serie, invece, l'intero terzo episodio è dedicato al suo completo arco narrativo, e al rapporto che egli intreccia con il suo compagno Frank.

¹⁷³ Zdenko Mago, *Review: The Last of Us (TV series)*, Acta Ludologica, vol. 6, aprile 2023.

¹⁷⁴ B. Denehy, K. R. Sontag (prodotto da), *Making of 'The Last of Us'*, cit.



Fig. 16. Bill (Nick Offermann, a dx) e Frank (Murray Barlett, a sx), protagonisti del terzo episodio della prima stagione di *The Last of Us*

L'episodio 7, invece, racconta in forma di *flashback* un evento chiave del passato personale di Ellie: il momento in cui è stata morsa, il quale ha portato alla scoperta della sua immunità all'infezione fungina e all'involontaria posizione di possibile salvatrice dell'umanità, ma anche la circostanza in cui la ragazza prende coscienza della sua omosessualità. L'episodio, che funge da innesto nella struttura cronologica lineare della serie, è la trasposizione del DLC¹⁷⁵ *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog, 2014). In questo "contenuto aggiuntivo" sono quindi narrati avvenimenti superflui ai fini della trama, ma fondamentali per la caratterizzazione e lo sviluppo futuro del personaggio.

Tuttavia, l'approfondimento sui personaggi forse più interessante riguarda l'umanizzazione dei nemici, mostrando per la prima volta il loro punto di vista. Quelli che il giocatore vedeva solo come dei malvagi ostacoli da abbattere per proseguire nella storia, diventano così dei comuni essere umani che cercano di sopravvivere in un mondo distopico e senza regole, proprio come i due protagonisti. Come infatti sottolinea

¹⁷⁵ I DLC ('downloadable contents') sono contenuti scaricabili dalla Rete (gratuitamente o a pagamento) che aggiungono nuovi elementi ludici e/o narrativi a determinati videogiochi usciti in precedenza, in modo tale da dilatarne potenzialmente la longevità. I DLC possono essere 'integrativi', e quindi integrare nuovi elementi ludici per variegare le dinamiche della versione basilare dei videogiochi che espandono (aggiunta di nuove armi o nuove modalità di gioco); oppure possono essere 'ampliativi', e proporre nuove linee narrative (antecedenti, parallele o successive) che ampliano la trama del videogioco, presentando magari nuovi personaggi e ambientazioni. *The Last of Us: Left Behind* fa parte di questa categoria di DLC.

Druckmann, «Nessuno si sente il cattivo. Tutti sentono che stanno facendo ciò che è giusto per il loro gruppo e la loro tribù»¹⁷⁶.

Da quel che si è visto finora, emerge che la serie *The Last of Us* cerca di rimanere quanto più fedele al materiale di partenza, ma non ha paura di cambiare le cose quando il team creativo è convinto che ciò possa contribuire a migliorare il prodotto. Lo stesso Druckmann, riguardo alle modifiche da apportare o meno, ammette in un'intervista che: «se è più o meno la stessa cosa, o peggio, rimaniamo dove è il gioco. Se è migliore, ci discostiamo»¹⁷⁷.

Ad esempio, nella trasposizione di una delle scene più importanti di *The Last of Us* per il rapporto tra i due protagonisti, il dialogo tra Ellie e Joel ha subito delle minime e irrilevanti modifiche, e mantiene la stessa forza drammatica nella transizione mediale.

Videogame

Ellie: I'm not her, you know.
Joel: [Turns around.] What?
Ellie: Maria told me about Sarah. And I...
Joel: [Sternly] Ellie. [Pause. With an icy rage.] You are treading on some mighty thin ice here.
Ellie: I'm sorry about your daughter, Joel, but I have lost people too.
Joel: [Angered.] You have no idea what loss is.
Ellie: Everyone I have cared for has either died or left me. Everyone— [Pushes Joel.] fucking except for you! [Begins crying.] So don't tell me that I would be safer with someone else because the truth is I'd just be more scared.
Joel: [Coldly.] You're right... you're not my daughter, and I sure as hell ain't your dad. And we are going our separate ways.

Serie TV

Ellie: I'm not her, you know? Maria told me about Sarah and...
Joel: Don't. Don't say another word.
Ellie: I-I'm sorry about your daughter, Joel. But I have lost people, too.
Joel: You have no idea what loss is.
Ellie: Everybody I have cared for has either died or left me. Everybody, fucking except for you! So don't tell me that I'd be safer with somebody else because the truth is I would just be more scared.
Joel: You're right. You're not my daughter. And I sure as hell ain't your dad. Now, come dawn... we're goin' our separate ways.

¹⁷⁶ Adam B. Vary, *How HBO's 'The Last of Us' Avoided the 'Mistake' of Video Game Adaptations: 'Let's Only Have as Much Violence in This Story as Is Required'*, variety.com, <https://variety.com/2023/tv/news/the-last-of-us-video-game-adaptation-gameplay-craig-mazin-neil-druckmann-1235489584/> (ultima consultazione: 18/06/2024).

¹⁷⁷ Max, *The Last of Us. Inside The Episode – 3*, <https://www.youtube.com/watch?v=IBnNiDHpE80> (ultima consultazione: 19/06/2024).

Questa libertà creativa ha anche permesso a Craig Mazin – vincitore di un Emmy per la miniserie *Chernobyl* (2019) e co-creatore della serie *The Last of Us* insieme a Neil Druckmann – di inserire alcune scene trasversali, come un prologo in cui un epidemiologo spiega in un'intervista televisiva del 1968 come i funghi potrebbero evolversi e aggredire gli esseri umani in maniera parassitaria, ottenendo il controllo sul loro apparato motorio. Questi brevi intramezzi, oltre a intervenire in senso drammatico, arricchiscono la serie di un inquietante realismo. Secondo gli autori, infatti, è importante che lo spettatore senta la realtà scientifica dietro la serie¹⁷⁸, in modo che si possa instaurare un maggior coinvolgimento emotivo.

L'adattamento di *The Last of Us* gode inoltre del fatto che sia il DLC *Left Behind* che il sequel *The Last of Us Part II* erano già stati rilasciati quando la serie è stata annunciata. Questo ha dato la possibilità ai creatori del progetto di incorporare immediatamente il DLC nella storia principale e di presentare al pubblico alcuni personaggi che assumeranno una maggiore importanza in futuro¹⁷⁹.

Per quanto riguarda l'aspetto del *gameplay*, nella serie questo tratto è stato completamente eliso. I creatori hanno deciso così di eliminare quasi tutte le fasi di esplorazione e di *shooting* note ai giocatori, incorporando solo le sequenze d'azione e horror necessarie al proseguimento della trama, e ponendo di fatto l'esclusiva attenzione alla storia narrata e ai suoi personaggi. Inoltre, come sottolinea Druckmann, tale decisione rimuove gran parte della violenza presente nel gioco, e di cui il giocatore si rende spesso partecipe. Una riduzione quantitativa che porta lo spettatore a non esserne assuefatto, e che la rende di fatto ancora più incisiva e di maggiore impatto quando la si vede sullo schermo¹⁸⁰. Secondo Craig Mazin, che prima della serie era già un fan del *franchise* videoludico, sarebbe stato uno sbaglio cercare di emulare il *gameplay* nello show televisivo:

È l'errore che altre persone hanno commesso, credo, nell'adattamento [dei videogiochi], perché pensano che sia questo a collegare le persone a un gioco. Ma *The Last of Us*, più di ogni altro videogioco a cui abbia mai giocato, mi ha legato al

¹⁷⁸ Bradger Denehy, Kathy R. Sontag (prodotto da), *Making of 'The Last of Us'*, cit.

