



Scuola dottorale in  
“Culture e trasformazioni della città e del territorio”  
Sezione “Il cinema nelle sue interrelazioni con il teatro e le altre arti”  
XXIII ciclo  
Anno accademico 2010-2011

Titolo della tesi:  
**L’ESPLOSIONE DELLA NARRAZIONE NEL CINEMA  
HOLLYWOODIANO CONTEMPORANEO**

Dottoranda

Valentina Vincenzini

Tutor

Prof. Vito Zagarrìo

*A Vania*

*Che sta lottando con tutte le forze  
per riprendersi la sua vita*

A causa di un disguido con le segreterie non è stato possibile aggiornare il titolo della tesi: *L'esplosione della narrazione nel cinema hollywoodiano contemporaneo* mal si presta infatti a rappresentare un fenomeno come quello della narrazione esplosa che prescinde dai limiti geografici e non si può restringere alla sola produzione hollywoodiana. Il titolo pensato per il presente studio è: *La narrazione esplosa. Il tempo del cinema nell'era digitale.*

## INDICE

INTRODUZIONE	4
PARTE I	
IL FENOMENO DELLA NARRAZIONE ESPLOSA NEL CINEMA CONTEMPORANEO	9
Capitolo 1: Cinema classico vs cinema post-classico, un'introduzione	17
Capitolo 2: Nuove forme di trame complesse: modular narratives e puzzle film	27
Capitolo 3: Il giardino dei sentieri che si biforcano: Forking-path film e Multiple-draft narrative	36
Capitolo 4: Forme di circolarità apparente e mind-game film	46
PARTE II	59
NARRAZIONE VS INTERAZIONE: CINEMA E VIDEOGAMES	
Capitolo 5: Intorno al videogioco. Breve incursione nei game studies	64
Capitolo 6: Cinema e Videogames, andata e ritorno	73
Capitolo 7: Dalla narrazione videoludica alla narrazione esplosa	87
PARTE III	99
FORME DI NARRAZIONE NON LINEARE NELL'ERA DIGITALE	
Capitolo 8: La metanarratività postmoderna di Pulp fiction	100
Capitolo 9: Contingenza, loop e database: il gioco metalinguistico di Lola corre	109
CONCLUSIONI	125
BIBLIOGRAFIA	128
FILMOGRAFIA	138
INDICE DEI VIDEOGIOCHI CITATI	143
GLOSSARIO VIDEOLUDICO	145

## INTRODUZIONE

A partire dagli anni Novanta del secolo scorso, la sperimentazione in ambito cinematografico di strutture narrative non convenzionali, da parte di alcuni registi, ha originato il fenomeno della “narrazione esplosa”, ovvero la tendenza a decostruire il racconto secondo le istanze postmoderne e digitali.

Si tratta di opere in cui la concezione moderna della linearità cronologica, incentrata sulla distinzione tra passato e presente entrambi proiettati verso il futuro, cede il passo ad una concezione postmoderna della temporalità frammentata e confusa. Ma sono anche opere che riflettono indirettamente l’influenza delle nuove tecnologie sul linguaggio cinematografico, tramite la scomposizione della linearità cronologica e spaziale del racconto per mezzo di formule quali la ripetizione, la sequenzialità non consequenziale e altre modalità tipiche della narrazione digitale.

Narrazione esplosa, quindi, come frutto della crisi ontologica ed epistemologica del cinema nell’epoca della crossmedialità, in cui una nuova generazione di *filmmakers* produce storie per una nuova generazione di spettatori, entrambe abituate all’uso del telecomando, del sistema VCR, del DVD<sup>1</sup> e ad una possibilità di visione dei film maggiore rispetto alle generazioni precedenti.

Pratiche che fanno dei “puzzle film”<sup>2</sup> il terreno ideale per una riflessione sul cinema contemporaneo, ormai irrimediabilmente ibridato con altre forme videoespressive quali la videoarte, il videoclip musicale, il videogioco, o più semplicemente con l’omnicomprensiva categoria degli “audiovisivi” (o delle “immagini in movimento”, nell’accezione di Alessandro Amaducci<sup>3</sup>).

