

Dalla console al grande schermo

Universi virtuali Cinema e videogiochi: una storia d'amore lunga quasi trent'anni

Filippo Zanoli

Quando, nel 1980, Steve Lisberger e Donald Kushner portarono la sceneggiatura e alcuni frammenti di animazioni computerizzate del loro *Tron* al quartier generale della Walt Disney Pictures probabilmente si aspettavano un altro secco no, come già era stato il caso con MGM, Warner Bros. e Columbia. Invece ottennero un timido sì. Sebbene la Disney fosse un pochino reticente a mettere nelle mani di due esterni svariati milioni di dollari per un progetto più che ambizioso, il tutto decollò e il film uscì nelle sale statunitensi il 9 luglio 1982. *Tron*, il primo film ispirato al mondo dei videogiochi, racconta le vicissitudini virtuali del programmatore di videogames Kevin Flynn (Jeff Bridges) rinchiuso suo malgrado all'interno di un computer dove, per sopravvivere e riguadagnare la libertà, dovrà giocare e vincere alle sue stesse creazioni da una prospettiva capovolta.

L'idea originale nasce diversi anni prima, più precisamente nel 1976, quando lo stesso Lisberger, già affascinato dalla grafica creata da alcuni programmi generativi, mette gli occhi e le mani su una versione casalinga di *Pong* e rimane folgorato. L'estetica del film, cesellata con cura con la collaborazione dell'artista francese Moebius, e assemblata con le più avanzate tecnologie dell'epoca è un vero e proprio omaggio ai primi videogiochi e, allo stesso tempo, un manifesto artistico per la loro de-ghettizzazione culturale. Il successo della pellicola non è strepitoso (30 milioni di dollari al box office), considerando anche le notevoli spese di produzione. Malgrado gli spettacolari effetti speciali e la trama degna di un romanzo di fantascienza, *Tron*, resta un adulto prodotto di nicchia, e forse per questo non adatto alle platee abituali dei prodotti disneyani. Appartenente allo stesso filone, fa molto

meglio (in termine di incassi) il fantathriller *WarGames* di Lawrence Lasker, uscito nel 1983, con un giovanissimo Matthew Broderick nei panni di uno hacker sprovveduto che «gioca» con il computer del Pentagono. Il passo dal «piccolo schermo» al «grande schermo», quindi, è relativamente rapido: quando si inizia a fare cinema sul videogioco, quest'ultimo ha appena sei anni.

Ma quali sono le caratteristiche del videogioco che piacciono così tanto al mondo del cinema? Per rispondere accuratamente a questa domanda bisogna distinguere in maniera netta due tipologie di film: i film ispirati al mondo dei videogiochi in generale e gli adattamenti cinematografici di videogame famosi.

Dei primi fanno parte i già citati capostipiti: *Tron* e *WarGames*, che nascono soprattutto per l'interesse verso l'innovazione tecnologica e tutti gli aspetti socio-culturali coinvolti, ma anche il linguaggio dell'interazione particolare e tipico del videogioco e le possibilità offerte dai mondi virtuali interconnessi con il nostro. Si vuole fare cinema per parlare del videogioco e della società nella quale si videogioca, sia essa palesemente fittizia e fantascientifica o sia essa quella attuale. Sono tutti universi un po' minacciosi, quello di *Tron* in primis, ma anche quello di *Nirvana* di Gabriele Salvatores, o di *Avalon* del giapponese Mamoru Oshii in cui il videogioco sembra sempre una possibilità eversiva e alienante allo stesso tempo.

Discorso completamente diverso per quanto riguarda gli adattamenti cinematografici di videogiochi famosi. Il primo è ovviamente *Super Mario Bros*, datato 1993, e passato alla storia per essere un netto fallimento sotto praticamente tutti i punti di vista. Fra le varie serie di «videofilm» è impossibile non ricordare la serie di *Tomb Raider* con Angelina Jolie nei panni dell'archeologa Lara Croft e quella ancor più prolifica e

di successo di *Resident Evil*, con Milla Jovovic. Con poche eccezioni, quasi tutti i film ispirati a videogiochi di successo, sono prodotti di scarsa qualità che però riescono comunque a raggranellare gruzzoli discreti soprattutto grazie alla forza del loro marchio.