¹⁷⁹ Z. Mago, *Review: The Last of Us (TV series)*, cit.

¹⁸⁰ Adam B. Vary, *How HBO's 'The Last of Us' Avoided the 'Mistake' of Video Game Adaptations: 'Let's Only Have as Much Violence in This Story as Is Required'*, cit.

personaggio e alla relazione. E il rapporto tra Joel ed Ellie era l'aspetto che volevamo valorizzare di più¹⁸¹.

È necessario tuttavia osservare che, nell'adattare un titolo come *The Last of Us*, già caratterizzato da un taglio cinematografico e in cui l'aspetto narrativo ha una maggiore rilevanza rispetto a quello ludico, la cancellazione di quasi ogni traccia di *gameplay* non comporta molti rischi e non compromette l'esperienza spettatoriale. Per gli adattamenti basati su giochi che invece si fondano sull'aspetto ludico, come quelli appartenenti al genere platform (*Super Mario*, *Sonic* e lo stesso *Crash Bandicoot*), picchiaduro (*Street Fighter*, *Mortal Kombat*) oppure FPS (*Call of Duty*, *Doom*), è quasi impossibile non fare riferimento alle meccaniche di gioco se si vuole rimanere fedeli al materiale di partenza. Sembra infatti impossibile pensare ad un prodotto audiovisivo su *Super Mario* senza vedere il protagonista esibirsi in una sequela di salti e piroette, oppure senza i *power-up*, che forniscono all'avatar digitale delle abilità straordinarie. Ed infatti, come detto in precedenza, è stata proprio la mancanza di questi fondamentali aspetti ludici a rendere il film *Super Mario Bros.* del '93 un pessimo adattamento videoludico.

L'approccio all'adattamento appena descritto, in linea con la storia narrata nel videogame, ma arricchito da numerose integrazioni, riesce invece ad offrire un'esperienza intensa agli spettatori che non hanno familiarità con il gioco e, allo stesso tempo, espande l'esperienza del titolo originale per i fan.

Lo stesso criterio è stato utilizzato anche nella scelta del casting. Oltre al lavoro "a monte", che comprende ad esempio la scrittura della sceneggiatura e la creazione della "giusta atmosfera" tramite scenografie, musiche ed effetti speciali, è necessario che sia eseguita una scelta del cast adeguata per i ruoli da interpretare. Per chi punta primariamente al *target* di "affezionati", infatti, è importante non destabilizzare i fan di vecchia data, i quali potrebbero non riconoscere il personaggio digitale a cui erano legati, trovandosi di fronte un interprete troppo diverso per aspetto fisico e/o età. Sembra un'operazione scontata, eppure l'adattamento di *Uncharted* ha ricevuto aspre critiche dagli utenti della serie videoludica, proprio perché questi hanno fatto molta fatica a

¹⁸¹ *Ibidem* (parentesi quadre presenti nel testo originale, traduzione nostra).

digerire l'ingaggio di Tom Holland nei panni di Nathan Drake e di Mark Wahlberg in quelli di Sully¹⁸².

Nella serie *The Last of Us*, tutti gli attori principali dimostrano di aver compreso l'anima del personaggio che interpretano, e alcuni sono anche fisicamente somiglianti, come lo stesso Pedro Pascal. Soprattutto, utilizzano il loro talento attoriale non solo per sostituire i personaggi virtuali con una loro versione in carne ed ossa ma, se possibile, per migliorarne la loro caratterizzazione. In questo senso è interessante che gli autori della serie abbiano proibito a Bella Ramsey (che nella serie interpreta Ellie) di giocare a *The Last of Us*, in modo che lei potesse offrire un'interpretazione personale e autentica di Ellie, senza farsi condizionare dalla *performance* di Ashley Johnson¹⁸³.

I presupposti annunciati da Druckmann prima dell'uscita dell'adattamento si sono avverati: la serie di *The Last of Us* è stata un enorme successo di critica e pubblico, proprio come il videogioco dalla quale è tratta. Lo show televisivo di HBO è stato lodato soprattutto per l'interpretazione attoriale – dei due protagonisti in *primis* – e per il lato tecnico, raccogliendo otto premi alla cerimonia degli Emmy Awards del 2023, a fronte di ben ventitré candidature.

Anche in considerazione di tali risultati, le avventure di Ellie e Joel non sono destinate ad esaurirsi così presto. Il team creativo è già al lavoro sull'adattamento del secondo capitolo della saga videoludica, dotato di una storia notevolmente più ampia e stratificata rispetto al precedente, e che introduce nuovi personaggi e punti di vista diversi. Data la mole di materiale, sembra che *The Last of Us Parte II* vedrà la sua trama distendersi su (almeno) due stagioni, la prima delle quali prevista per il 2025.

4.3. Racconto di un viaggio a più tappe: la serialità tra tv e videogame

The Last of Us è un po' come un calice di buon vino: non bisogna berlo tutto d'un fiato, ma assaporarlo lentamente, sorso dopo sorso. Aforismi a parte, dilatare la storia del videogioco in nove episodi invece che concentrarla in un paio d'ore di film è stata la chiave del successo della serie, e ha contribuito all'efficacia dell'adattamento. In questo

¹⁸² Tomas Franzese, *5 ways video game adaptations can learn from The Last of Us*, digitaltrends.com, <https://www.digitaltrends.com/gaming/video-game-adaptations-can-learn-last-of-us/> (ultima consultazione: 20/06/2024).

¹⁸³ Divieto che è stato "aggirato" dall'attrice, che la notte guardava di nascosto sul cellulare i *playthrough* del titolo di Naughty Dog.

paragrafo, si indagheranno le ragioni di una simile fruttuosa scelta e si vedranno i meccanismi seriali che muovono tanto le serie televisive quanto i videogames.

La narrazione seriale affonda le sue radici nella tradizione orale, per poi passare alla letteratura e raggiungere, ad oggi, ogni forma mediale. Milly Buonanno prende in esame una delle prime forme seriali scritte, la raccolta di racconti persiana *Le mille e una notte*, individuando nel testo alcune delle caratteristiche fondamentali del racconto seriale: la frammentazione, ovvero la matrice episodica della storia, e il dispositivo narrativo del *cliffhanger*, ovvero la brusca interruzione del racconto in un suo momento culminante, grazie al quale la bella Shahrazad riesce ad avere salva la vita ogni notte¹⁸⁴. Questo espediente vuole provocare il desiderio di conoscere la continuazione delle vicende nel fruitore dell'opera, il quale nel frattempo immagina i possibili universi narrativi che possono aprirsi. Spesso al cliffhanger segue un *colpo di scena*, la svolta inaspettata degli eventi che disattende le aspettative del lettore/spettatore.