---

<sup>1</sup> Il dibattito sulle conseguenze dell’uso dei DVD sul linguaggio cinematografico è di grande attualità tra gli studiosi di cinema. David Rodowick, ad esempio, definisce il DVD come «una nuova forma storica per il cinema», in D. Rodowick, *Il cinema nell’era del virtuale*, Milano, Edizioni Olivares, 2008, p. 181.

<sup>2</sup> Qui uso il termine puzzle film per indicare genericamente quei film, prodotti dall’inizio degli anni novanta ad oggi, che presentano delle strutture narrative non convenzionali.

<sup>3</sup> L’espressione usata da Amaducci si riferisce alla sempre maggiore ibridazione tra immagini cinematografiche e sintetiche, e, in generale, alle conseguenze dell’uso dei media digitali sul linguaggio cinematografico. In A. Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell’era digitale*, Torino, Lindau, 2007, p. 211.

Se da un lato studiosi come David Rodowick riflettono sulla “stagione della paranoia digitale”<sup>4</sup>, iniziata alla fine degli anni Novanta con film quali *The matrix* (*Id*, Larry e Andy Wachowski, 1999), *Il tredicesimo piano* (*The Thirteenth Floor*, Josef Rusnak, 1999), *eXistenZ* (*Id*, David Cronenber, 1999) e *Dark city* (*Id*, Alex Proyas, 1998), il cui plot narrativo è una metafora della contrapposizione tra analogico e digitale, dall’altro studiosi come Lev Manovich e Marsha Kinder riflettono sulla possibilità di nuove forme narrative derivate da strumenti tipicamente informatici quali il *loop* e il *database*<sup>5</sup>.

Parallelamente, Gianni Canova<sup>6</sup> parla di metanarratività, ovvero di un cinema che mette in scena il proprio raccontare, le scelte diegetiche, come nel caso di *Pulp Fiction* (*Id*, Quentin Tarantino, 1994).

Si tratta di un cinema quindi che mostra se stesso, che esibisce il proprio linguaggio andando oltre i “fuochi d’artificio” di Jullier<sup>7</sup>, pur mantenendo una forte componente ludica (grazie anche ad altri giochi linguistici tipicamente postmoderni quali ad esempio la citazione).

Inoltre, anche se il fenomeno della narrazione esplosa non rappresenta la forma narrativa dominante del cinema contemporaneo, ancora legato ad una concezione “classica” di racconto, e consiste in un numero relativamente ridotto di film, tuttavia si impone come fenomeno di portata internazionale. Non circoscritto, quindi, alla sola produzione hollywoodiana ma, al contrario, con celebri casi di *cult movie* campioni di incassi e oggetto di studi sia in Europa che in Giappone, in Messico o ad Hong Kong: basti pensare ad esempio a film come *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykeer, 1998), *Amores perros* (*Id*, Alejandro González Iñárritu, 2000), *2046* (*Id*, Wong Kar-Wai, 2004), ma si potrebbero fare tanti altri esempi.

Non è un caso, infatti, se negli ultimi anni diversi studiosi hanno sentito l’esigenza di esaminare questi film, tentando anche di classificare i vari tipi di *complex storytelling*, proponendo varie terminologie e interpretazioni (spesso antitetiche). Di recente pubblicazione è ad esempio il libro a cura di Warren Buckland dedicato interamente ai puzzle film, in cui Thomas Elsaesser, nel saggio intitolato *The Mind-Game Film*, elenca brevemente le terminologie usate da alcuni studiosi:

---

<sup>4</sup> D. Rodowick, *Il cinema nell’era del virtuale*, op. cit., p. 22.

<sup>5</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002, pp. 273-302, 386-395; M. Kinder, *Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel’s Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, in «Film Quarterly», vol. 55, n.4, summer 2002, p. 6.

<sup>6</sup> G. Canova, *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000.

<sup>7</sup> L. Jullier, *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan, 2006.