È la forza del marchio a determinare il successo dei film ispirati a videogames, nonostante la qualità spesso scarsa e le trame deboli

Se, quindi, per il cinema i videogiochi sono un «piacevole compagno» dal quale trarre ispirazione o soggetti, per il videogioco il cinema rimane il «fratello più grande» ovvero un punto di riferimento costante. Questo perché il cinema e il filmato sono le più importanti forme di comunicazione visuale ed è essenziale per chi lavora nel settore (e soprattutto al giorno d'oggi) essere in grado di comprendere ed utilizzarne il linguaggio: inquadrature, messa in scena, composizione dell'immagine, fanno parte anche del videogioco.

In secondo luogo, anche il videogioco vuole raccontare storie, e per farlo deve per forza avvicinarsi al cinema e ispirarsi fortemente ad esso per le modalità di narrazione. Non è un caso che alcuni fra i più grandi progettisti di videogiochi lascino trasparire pretese registiche ben più che velate. Un esempio fra tanti, il nipponico Hideo Kojima, autore della prestigiosa serie di *Metal Gear Solid* non nasconde le sue «mire registiche» infarcendo le sue opere con ore di filmati in computer grafica.



Nella foto Jake Gyllenhaal nell'adattamento cinematografico del videogioco «Prince of Persia» che uscirà nel 2010.

Tornando al cinema, è interessante il caso del tedesco Uwe Boll, unanimemente riconosciuto nel settore come uno dei peggiori e più prolifici registi sulla piazza. Dottore in letteratura con la passione per il pugilato, decide già dall'età di dieci anni che il cinema sarà il suo mestiere. Regista indipendente dal jet-set hollywoodiano, si avvicina al mondo del film anglofono dopo un «apprendistato» di film in lingua tedesca durato più di undici anni. Si dedica inizialmente al thriller e all'horror per poi divenire famoso per pessimi adattamenti di brand minori dei videogiochi. Per finanziare il proprio lavoro fonda nel 2002 la Boll KG: una società di produzione privata che si occupa di ottenere i finanziamenti necessari. Così come il regista, anche l'operato della sua azienda desta scalpore, poiché sfrutta la legislazione tedesca sui beni culturali per ottenere i milioni necessari tramite pratiche di finanziamento al limite dell'evasione e del riciclaggio.

Dal 2002 al 2009 dirige 14 film – con picchi spaventosi di tre film nel 2007 – la gran parte dei quali sono, appunto, tratti o liberamente ispirati da serie di videogiochi. Particolarmente noti, per quanto riguarda la bruttezza, *Nel nome del re* (2007) filmaccio fantasy con il baldo Jason Statham tratto da *Dungeon's Siege* di Microsoft, la trilogia di *Bloodrayne* e l'insensato-demenziale *Postal* (2007). Proverbialmente incapace di accettare le critiche negative della stampa, nel 2006 sfida ad affrontarlo sul ring 5 fra i suoi più accerrimi detrattori in una serie di incontri di boxe nei quali, per uno strano contrappasso, esce sempre trionfante. Nell'aprile del 2008 su «The Guardian», Boll ha affermato che avrebbe smesso di fare cinema se un milione di persone avessero firmato una petizione online. Malgrado il sostegno della campagna di una prestigiosa ditta produttrice di chewing gum, ad oggi le firme sono «solamente» 344 mila.

Quant'è diverso il cinema delle due americhe

Filmselezione L'Orso d'Oro del Festival di Berlino 2009 e la tradizione del film catastrofe USA

Fabio Fumagalli

*** **Madeinusa**, di Claudia Llosa, con Magaly Solier, Carlos de la Torre, Juan Ubaldo Huaman, Yliana Chong (Perù 2006)

*** **Il canto di Paloma (La teta asustada)**, di Claudia Llosa, con Magaly Solier, Susi Sanchez, Marino Ballon (Perù 2009)

Iniziativa preziosa proposta dal cinema Lux di Massagno: la prima visione dell'Orso d'Oro del Festival di Berlino, la scoperta di un cinema peruviano attento ad una presa di posizione sociale oltre che artistica, e la rivelazione di una personalità prepotente, la giovane Claudia Llosa, nipote dello scrittore Mario Vargas Llosa.