Le prime opere serializzate destinate al mercato d'intrattenimento sono generalmente considerate i romanzi di appendice (noti anche col termine francese *feuilleton*): racconti che, nell'Ottocento, escono a episodi di una o più pagine all'interno di un quotidiano o di un periodico. Il vantaggio di un tale sistema di pubblicazione è triplice: per l'editore, la certezza dell'acquisto prolungato del giornale da parte dei lettori che vogliono procedere con il racconto; per il lettore, la possibilità di dilazionare in piccole rate la spesa di un libro, che diventa così accessibile anche alle classi meno abbienti; per lo scrittore, l'opportunità di articolare lo svolgimento della trama in corso d'opera, tenendo conto anche delle reazioni e delle richieste dei lettori¹⁸⁵. Il *feuilleton* raggiunge un enorme popolarità nell'Europa del XIX secolo. In Francia vengono pubblicati come romanzi d'appendice *Madame Bovary* di Gustave Flaubert e soprattutto *I tre moschettieri* di Alexandre Dumas. Lo stesso accade in Russia con due grandi classici come *Delitto e castigo* (Fedor Dostoevskij) e *Guerra e pace* (Lev Tolstoj). In Inghilterra Robert Louis Stevenson e Charles Dickens scrivono diversi romanzi a puntate, mentre in Italia Emilio Salgari pubblica sui giornali il suo ciclo di romanzi imperniato attorno alla figura del principe malese Sandokan.

¹⁸⁴ Cfr. Milly Buonanno, *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali*, Sansoni, Firenze, 2002.

¹⁸⁵ Matteo Genovesi, *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Idra, Roma, 2020, p. 37.

Per quanto possa sembrare distante, la serialità videoludica non è dissimile dal modello letterario. Tuttavia, l'argomento richiede qualche precisazione preliminare. Secondo Matteo Genovesi, la serialità narrativa all'interno del medium videoludico può articolarsi secondo due modelli differenti ma potenzialmente interscambiabili: una serialità videoludica esplicita e una serialità videoludica implicita¹⁸⁶.

La serialità videoludica esplicita si riferisce alla

serialità narrativa nelle sue prassi più tradizionali, grazie al rilascio periodizzato di alcuni frammenti che compongono progressivamente un unico videogioco, manifestando così una emblematica serializzazione a cadenza temporale nella distribuzione, a cui segue una (incentivata) fruizione altrettanto serializzata da parte degli utenti¹⁸⁷.

Questo modello di serialità esplicita, dunque, si fonda sulla frammentarietà distributiva e fruitiva tipica della serialità narrativa degli altri settori d'intrattenimento. Un esempio di tale prassi può essere osservato in *The Walking Dead* (TellTale Games, 2012-2014), diviso in cinque "stagioni", proprio come una serie TV, composte da cinque episodi ciascuna (tranne l'ultima che ne ha quattro).

In questo elaborato, invece, ci si concentrerà sulla serialità videoludica implicita, che non riguarda solo i giochi concepiti come progetti seriali, ma è rintracciabile all'interno della struttura ludica di ogni videogame completo, pubblicato e distribuito per intero in un determinato giorno. Come si vedrà, infatti, tutti i videogiochi inglobano al loro interno forme e caratteristiche espressive implicite che li avvicinano ai prodotti seriali (come le serie TV), a partire dagli aspetti fondamentali della relativa narrazione: ripetizione; variabilità della costanza; trame multiple (orizzontali e verticali); pluralità di personaggi finemente definiti nel loro realismo emotivo; dilatazione¹⁸⁸.

La ripetizione nei videogiochi, come detto in precedenza, è alla base del *gameplay*. Ogni singolo videogame, dal più semplice (come potrebbe essere *Tetris*) al più elaborato (come *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, in cui gli unici limiti sembrano essere la fantasia dell'utente e la potenza dell'hardware Nintendo), si basa sulla ripetizione di alcune meccaniche di gioco. L'utente si ritrova infatti a ripetere più e più volte le stesse

¹⁸⁶ *Ivi*, p. 17.

¹⁸⁷ *Ivi*, pp. 17-18.

¹⁸⁸ *Ivi.*, p. 73.

azioni, che devono comunque dare una soddisfazione immediata al giocatore, il quale, in caso contrario, corre il rischio di annoiarsi. Lo stesso *The Last of Us* si basa sulla ripetizione di tre dinamiche principali: l'esplorazione, lo *stealth* e lo *shooting*.

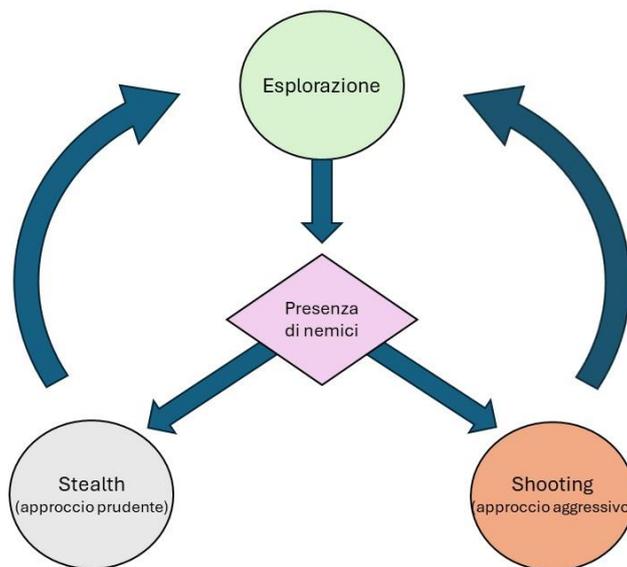


Tabella 3 - Rappresentazione schematica e semplificata del gameplay di *The Last of Us*

Tuttavia, le medesime meccaniche possono dare vita potenzialmente a un numero infinito di sviluppi. Questo è il motivo per cui ogni partita può essere ripetuta senza mai essere completamente identica alla precedente. Tale principio si collega ad uno dei fondamenti della serialità narrativa, individuato già negli anni Ottanta da Francesco Casetti, quando si riferisce alla ripetizione «come un ritorno di qualcosa che è insieme simile e diverso da quanto l’ha preceduto; dunque non come una riproposizione dell’identico [...] ma come una nuova occorrenza che mescola richiamo e originalità»¹⁸⁹. Non si parla, quindi, di un “Eterno Ritorno dell’Eguale”, ma piuttosto di un tema che presenta tante variazioni. La definizione di Casetti chiama pertanto in causa un altro aspetto fondamentale della narrazione seriale: la dicotomia tra costanza e variabilità.

Infatti, un fruitore è portato a seguire in maniera continuativa un prodotto seriale solo se riconosce al suo interno uno schema con determinati e basilari elementi ricorrenti

¹⁸⁹ Francesco Casetti, “Introduzione”, in Id. (a cura di), *L’immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, 1984 pp. 9-10.

(ripetizione/costanza), ai quali si sommano, in ogni singolo frammento, elementi innovativi capaci di mantenere costante l'interesse, proponendo di volta in volta situazioni, personaggi o ambientazioni differenti dalle precedenti (variabilità)¹⁹⁰. In *The Last of Us*, la diversificazione nel *gameplay* è rappresentata da una molteplicità di nemici da affrontare (mutanti, banditi, militari...) e da una pluralità di ambienti in cui avviene l'azione, ognuno con le proprie peculiarità.