«As a consequence, the film I group under the mind-game tendency are generating a broad literature focusing on the narratological issues raised, with corresponding terminologies: some talk of “forking-path” narratives (David Bordwell 2002) or “multiple draft” narratives (Bordwell; Edward Branigan 2002), others refer to them as (psychological) puzzle films (Elliot Panek 2006), twist films (George Wilson 2006), complex narratives (Janet Staiger 2006), or try to define them as special cases of “modular narratives” (Allan Cameron 2006). Jason Mittel (2006) has also studied the complex puzzle narrative in contemporary television»<sup>8</sup>.

Ma mentre Buckland parla di puzzle film, Allan Cameron dedica un volume a quelle che egli definisce *modular narratives*<sup>9</sup> proprio a partire dal concetto di *database narrative* proposto da Lev Manovich e Marsha Kinder.

Terminologie diverse, quindi, che prefigurano l’eterogeneità dell’argomento e dei vari approcci teorici instaurati dai vari studiosi, approcci che non possono prescindere dal contesto di riferimento: il cinema postmoderno negli anni della rivoluzione digitale.

Tuttavia, mentre il dibattito si accende solo verso la metà degli anni duemila, conferendo ai puzzle film una certa attenzione da parte della teoria (occorre ricordare anche il XIII Convegno Internazionale di Studi Cinematografici organizzato dal Dipartimento di Comunicazione e Spettacolo di questa università con il titolo: *Switchover 3 – Una narrazione esplosa?*, tenutosi a Roma nel dicembre 2007, in cui alcuni degli studiosi contemporanei più importanti, hanno avuto modo di confrontarsi sia sulle cause che hanno portato al fenomeno della narrazione esplosa, sia se ragionare, riguardo a questo tipo di strutture narrative, in termini di rottura o di continuità con il cinema *mainstream*), il fenomeno, a livello produttivo, sembra ridimensionarsi.

---

<sup>8</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 19. Nel saggio si fa riferimento ai seguenti articoli: D. Bordwell, *Film Futures*, in «Substance», n. 97, 2002, pp. 88-104; E. Branigan, *Nearly true: Forking path, forking interpretations. A reponse to David Bordwell’s “Film Futures”*, in «Substance», n. 97, 2002, pp. 105-114; E. Panek, *The poet and the detective: Defining the psychological puzzle film*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 62-88; G. Wilson, *Transparency and twist in narrative fiction film*, in «Journal of Aesthetic and Art Criticism», n. 61, 2006, pp. 81-95; J. Staiger, *Complex narratives, an introduction*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 2-4; A. Cameron, *Contingency, order, and the modular narrative: 21 Grams and Irreversible*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 66-78; J. Mittel, *Narrative complexity in contemporary American television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 29-40.

<sup>9</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2008.

Dopo il successo sia di critica sia di pubblico di film come *Pulp Fiction*, *Memento* (*Id*, Christopher Nolan, 2000) e *Sliding doors* (*Id*, Howitt, 1998), capaci di influenzare la produzione cinematografica, televisiva e l'immaginario collettivo (basti pensare a fiction come *24* e *Lost* che si sono imposte innanzitutto per l'abbandono della linearità narrativa), l'attenzione del cinema degli ultimissimi anni sembra rivolgersi ad altre modalità di intrattenimento (si pensi in particolar modo al 3D) con film che, più che sperimentare nuovi codici narrativi inglobano e "rimediano"<sup>10</sup> quelli videoludici, come nel caso dei recenti *Avatar* (*Id*, James Cameron, 2009) e *Inception* (*Id*, Christopher Nolan, 2010).

Ed è proprio il videogioco il medium che instaura con il cinema un rapporto privilegiato, un incessante scambio di codici stilistici e stratagemmi narrativi che a partire da *Guerre Stellari* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) vive una costante evoluzione.