Egualmente debitori della presenza di una protagonista (Magaly Solier) altrettanto determinante di quella situata dietro la cinepresa, i primi due film della regista risultano sorprendenti nella diversità come nelle costanti che si portano appresso. Diversità di soggetto, ambiente, quadro psicologico: rivelatore etnologico della vita in un villaggio sperduto nelle Ande, ed egualmente approccio drammaturgico di grande originalità, l'opera prima *Madeinusa* (2006) è il ritratto di una giovane che, come indica il suo nome, sogna di fuggire verso lidi più eccitanti. Una libertà



Magaly Solier, protagonista del film di Claudia Llosa.

da conquistarsi attraverso il crimine; una tragedia ancestrale, in chiave essenzialmente femminile, sullo sfondo delle feste religiose e pagane che accompagnano i tre giorni della Pasqua. Quando il Cristo, essendo morto, non può vedere: ed è quindi abolito il peccato e permessa ogni sorta di nefandezza.

Ambientazione opposta, urbana, immersa nel Perù contemporaneo quella di *Il canto di Paloma*. Dove un'altra figura drammatica della condizione femminile nasce dal «seno spaventato» del titolo originale. Di chi discende dalle

vittime delle atrocità sofferte dalla popolazione durante la guerriglia in atto dagli anni Ottanta al Duemila fra i ribelli del Sentiero Luminoso ed il governo: la credenza popolare vuole i bimbi nutriti dal latte nato da quegli stupri segnati per sempre da un'angoscia che impedirà loro ogni accesso alla serenità e alla sessualità.

L'interesse del cinema di Claudia Llosa non è però soltanto quello di sondare fra riti antichi e malesseri contemporanei: ma di fonderli in una visione poetica originale ed intensa. Servito da una fotografia splendida, lo sguardo della cineasta fonde continuamente realtà e fantasia, melanconia e violenza, sensualità e repulsione, grottesco derisorio e partecipazione emotiva. Un materiale non completamente dominato, una composizione registica creativa e un attimo compiaciuto: ma che nelle sue contraddizioni ripropone la grande energia della tradizione ispanica del realismo magico e poetico, dello scontro con la modernità del primitivo e del barocco.

** **2012**, di Roland Emmerich, con John Cusack, Amanda Peet, Chiwetel Ejofor, Thandie Newton, Oliver Platt, Danny Glover, Thomas McCarthy (Stati Uniti 2009)

Quattro miliardi di morti, le acque del mare che sommergono il pianeta. La

solita iettatura maya che preannuncia la fine del mondo per il 2012, il riscaldamento della crosta terrestre che provoca la deriva delle placche continentali, terremoti e tsunami e lo spostamento del polo Sud; una mezza dozzina di arche gigantesche, destinate ai privilegiati della terra che verranno poi sbarcati sulla sola terra rimasta all'asciutto e bella pronta da colonizzare... l'Africa. Qualcosa di strabocchevole; anche per Hollywood. Da quando si è svegliato quella mattina del 1996, l'autore di *Independence day* rifà sempre il medesimo film. Con un savoir faire sopra la media, e un quoziente intellettuale, scenaristico e ideologico al di sotto della stessa. Così, dal macello si salvano, oltre a ricchi e politici, qualche buon padre di famiglia; non però il poveraccio che ha la sfortuna di esserlo solo d'adozione. E una manciata di ragazzini, ma solo in quanto dotati di buon senso e iniziativa scout ereditato dai pionieri dei bei tempi. Ai confini di un certo cretinismo, a 2012 ci si può con ciò anche divertire, nella buona tradizione del cinema inteso come baraccone circense. L'intelligente fusione fra gli effetti digitali e le faraoniche riprese realistiche produce risultati strabilianti. E quando non basta la Sistina che si sgretola e la basilica che crolla su piazza San Pietro (per evitare fastidi si è

deciso di censurare una sequenza del genere alla Mecca), il Cristo di Rio che va in briciole e la Casa Bianca fra le onde, subentra allora tutta una logica surreale da videogioco a far quadrare (in parte) i conti del non senso imperante.

1. **Il nastro bianco**
Michael Haneke
2. **Nemico pubblico**
Michael Mann
3. **Up**
Pete Docter
4. **Basta che funzioni**
Woody Allen
5. **Abbracci spezzati**
Pedro Almodovar
6. **The visitor - l'ospite inatteso**
Thomas McCarthy
7. **The imaginarium of doctor parnassus**
Terry Gilliam
8. **Bastardi senza gloria**
Quentin Tarantino
9. **L'uomo che fissa le capre**
Grant Heslov
10. **The informant!**
Steven Soderbergh
11. **Capitalism: a love story**
Michael Moore
12. **La ragazza che giocava con il fuoco**
Daniel Alfredson.