L'articolazione tra la costanza e la variabilità, in ambito televisivo, diventa fondamentale per comprendere la differenza tra "serie" e "serial": la serie è composta da episodi, ovvero da frammenti di racconto autonomi e auto-conclusivi, in cui l'elemento costante è comunemente rappresentato da uno o più protagonisti, alle prese con situazioni di volta in volta diverse; nei serial, invece, il racconto si sviluppa in più puntate, le quali singolarmente non terminano un cerchio narrativo ma anzi spesso si concludono con un *cliffhanger*, stimolando così lo spettatore a proseguire la visione per placare la propria curiosità. Un esempio rappresentativo di serie è delineato da *La signora in Giallo* (*Murder, She Wrote*, P. Fisher, R. Levinson, W. Link, CBS, 1984-1996), che presenta ad ogni episodio un nuovo caso di omicidio (variabilità) che la protagonista, Jessica Fletcher, è chiamata a risolvere alla fine del frammento narrativo grazie al confronto dialogico e alle sue doti deduttive (costanza)¹⁹¹. Rimanendo sul genere "giallo", in *True Detective* (Nic Pizzolato, HBO, 2014 - in corso) le indagini si protraggono per tutte le puntate e si concludono solo a fine stagione. Lo show televisivo si configura così come un serial, nel quale la costanza è mantenuta dal mistero che ha sancito l'inizio dell'investigazione; quest'ultima prosegue tra vari intoppi, cambi di direzione e colpi di scena (variabilità).

Luca Bandirali ed Enrico Terrone parlano di "trama orizzontale" per riferirsi alla struttura del serial, caratterizzata da una linea narrativa principale che si estende per più puntate, se non addirittura per più stagioni, e di "trama verticale" per quanto riguarda l'impianto delle serie, con le loro sotto-trame che si inseriscono in quella primaria e generalmente si chiudono a fine episodio¹⁹². In questo orizzonte, il prodotto televisivo *The Last of Us* è identificabile come una sorta di ibrido: proprio come accade in un serial, il racconto si sviluppa durante l'arco dell'intera stagione, nella quale però sono stati

¹⁹⁰ M. Genovesi, *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, cit., p. 39.

¹⁹¹ *Ivi.*, p. 40.

¹⁹² Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Filosofia delle serie TV. Dalla scena del crimine al Trono di Spade*, Mimesis, Milano, 2013, pp. 25-27.

inseriti due episodi autoconclusivi (l'episodio dedicato a Bill e Frank e l'adattamento di *The Last of Us: Left Behind*, entrambi citati in precedenza). In ogni caso, nonostante la sua riconosciuta natura spuria, per questioni pratiche si continuerà a riferirsi a *The Last of Us* con il termine generico di serie TV.

Trame primarie orizzontali e sotto-trame verticali fanno parte della complessità strutturale della serialità narrativa, che secondo Stefania Carini è contraddistinta da una molteplicità e una densità di linee narrative che si intrecciano¹⁹³. Questa struttura "multiplot"¹⁹⁴ chiama in causa un numero nutrito di personaggi, aprendo così la possibilità di una vasta gamma di legami tra gli stessi, e quindi di una caratterizzazione psichica di maggior profondità.

La caratterizzazione è favorita anche dalla dilatazione temporale dei prodotti seriali, che garantisce a molti personaggi (soprattutto i protagonisti) estesi archi narrativi che indagano non solo la loro dimensione pubblica, ma anche quella più intima e privata. Accade spesso, infatti, che la progressione narrativa venga temporaneamente sospesa per scavare a fondo nel *background* di un singolo personaggio, così da esplorare il suo vissuto e i suoi scopi, e in questa maniera aumentare potenzialmente la relazione emotiva con lo spettatore (empatica, ma anche di avversione e odio)¹⁹⁵. Un esempio concreto in tal senso può essere rappresentato dal pluri-citato episodio 7 di *The Last of Us*, nel quale, attraverso l'espedito narrativo del *flashback*, si rivela l'evento traumatico più importante del passato di Ellie, che si rivela determinante nel renderla la persona che impariamo a conoscere all'inizio della stagione.

La dilatazione, dunque, si prefigura come un'altra caratteristica che accomuna il videogioco ai prodotti seriali, i quali cercano di estendere il più possibile la loro potenziale longevità. Lo scioglimento del principale nodo narrativo viene così costantemente posticipato per mantenere intatta la curiosità del fruitore ed esorcizzare una sua perdita di interesse, che d'altronde sarebbe inevitabile nel caso di una chiusura totale degli interrogativi più importanti. Tuttavia, ogni singolo frammento (puntata o sezione di gioco) deve contenere una minima gratificazione per lo spettatore/giocatore, cosicché il percorso per raggiungere l'obiettivo finale non si riveli per lui frustrante e dia così

¹⁹³ Stefania Carini, *Il Testo Espanso. Il Telefilm nell'era della convergenza*, Vita e Pensiero, Milano 2009, p. 45.

¹⁹⁴ *Ibidem*.

¹⁹⁵ M. Genovesi, *Serial Games. Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, cit., p. 69.

l'impressione che il traguardo sia effettivamente raggiungibile. Come infatti scrive Luca Papale, «le regole che assicurano la buona riuscita di un serial sono le stesse che valgono per i videogiochi: offrire gratificazioni a piccole dosi e in maniera intermittente, con la promessa che soddisfazioni più grandi e più appaganti saranno garantite in un futuro che dovrà sempre sembrare a portata di mano»¹⁹⁶.

Come sottolinea Genovesi, la dilatazione è ancora più accentuata nel moderno universo transmediale, il quale offre l'opportunità di espandere le trame orizzontali e verticali di un racconto su vari media differenti. In questo caso, solitamente, il racconto è imperniato su una grande questione iniziale, che procedendo ne apre altre, posticipando di conseguenza la chiusura della linea narrativa. Un esempio in tal senso è l'attuale "Saga del Multiverso" del *Marvel Cinematic Universe*, che si articola in un'abbondanza di lungometraggi e serial televisivi (frammenti narrativi autoconclusivi), destinati a convergere in uno o due film conclusivi, in cui verrà finalmente risolto l'interrogativo che sottende tutti i prodotti audiovisivi che compongono la saga.

Alla luce di ciò che è emerso in questo paragrafo, è evidente che l'adattamento di *The Last of Us* ha giovato della natura seriale del prodotto HBO, comune per certi versi a quella videoludica di partenza. L'erogazione lenta e frammentata della storia ha permesso ai creatori di dare il giusto spazio alla caratterizzazione di un mondo post-apocalittico e alla personalità dei personaggi che, come si è già ripetuto più volte, rappresentano il centro gravitazionale del racconto.

¹⁹⁶ Luca Papale, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma, 2013, p. 147.