Mentre i prestiti tra cinema e videogiochi sono sempre più frequenti ed evidenti, al punto che negli ultimi anni il videogame inizia ad avere un peso maggiore negli studi di cinema, e il dialogo tra i due media avviene soprattutto nell'ambito della sperimentazione digitale e attraverso la trasposizione da film a videogame e viceversa, anche un fenomeno prettamente analogico come quello della narrazione esplosa degli anni Novanta contiene i germi della contaminazione del linguaggio cinematografico con quello videoludico.

L'obiettivo di questo studio è, quindi, quello di definire il fenomeno della narrazione esplosa attraverso due punti di vista differenti: i *film studies* e i *game studies*.

La prima parte è dedicata all'analisi della narrazione esplosa attraverso l'esposizione dei tratti caratteristici del fenomeno e degli approcci teorici più rilevanti. In particolar modo si cercherà di stabilire se tale fenomeno rappresenti un momento di rottura o di continuità con il cinema classico.

Il primo capitolo riguarderà quindi la distinzione tra cinema classico e cinema post-classico: uno dei dibattiti più accesi tra gli studiosi contemporanei. In particolare si confronterà la posizione "conservatrice" di David Bordwell con quella di Eleftheria Thanouli, una studiosa greca che dimostra l'esigenza di parlare di un cinema post-classico proprio a partire dalle osservazioni di Bordwell.

---

<sup>10</sup> Mi riferisco al concetto di "rimediazione" elaborato da Jay David Bolter e Richard Grusin in: J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002.

Nel secondo capitolo si illustrerà la distinzione tra trame semplici e trame complesse a partire dalla *Poetica* di Aristotele per arrivare alle definizioni di puzzle film e di *modular narratives* proposte da Warren Buckland e Allan Cameron.

Nel terzo capitolo si passerà allo studio delle strategie narrative dei *forking-path film* e delle *multiple-draft narrative*, secondo le convenzioni tracciate da David Bordwell e riprese da Edward Branigan e Allan Cameron.

Mentre nel quarto ed ultimo capitolo dedicato ai *film studies*, si esporranno le teorie di Thomas Elsaesser sui *mind-game film* e sulle strutture circolari impossibili (che ricordano il nastro di Möbius), e le definizioni di *puzzle film* di Jason Mittel e *psychological puzzle film* di Elliot Panek.

La seconda parte è dedicata all'influenza delle nuove tecnologie digitali sul linguaggio cinematografico, con particolare attenzione alle analogie tra la struttura narrativa dei puzzle film e la struttura narrativa dei videogames.

Il quinto e il sesto capitolo serviranno quindi per tracciare le caratteristiche del nuovo medium e per esplorare i modi in cui avvengono gli scambi tra cinema e videogiochi. In particolare si affronterà la diafrasi interna ai *game studies* (ovvero ludologia vs narratologia) per evidenziare il ruolo della narrazione all'interno del videogioco attraverso i due principali approcci teorici che privilegiano, rispettivamente, la componente ludica e la componente narrativa<sup>11</sup>.

Questa breve incursione nei *game studies* servirà per stabilire se esistono delle effettive analogie tra il linguaggio dei videogiochi e il particolare linguaggio della narrazione esplosa e, inoltre, si avvanzerà l'ipotesi se sia lecito applicare a questo tipo di film la nozione di "caso terminale di ipertesto".

Nella terza e ultima parte del presente studio, verranno analizzati i due film principali del fenomeno della narrazione esplosa: *Pulp Fiction* e *Lola corre*. L'obiettivo sarà quello di verificare, attraverso questi due esempi, le teorie proposte nelle sezioni precedenti.

---

<sup>11</sup> Il videogame è oggetto di contesa tra ludologi e narratologi: i primi rivendicano il primato della componente ludica del mezzo inteso come "gioco elettronico", i secondi, invece, concepiscono il videogame come "testo elettronico" e, quindi, come medium narrativo.