Conclusioni

Il 10 aprile 2024 ha debuttato sul servizio di *streaming on demand* Prime Video la serie televisiva *Fallout* (Geneva Robertson-Dworet, Graham Wagner), tratta dall'omonima saga videoludica di successo ideata da Interplay Entertainment (ed ora proprietà di Bethesda Softworks). Facendo riferimento alle categorie seriali analizzate nel quarto capitolo, l'adattamento si configura come un serial, con una trama principalmente orizzontale che si snoda per tutte le otto puntate.

L'*incipit* del racconto è ambientato in un 2077 immaginario in cui l'umanità ha raggiunto un avanzato progresso tecnologico (con tanto di robot-casalinga), mantenendo però il *design* e lo stile degli anni Cinquanta. Un altro aspetto in comune con quel periodo storico è la Guerra Fredda, che in questa realtà non è terminata ed anzi, sfocia all'improvviso in un conflitto nucleare che devasta l'intera superficie terrestre. Mentre la Terra si trasforma in un'infernale landa di fuoco radioattiva, i cittadini statunitensi più abbienti si rifugiano nei "Vault", dei giganteschi bunker sotterranei attrezzati per la vita nel sottosuolo, progettati per preservare l'umanità nei secoli a venire in caso di sterminio nucleare. Un'ellissi di circa duecento anni porta successivamente lo spettatore nell'epoca in cui si svolgono gli eventi della serie. Così come *The Last of Us*, anche questo serial pone al centro della storia i protagonisti: Lucy (Ella Purnell) un'innocente e intraprendente abitante del Vault 33, costretta ad uscire per la prima volta all'aperto per trovare e riportare a casa suo padre, rapito da alcuni spietati predoni della superficie; Maximus (Aaron Moten), apprendista della cosiddetta "Confraternita d'Acciaio" costantemente bullizzato dai suoi compagni, il quale brama di fare carriera e diventare cavaliere; il "ghoul" (Walton Goggins), un brutale cacciatore di taglie – nonché un ex stella hollywoodiana di film western – che è sopravvissuto all'olocausto nucleare, il quale però ha lasciato evidenti segni sul suo corpo e sulla sua psiche. Si tratta, in tutti e tre i casi, di personaggi dalla personalità sfaccettata e soggetta a una continua evoluzione durante il loro arco narrativo.

Rispetto alla fedeltà con il prodotto videoludico di partenza, *Fallout* ricrea perfettamente l'ambientazione post-apocalittica che ha reso celebre il *franchise* mantenendo alcuni elementi iconici, come ad esempio l'armatura T60, gli animali mutati dalle radiazioni e i tappi di bottiglia che fungono da valuta. Sopra questa solida intelaiatura i creatori della serie costruiscono una storia originale e divertente, evitando scaltramente il confronto con le trame dei videogiochi. Una scelta che permette inoltre al *franchise* di *Fallout* di ampliarsi a livello transmediale, nella maniera ideale prospettata nell'impianto teorico di Jenkins.



Fig. 17. Poster promozionale di *Fallout* (serie TV). Sulla sinistra Walton Goggins nei panni del ghouls, al centro Ella Purnell in quelli di Lucy e sulla destra Aaron Moten in quelli di Maximus, qui vestito con l'armatura da cavaliere T60

La serie ha riscontrato un'opinione generalmente positiva da parte del pubblico – di videogiocatori e non – e della critica, ed è inoltre diventata la seconda più vista di

sempre su Prime Video, preceduta solo da *Il Signore degli Anelli - Gli Anelli del Potere* (J. D. Payne, Patrick McKay, 2022)¹⁹⁷.

Il successo delle trasposizioni di *The Last of Us* e di *Fallout* portano inevitabilmente a porsi una domanda: gli adattamenti dai videogiochi funzionano meglio come serie TV che come lungometraggi destinati al grande schermo? I due casi sopra citati potrebbero portare a supporre che sia proprio così; tuttavia, bisogna fare attenzione a non generalizzare. Alcune storie videoludiche sono sicuramente più adatte alla dilatazione televisiva, soprattutto quelle che presentano un intreccio lungo e complesso, oppure quelle focalizzate sull'approfondimento di personaggi tridimensionali. In altri casi, però, il cinema può rappresentare il contenitore ideale per trasporre un certo tipo di videogames: quelli basati principalmente sul *gameplay*, le cui trame, quindi, sono spesso ridotte all'osso, se non addirittura assenti. Un esempio virtuoso in tal senso è il film animato *Super Mario Bros.*, la cui sfida maggiore – abilmente superata – è stata creare una storia con un filo logico, mantenendo però le vivaci quanto folli dinamiche della saga videoludica di Nintendo. Anche nel caso dei videogiochi di *Uncharted*, che si basano sui canoni del cinema d'avventura e che fanno ampio uso di spettacolari sequenze d'azione molto simili a quelle dei *blockbuster* americani, la traduzione ideale è quella cinematografica. Come evidenziato infatti nel capitolo 3, il problema maggiore dell'adattamento del 2022 non risiede tanto nella formula, quanto nel *focus* del prodotto stesso. Lo testimonia il fatto che un cortometraggio indipendente di una quindicina di minuti sia riuscito dove il film con Tom Holland ha fallito, ovvero a conquistare il cuore dei fan. La speranza è che Sony abbia imparato la lezione, e che non commetta dunque gli stessi errori nel sequel della pellicola, annunciato da Sony Pictures durante l'evento di CineEurope2024, la cui uscita è prevista per il 2025.

In sostanza, da quello che emerge in queste pagine, non esiste alcuna formula magica per creare dei buoni prodotti ispirati ai videogiochi. Ogni adattamento funziona in modo diverso, ed è necessario che chiunque desideri trasporre un gioco in un altro linguaggio audiovisivo trovi il *medium* più adatto per farlo. Tuttavia, in tutti gli adattamenti di successo analizzati in questo elaborato, è possibile riscontrare almeno un minimo comune denominatore: un maggiore coinvolgimento delle aziende produttrici dei

¹⁹⁷ Joe Otterson, 'Fallout' Nabs 65 Million Viewers in First Two Weeks of Availability, *Amazon Claims*, variety.com, <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-amazon-series-ratings-1235985817/> (ultima consultazione: 05/06/2024).

videogiochi (o di quelle che ne detengono i diritti) nel processo creativo¹⁹⁸. Tali case videoludiche diventano spesso produttori e supervisori del progetto durante il suo svolgimento, cercando così di assicurare un'efficace traduzione del materiale di partenza. Talvolta sono gli stessi sviluppatori del videogioco a lavorare sull'adattamento, come nel caso di *The Last of Us* che, oltre a Neil Druckmann, vede coinvolti un buon numero di collaboratori del gioco originale, tra i quali persino la creatrice – e doppiatrice – del suono del “clicker”.

Nonostante il primo adattamento filmico di un videogioco abbia ormai compiuto più di trent'anni (*Super Mario Bros.*, 1993), il periodo d'oro di questo tipo di prodotti sembra appena iniziato. L'interesse nei confronti degli adattamenti, infatti, si è largamente esteso oltre la nicchia dei videogiocatori che inizialmente rappresentava il *target* ideale, avvicinando così milioni di altri potenziali utenti al mondo dei *videogames*, e diventando di fatto un'importante porta d'ingresso nell'universo transmediale descritto nel primo capitolo. In questo nuovo spiraglio di mercato, Nintendo e Sony (quest'ultima attraverso la creazione dell'apposito studio PlayStation Productions) si trovano in prima linea, forti dei loro recenti successi, e sono decise a continuare la loro “battaglia” – iniziata negli anni Novanta con le console casalinghe – sul terreno filmico e televisivo, con diversi progetti già annunciati per i prossimi anni. Ma il duopolio appena formatosi è già minacciato da numerosi nuovi concorrenti – come ad esempio Sega (creatrice di *Sonic* e coprodittrice dell'attuale saga cinematografica di successo dedicata al celebre riccio blu) e Bethesda Game Studios (coproduttori di *Fallout*, di cui è già stata annunciata una seconda stagione) – pronti a sfruttare le proprie esclusive videoludiche per accaparrarsi una fetta di una torta sempre più ampia¹⁹⁹.

Insomma, di fronte alla costante imprevedibilità che permea l'industria dell'intrattenimento, chi scrive questo elaborato non può far altro che augurarsi che il futuro del rinnovato connubio tra cinema e videogiochi possa essere luminoso e sereno, o quantomeno “poco nuvoloso”.

¹⁹⁸ Zdenko Mago, *Introduction*, 'Acta Ludologica', vol. 6, n. 1, Giugno 2023, p. 2.

¹⁹⁹ Sulla pagina web <https://www.spaziogames.it/speciali/film-sui-videogiochi-e-serie-tv-ecco-la-lista-completa-di-tutti-quelli-in-arrivo> è possibile trovare la lista di tutti i principali adattamenti annunciati per i prossimi anni, che comprende già più di una sessantina di titoli tra film e serie TV, sia live-action che animati.

Bibliografia

Accordi Rickards M., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta ad oggi*, Roma, Carocci, 2022 (2014).

Aarseth E., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore (WA), John Hopkins University Press, 1997.

Aarseth E., Backe H. J., *Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games*, 'Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies', 2013.

Bandirali L., Terrone E., *Filosofia delle serie TV. Dalla scena del crimine al Trono di Spade*, Milano, Mimesis, 2013.

Barthes R., *Theory of the text*, in Young, R., *Untying the text: a post-structuralist reader*, Boston (MA), Routledge&Kegan Paul, 1981.

Bittanti, M. (Ed.), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi.*, Roma, Meltemi, 2008.

Bogost I., *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Boston, The MIT Press, 2006.

Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Understanding new media*, Boston (MA), The MIT press, 1999.

Boszorád M., *Watch a Film, Play a Game – Play a Film, Watch a Game: Notes on the 'Intermedia-Presence' of Digital Games in Cinema*, in 'Acta Ludologica' Vol. 3, No. 1, Trnava, Faculty of Mass Media Communication University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, 2020.

Buonanno M., *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali*, Firenze, Sansoni, 2002.

Carini S., *Il Testo Espanso. Il Telefilm nell'era della convergenza*, Milano, Vita e Pensiero, 2009.

Casetti F. (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia, 1984.

Darley A., *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, New York (NY), Routledge, 2000.

Eco U., *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1962.

Eichner S., *Representing Childhood, Triggering Emotions. Child Characters in Videogames*, in Perron B., Schröter F., ed., *Videogames and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Jefferson, McFarland, 2016.

Farca G., Ladevèze C., “*The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia*”, in ‘Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG’, 2016.

Fassone R., *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci, 2020 (2017).

Genovesi M., *Chiaroscuri Morali. Mondo immaginario nella saga di The Last of Us*, Milano, Ledizioni, 2022.

Genovesi M., *Serial Games: Serialità e scelte morali nella narrazione interattiva*, Roma, Idra, 2020.

Grodal T., *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford (UK), Oxford University Press, 1999.

Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York (NY), NYU Press, 2008 (trad. it. *Cultura convergente*, Maggioli, Rimini, 2014).

Jiwandono H. P., Melhart D., *The Infectious Aesthetic of Zombies: An Exploration of Zombie Narratives and Unit Operations of Zombies in Videogames*, in ‘Acta Ludologica’ Vol. 1, No. 1, Trnava, Faculty of Mass Media Communication University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, 2018.

Keogh B., *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, Boston (MA), The MIT Press, 2018.

Mandelli E., Re V. (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2011.

McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, Boston (MA), The MIT Press, 1994 (1964) (trad. It. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2008).

McQuail D., *Sociologia dei Media*, Bologna, Il Mulino, 2005.

Papale L., *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Roma, Universitalia, 2013.

Perron B., *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury, 2018.

Schreiner J., *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, New York (NY), Harper, 2017.

Toury G., *Descriptive Translation Studies and Beyond*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins, 1995.

Zdenko M., *Cinematography May Have Finally Found a Recipe for Games*, in 'Acta Ludologica' Vol. 6, No. 1, Trnava, Faculty of Mass Media Communication University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, 2023.

Zdenko M., *The Last of Us pt. 2*, in *Acta Ludologica Vol. 3, No. 2*, Trnava, Faculty of Mass Media Communication University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, 2020.

Zdenko M., *The Last of Us (TV SERIES)*, in *Acta Ludologica Vol. 6, No. 1*, Trnava, Faculty of Mass Media Communication University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava, 2023.

Sitografia

Aaron Sims Creative, "Real-time Explainers. Animation in film and cinema", *Unreal Engine*, <https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/animation/animation-in-film-and-cinema>

AA.VV., "Street Fighter", *Box Office Mojo*, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0111301/?ref=bo_ser_1

AA.VV., "Prince of Persia – The Sands of Time", *Box Office Mojo*, https://www.boxofficemojo.com/title/tt0473075/?ref=bo_ser_1

AA.VV., "Top Lifetime Grosses", *Box Office Mojo*: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW&ref=bo_cso_ac

AA.VV., "The Super Mario Bros. Movie", *Box Office Mojo*, https://www.boxofficemojo.com/title/tt6718170/?ref=bo_ser_1

AA.VV., "Le avventure di Super Mario", *Wikipedia*, [https://it.wikipedia.org/wiki/Le_avventure_di_Super_Mario_\(serie_animata_1990\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Le_avventure_di_Super_Mario_(serie_animata_1990))

Abdulbaki M., "Uncharted Movie Vs Video Games Comparison: Every Change Explained", *ScreenRant*: <https://screenrant.com/uncharted-movie-video-game-comparison-differences-changes/>

Anderson K. A., "Moral distress in The Last of Us: Moral agency, character realism, and navigating fixed gaming narratives", in *Computer in Human Behaviours Report Vol. 5*,

2022:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2451958821001111?via%3Dihub>

Arnone G., “Prince of Persia – Le sabbie del tempo. Recensione.”, *Cinematografo*:
<https://www.cinematografo.it/recensioni/prince-of-persia-le-sabbie-del-tempo-onlkor6s>

Arsenault D., Perron B., “De-framing video games from the light of cinema”, in *Game Journal*: http://www.gamejournal.it/4_perron_arsenault/

Avard A., “Images from an official The Last of Us animated movie have appeared online”, *gamesradar*:
<https://web.archive.org/web/20200124174056/https://www.gamesradar.com/the-last-of-us-animated-movie/>