**PARTE I**  
**IL FENOMENO DELLA NARRAZIONE ESPLOSA**  
**NEL CINEMA CONTEMPORANEO**

«I testi filmici di Tarantino, infatti, sono la punta di diamante di una “certa tendenza” del cinema hollywoodiano contemporaneo, che mostra in molti suoi casi una “struttura esplosa”, una sceneggiatura fratta, organizzata per sequenze non cronologiche dove si intersecano e si ibridano episodi, dimensioni, latitudini differenti eppure complementari e intrinsecamente collegate. Si vedano film come *21 grammi* e *Babel* di Iñárritu, *Mulholland Drive* e *Inland Empire* di Lynch, *Elephant* e *Paranoid Park* di Van Sant, sino a *Un'altra giovinezza* di Coppola. Esempi tutti che evidenziano una comune ansia di uscire dalla struttura drammaturgica “classica” per investigare una narrazione fatta di intersezioni, di scambi, di prestiti interni, di flashback e flasforward basati su un montaggio che parte magari dalla fine come nel caso di *Memento* di Christopher Nolan. [...] Ebbene, cosa provoca questa “esplosione della narrazione” tradizionale, quella codificata dalle norme dei “tre atti”, quella del montaggio cronologico? Quanto è responsabile la grande rivoluzione tecnologica in atto, quanto ha influenzato la narrazione degli anni duemila un “pensare digitale”, quanto contano l’abitudine al telecomando, all’acquisto e al consumo rapido del *fast food* e della merce-cultura? La destrutturazione della sceneggiatura è una moda e un “modo” produttivo, o è un bisogno intrinseco di raccontare in modo diverso, e corrisponde all’impossibilità di controllare la narrazione nella sua totalità e di leggere in modo “armonico” il testo?»<sup>12</sup>.

Le domande poste da Vito Zagarrío nel testo dedicato al cinema di Quentin Tarantino, sono di grande attualità negli studi sul cinema contemporaneo e mettono in luce il punto cardine della questione: la narrazione esplosa rappresenta un momento di rottura o di continuità con il cinema classico?

Se il dibattito tra i teorici a partire dagli anni Ottanta privilegiava un interesse per lo stile imposto dal blockbuster americano, dando vita alla diatriba narrazione vs spettacolo (si veda a

---

<sup>12</sup> V. Zagarrío, *La grande mall dell’immaginario. Il cinema di Quentin Tarantino*, in V. Zagarrío (a cura di), *Quentin Tarantino*, Venezia, Marsilio, 2009, pp. 21, 22.

tal proposito il testo di Geoff King dedicato allo studio della “Nuova Hollywood”<sup>13</sup> che analizza minuziosamente la realtà cinematografica hollywoodiana dagli anni Sessanta agli anni della rivoluzione digitale), negli anni Novanta la popolarità di un ristretto gruppo di film caratterizzato da una struttura narrativa non lineare (di cui possiamo indicare *Pulp Fiction* come il capostipite), mette in discussione le convenzioni della narrazione cinematografica e innesca un’inconciliabile spaccatura tra chi ravvisa in essi i segnali di un nuovo tipo di cinema e chi invece li riduce a semplice tendenza e li colloca all’interno della naturale evoluzione del mezzo cinema.

Da un lato possiamo idealmente collocare una scuola di pensiero di stampo “conservatore” corroborata dallo statunitense David Bordwell, il quale parla di “continuità intensificata”, ovvero di un cinema contemporaneo che evolve le convenzioni stilistiche e narrative del cinema classico; dall’altro lato invece possiamo individuare un gruppo di studiosi (quali ad esempio Allan Cameron, David Buckland, Thomas Elsaesser, Eleftheria Thanouli, Elliot Panek) che mettono in discussione le valutazioni di Bordwell e sentono l’esigenza di parlare di un cinema post-classico.