Banfi R., “Ellie’s Journal: Para-Narratives in The Last of Us Part II”, in *Game Studies Vol. 22 No. 3*, Agosto 2022: <https://gamestudies.org/2203/articles/banfi>

Box Office Mojo: <https://www.boxofficemojo.com/>

Brightman J., “The Rise of Naughty Dog - Part 1”, *Games Industry.biz*:
<https://www.gamesindustry.biz/the-rise-of-naughty-dog-part-1>

Byrd M., “Uncharted: Best Easter Eggs and References in the Tom Holland Movie”, *Den of a Geek*: <https://www.denofgeek.com/movies/uncharted-easter-eggs-post-credits-spoilers/>

Coetsee J., “Uncharted 4 Wins the Most GOTY Awards for 2016”, *Gameranx*,
<https://gameranx.com/updates/id/95169/article/uncharted-4-wins-the-most-goty-awards-for-2016/>

Denehy B., Sontag K. R. (prodotto da), “Making of ‘The Last of Us’”, *YouTube*:
<https://www.youtube.com/watch?v=THZwZti2jvo>

Ferri W., “ET, il videogame Atari che ha distrutto il mondo dei videogiochi”, *techprincess*:
<https://techprincess.it/la-storia-di-et-atari/i>

Franzese T., “5 ways video game adaptations can learn from The Last of Us”, *digitaltrends*: <https://www.digitaltrends.com/gaming/video-game-adaptations-can-learn-last-of-us/>

Game Trailers, “The Last of Us Exclusive Debut Trailer”, *YouTube*:
<https://www.youtube.com/watch?v=rWzcYbtZQrk>

Gandolfi E., “Play the game in the opening scene. A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott

Pilgrim vs. the World”, *Game Journal*:
http://www.gamejournal.it/4_gandolfi_semprebene/

George D., “God of War surpasses 10 million sales on the PS4, Uncharted 4 tops 15M”,
App Trigger,
<https://web.archive.org/web/20190602154613/https://apptrigger.com/2019/05/21/god-war-surpasses-10-million-sales-ps4-uncharted-4-tops-15m/>

Howland G., “Game Design: The Essence of Computer Games”, in *C++ Home*, 1997:
http://www.cpp-home.com/tutorials/198_1.htm

Liboriussen B., “Videogame Adaptations as Opportunities for Remembering Gameplay”,
in *Game Studies Vol. 23, No. 1, Marzo 2023*:
https://gamestudies.org/2301/articles/liboriussen_adaptations

Max, “The Last of Us. Inside The Episode – 3”, *YouTube*,
<https://www.youtube.com/watch?v=IBnNiDHPe80>

Mazzocco L., “Final Fantasy VII: Advent Children è un’opera da rivalutare?”, *badtaste*:
<https://www.badtaste.it/cinema/speciali/final-fantasy-vii-advent-children-e-unopera-da-rivalutare/>

McEvoy S., “Newzoo lowers 2023 games market value forecast to \$184bn”,
GameIndustry.biz, [https://www.gamesindustry.biz/newzoo-lowers-2023-games-market-value-forecast-to-184bn#:~:text=Newzoo%20has%20lowered%20its%20games,to%20%24187.7%20billion%20in%](https://www.gamesindustry.biz/newzoo-lowers-2023-games-market-value-forecast-to-184bn#:~:text=Newzoo%20has%20lowered%20its%20games,to%20%24187.7%20billion%20in%20)

2023Moriarty C., “Rising to Greatness: The History of Naughty Dog”, *IGN*:
<https://www.ign.com/articles/2013/10/04/rising-to-greatness-the-history-of-naughty-dog>

Morris C., “How Resident Evil’s Director Turned a Game Into a Hit Film Franchise”,
Game Developer: <https://www.gamedeveloper.com/business/how-resident-evil-s-director-turned-a-game-into-a-hit-film-franchise>

Nerdstalgic, “Why The Uncharted Movie Isn’t Really An Uncharted Movie”,
youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=5eqD5cvVFAs>

Niola G., “Il film di Uncharted in estrema sintesi: era meglio il videogioco”, *WIRED*:
<https://www.wired.it/article/uncharted-film-recensione/>

Otterson J., “‘Fallout’ Nabs 65 Million Viewers in First Two Weeks of Availability, Amazon Claims”, *Variety*: <https://variety.com/2024/tv/news/fallout-amazon-series-ratings-1235985817/>

Peduzzi A., “Recensione Uncharted”, *IGN Italia*: <https://it.ign.com/uncharted-1/190642/review/uncharted-la-recensione>

Pérez-Latorre O., “Post-apocalyptic Games, Heroism and the Great Recession”, in *Game Studies Vol. 19, No. 3*, Dicembre 2019: <https://gamestudies.org/1903/articles/perezlatorre>

PlayStation, “UNCHARTED 4: A Thief’s End - E3 2015 Press Conference Demo”, *YouTube*: <https://www.youtube.com/watch?v=zL46dpNEPPA>

Prevosto P., “La cronologia della CGI nelle produzioni cinematografiche e televisive”, *Fantascienza Italia*: <https://fantascienzaitalia.com/la-cronologia-della-cgi-nelle-produzioni-cinematografiche-televisive/>

Reay E., “The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009 - 2019)”, in *Game Studies Vol. 21, No. 1*, Maggio 2021: <https://gamestudies.org/2101/articles/reay>

Schiller G., “How Uncharted (and Mark Wahlberg) KILLED the Uncharted Movie Franchise | Video Essay”, *FilmSpeak*: <https://www.youtube.com/watch?v=mprchq9bkFQ>

Shannon Miller L., “‘Uncharted’ Fan Film: Nathan Fillion Explains How His Dream of Playing Nathan Drake Came True”, *IndieWire*: <https://www.indiewire.com/features/general/uncharted-fan-film-nathan-fillion-interview-1201984669/>

Sperandio S., “Film sui videogiochi (e serie TV): ecco la lista completa di tutti quelli in arrivo”, *Spazio Games*: <https://www.spaziogames.it/speciali/film-sui-videogiochi-e-serie-tv-ecco-la-lista-completa-di-tutti-quelli-in-arrivo>

Sliva M., “SDCC 2014: Game of Thrones’ Arya Stark in Talks to Star in The Last of Us Movie”, *IGN*: <https://www.ign.com/articles/2014/07/25/sdcc-2014-game-of-thrones-arya-stark-in-talks-to-star-in-the-last-of-us-movie>

Sito ufficiale del ‘Consumer Electronics Show’: <https://www.ces.tech/>

Sito ufficiale di Naughty Dog: <https://www.naughtydog.com/company>

Sito ufficiale di Unreal Engine: <https://www.unrealengine.com/en-US>

Spada M., “Sony Hack: fenomenologia di un attacco cibernetico”, *ilcaffegeopolitico.net*: <https://ilcaffegeopolitico.net/25896/sony-hack-fenomenologia-di-un-attacco-cibernetico>

Vary, A. B., “How HBO’s ‘The Last of Us’ Avoided the ‘Mistake’ of Video Game Adaptations: ‘Let’s Only Have as Much Violence in This Story as Is Required’”, *Variety*:

<https://variety.com/2023/tv/news/the-last-of-us-video-game-adaptation-gameplay-craig-mazin-neil-druckmann-1235489584/>

Vejvoda J., “Producer Sam Raimi Says The Last of Us Movie Stuck at a ‘Standstill’”, *IGN*: <https://www.ign.com/articles/2016/11/16/producer-sam-raimi-says-the-last-of-us-movie-stuck-at-a->

Wesp E., “A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media”, in *Game Studies Vol. 14, No.2*, Dicembre 2014: <https://gamestudies.org/1402/articles/wesp>

Wolf J.P. M., “Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience”, *Game Journal*, 2015: http://gamejournal.it/4_wolf/

Yehl J., “Charting the Uncharted Movie’s Long Road Through Development Hell”, *IGN*: <https://www.ign.com/articles/charting-the-uncharted-movies-long-road-through-development-hell>

Ludografia

Atari, *Shark Jaws*, 1975.