Per quanto riguarda gli studi sulla narrazione occorre evidenziare l’eterogeneità degli approcci, ad esempio Thomas Elsaesser, come già detto nell’introduzione, nel saggio dedicato a quelli che egli definisce *mind-game film*, riassume le principali proposte dei teorici contemporanei:

«As a consequence, the film I group under the mind-game tendency are generating a broad literature focusing on the narratological issues raised, with corresponding terminologies: some talk of “forking-path” narratives (David Bordwell 2002) or “multiple draft” narratives (Bordwell; Edward Branigan 2002), others refer to them as (psychological) puzzle films (Elliot Panek 2006), twist films (George Wilson 2006), complex narratives (Janet Staiger 2006), or try to define them as special cases of “modular narratives” (Allan Cameron 2006). Jason Mittel (2006) has also studied the complex puzzle narrative in contemporary television»<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> G. King, *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all’era del Blockbuster*, Torino, Einaudi, 2004.

<sup>14</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 19. Si veda la nota sette.

A cui potremmo aggiungere le “*database narratives*” di Marsha Kinder<sup>15</sup>. Inoltre, come la varietà delle “etichette” proposte fa presagire, un dato importante per comprendere il quadro teorico di riferimento è l’assoluta soggettività degli approcci: ogni autore infatti, prende in considerazione film diversi e diversi aspetti della narrazione cinematografica. Tuttavia, nonostante le diverse modalità di approccio e di valutazione, molti concordano sull’uso del termine “*complex storytelling*” e individuano nell’uso di una temporalità non lineare, nell’uso di strutture o concetti dei nuovi media (database, spazio navigabile) e nell’approccio con la realtà virtuale (rappresentazione di mondi paralleli, fantasie dei personaggi) le caratteristiche principali del fenomeno della narrazione esplosa.

Utilizzando questa formula non intendo, ovviamente, risolvere la diatriba in corso, né proporre un’ulteriore categoria. Con narrazione esplosa intendo una macrocategoria in cui comprendere tutti i punti di vista e gli approcci degli autori che saranno oggetto del presente studio. Inoltre il termine “fenomeno” va inteso nel senso “elsaesseriano”: ovvero una posizione a metà strada tra il considerare questi film come una modalità nuova di fare cinema e tra il considerarli invece una moda passeggera.

Data la già menzionata ricchezza e multidisciplinarietà degli approcci, interessati spesso a evidenziare un aspetto particolare dell’argomento, al fine di elaborare un quadro teorico esaustivo del fenomeno, i capitoli successivi verranno suddivisi in base alle “forme” principali di narrazione esplosa, ovvero in base alle strategie narrative che utilizzano una disposizione temporale degli eventi simile.

Seguendo il modello proposto da Allan Cameron, che individua quattro tipologie di *modular narratives*:

«Cinematic modular narratives fall into a number of groups, generally taking one (o more) of the following forms: (1) anachronic (involving the use of flashbacks and/or flashforwards), (2) forking paths (invoking divergent or parallel narrative possibilities), (3) episodic (organized as an abstract series or narrative anthology) and (4) split-screen (dividing the narrative flow into parallel, spatially juxtaposed elements)»<sup>16</sup>

e l’esempio di Alice Autelitano che invece suggerisce di:

---

<sup>15</sup> M. Kinder, *Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel’s Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, in «Film Quarterly», vol. 55, n.4, summer 2002, p. 6.

<sup>16</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2008, p. 6.

«[...] individuare alcune “famiglie” di film che propongono configurazioni narrative ricorrenti: strutture modulari fondate sulla proliferazione e l'intreccio dei percorsi narrativi e spesso associate a una sovversione o inversione dell'ordine cronologico (*Pulp Fiction*, *Thirteen Conversations About One Thing*, *Memento*, *Magnolia*, *Amores Perros*, *21 Grams*, *Irréversible*, *5x2*); strutture modulari fondate sulla ripetizione, moltiplicazione e variazione del medesimo nucleo narrativo (*Groundhog Day*, *Lola Rennt*, *Smoking/No Smoking*, *Sliding Doors*); strutture circolari impossibili, che non arrivano a una chiusura perché nel corso della narrazione è intervenuta una frattura ontologica del mondo rappresentato (*Lost Highway*, *eXistenZ*, *In the Mouth of Madness*, *Twelve Monkeys*, *Abre lo ojos*, *Donnie Darko*)»<sup>17</sup>

le forme della narrazione esplosa verranno raggruppate in tre macrocategorie: *puzzle film* e *modular narratives*; *forking-path film* e *multiple-draft narrative*; forme di circolarità apparente e *mind-game film*.