Atari, *Superman*, 1979.

Atari, *Raiders of the Lost Ark*, 1982.

Atari, *E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982.

Capcom, *Street Fighter II*, 1991.

Capcom, *Resident Evil*, 1996.

Cyan, *Myst*, 1993.

Galactic Cafe, *The Stanley Parable*, 2013.

id Software, *Wolfenstein 3D*, 1992.

id Software, *Doom*, 1993.

Irrational Games, *Bioshock*, 2007.

JAM, *Math Jam*, 1985.

JAM, *Ski Crazed*, 1986.

JAM, *Dream Zone*, 1987.

LucasArt, *Star Wars: The Force Unleashed (Star Wars: Il potere della Forza)*, 2008.

Midway Games, *Mortal Kombat*, 1992.

Monolith Productions, *The Matrix Online*, 2005.

Naughty Dog, *Keef the Thief*, 1989.

Naughty Dog, *Rings of Power*, 1991.

Naughty Dog, *Way of the Warrior*, 1994.

Naughty Dog, *Crash Bandicoot*, 1996.

Naughty Dog, *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back*, 1997.

Naughty Dog, *Crash Bandicoot 3: Warped*, 1998.

Naughty Dog, *Crash Team Racing*, 1999.

Naughty Dog, *Jak & Daxter: The Precursor Legacy*, 2001.

Naughty Dog, *Jak II: Renegade*, 2003.

Naughty Dog, *Jak III*, 2004.

Naughty Dog, *Jak X: Combat Racing*, 2005.

Naughty Dog, *Uncharted: Drake's Fortune*, 2007.

Naughty Dog, *Uncharted 2: Among Thieves (Il covo dei ladri)*, 2009.

Naughty Dog, *Uncharted: Drake's Deception (L'inganno di Drake)*, 2011.

Naughty Dog, *Uncharted 4: A Thief's End (La fine di un ladro)*, 2016.

Naughty Dog, *The Last of Us*, 2013.

Naughty Dog, *The Last of Us: Part II*, 2020.

Nintendo, *Donkey Kong*, 1982.

Nintendo, *Punch Out!!!*, 1984.

Nintendo, *Super Mario Bros.*, 1985.

Nintendo, *Super Mario Bros. 3*, 1988.

Nintendo, *Donkey Kong Country*, 1994.

Nintendo, *Super Mario 64*, 1996.

Nintendo, *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, 2023.

Respawn Entertainment, *Star Wars Jedi: Fallen Order*, 2019.

Rockstar Games, *Smuggler's Run*, 2000.

Rockstar Games, *Grand Theft Auto III*, 2001.

SEGA, *NiGHTS Into Dreams*, 1996.

Shiny Entertainment, *Enter The Matrix*, 2003.

Shiny Entertainment, *The Matrix: Path of Neo*, 2005.

SNK, *Samurai Shodown*, 1993.

TellTale Games, *The Walking Dead*, 2012 – 2019.

TT Games, *Star Wars LEGO: The Skywalker saga (LEGO Star Wars: La saga degli Skywalker)*, 2022.

Ubisoft, *Prince of Persia: The Sands of Time (Prince of Persia – Le sabbie del tempo)*, 2003.

Filmografia

- Doom* (A. Bartkowiak, UK/Germania/USA/Repubblica Ceca, 2005).
- E.T. the Extra-Terrestrial* [*E.T. L'extra-terrestre*] (S. Spielberg, USA, 1982).
- Fallout* (G. Robertson-Dworet & G. Wagner, Prime Video, USA, 2024).
- Final Fantasy VII: Advent Children* (T. Nomura, Giappone, 2005).
- Gunga Din* (G. Stevens, USA, 1939).
- Hardcore!* (I. Naishuller, Russia/Cina/USA, 2016).
- Iron-Man* (J. Favreau, USA, 2008).
- Jurassic Park* (S. Spielberg, USA, 1993).
- Lara Croft: Tomb Raider* (S. West, USA, 2001).
- Max Payne* (J. Moore, USA, 2008).
- Obi-Wan Kenobi* (D. Chow, Disney+, USA, 2022).
- Pokémon: Detective Pikachu* (R. Letterman, USA/Giappone, 2019).
- Prince of Persia: The Sands of Time* [*Prince of Persia – Le sabbie del tempo*] (M. Newell, USA, 2010).
- Raiders of the Lost Ark* [*I predatori dell'arca perduta*] (S. Spielberg, USA, 1981).
- Resident Evil* (P. W. S. Anderson, USA/UK/Francia/Germania, 2002).
- Sonic the Hedgehog* [*Sonic – Il film*] (J. Fowler, USA/Giappone, 2020).
- Spider-Man: Homecoming* (J. Watts, USA, 2017).
- Star Wars* [*Guerre Stellari*] (G. Lucas, USA, 1977).
- Star Wars Rebels* (C. Beck, D. Filoni & S. Kinberg, Disney XD, USA, 2014 – 2018).

Street Fighter [*Street Fighter - Sfida finale*] (S. E. de Souza, USA/Giappone, 1994).

Super Mario Bros. - Peach-hime kyushutsu dai sakusen! (M. Hata, Giappone, 1986).

Super Mario Bros (A. Jankel & R. Morton, USA, 1993).

Super Mario World (J. Grusd, NBC, USA/Canada/Italia, 1991).

Sutorīto Faitā Tsū Mūbī [*Street Fighter – The Animated Movie*] (G. Sugii, Giappone, 1994).

The Adventures of Super Mario Bros. 3 (S. Binder & J. Grusd, NBC, USA/Canada/Italia, 1990).

The Last of Us (N. Druckmann & C. Mazin, HBO, USA, 2023).

The Matrix (La. Wachowski & Li. Wachowski, USA/Australia, 1999).

The Matrix Reloaded (La. Wachowski & Li. Wachowski, USA, 2003).

The Matrix Revolutions (La. Wachowski & Li. Wachowski, USA, 2005).

The Super Mario Bros. Movie [*Super Mario Bros. – Il film*] (A. Horvath & M. Jelenic, USA/Giappone, 2023).

Uncharted (R. Fleischer, USA, 2022).

Warcraft [*Warcraft – L'inizio*] (Duncan Jones, USA, 2016).