Nel primo capitolo, di ampio respiro, si introdurrà la nozione di cinema post-classico. Verrà quindi dato spazio al confronto tra le teorie conservatrici di David Bordwell e il lavoro di Eleftheria Thanouli, la quale, partendo dalle quattro categorie individuate da Bordwell di “*historical modes of narration*”: *classical mode*, *art cinema mode*, *historical-materialist mode* e *parametric mode*<sup>18</sup>; elabora una quinta categoria in cui far rientrare quei film che non aderiscono ai canoni individuati da Bordwell: il paradigma post-classico. Attraverso l'analisi di quattordici film<sup>19</sup>, la studiosa greca dimostra la validità di una teoria del cinema contemporaneo che supera il concetto di “continuità intensificata” di Bordwell, pur riconoscendo la validità e l'importanza delle tesi dello studioso americano.

Come vedremo nel secondo capitolo, anche Warren Buckland e Allan Cameron, nelle loro recenti pubblicazioni esprimono l'esigenza di dover superare il limite delle teorie conservatrici di Bordwell proponendo uno studio preciso e approfondito sulla complessità narrativa inaugurata dal cinema degli anni Novanta.

---

<sup>17</sup> A. Autelitano, *Nuove narrazioni postmoderne. Evoluzioni del racconto cinematografico negli anni Duemila*, in «Close Up», a. XII, nn. 24-25, aprile 2009, p. 78.

<sup>18</sup> D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985.

<sup>19</sup> *Assassini nati* (*Natural Born Killers*, Oliver Stone, 1994), *Hong Kong Express* (*Chungking express*, *Chong qing sen lin*, Wong Kar-wai, 1994), *Il favoloso mondo di Amelie* (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, 2001), *Requiem for a Dream* (*Id*, Darren Aronofsky, 2000), *City of God* (*Cidade de Deus*, Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002), *Oldboy* (*Oldeuboi*, Chan-wook, 2003), *The million dollar hotel* (*Id*, Wim Wenders, 2000), *Moulin rouge* (*Id*, Baz Luhrmann, 2001), *Magnolia* (*Id*, Paul Thomas Anderson, 1999), *Il valzer del pesce freccia* (*Arizona Dream*, Emir Kusturica, 1993), *Europa* (*Id*, Lars von Trier, 1991), *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998), *Fight club* (*Id*, David Fincher, 1999), *Trainspotting* (*Id*, Danny Boyle, 1996).

Warren Buckland, ad esempio, chiama “*puzzle film*” quei film che utilizzano delle strategie narrative che: «rejects classical storytelling techniques and replaces them with complex storytelling»<sup>20</sup>. Lo studio dell'autore verte sul confronto con le nozioni aristoteliche di trama semplice e trama complessa per dimostrare come, a partire da *Pulp Fiction* in poi, sia possibile parlare di “*puzzle plot*” all'interno di un paradigma post-classico.

Inoltre Buckland mette in luce un aspetto importante del fenomeno: la portata internazionale, con film realizzati e distribuiti in Nord America, Asia ed Europa.

Allan Cameron, enfatizzando l'internazionalità del fenomeno, parla di svolta narrativa del cinema degli anni Novanta e dedica un volume alle “*modular narratives*”, ovvero quel tipo di strategie narrative che, allontanandosi dai canoni del cinema classico, esibiscono una sorta di estetica del database.

Riprendendo le osservazioni di Marsha Kinder<sup>21</sup> e di Lev Manovich<sup>22</sup> sull'influenza del database nella narrazione filmica contemporanea (così come il concetto di rizoma formulato da Deleuze e Guattari<sup>23</sup>), e contrapponendosi alla visione bordwelliana di una scrittura ancorata ai codici aristotelici, Cameron sottolinea il ruolo dei media digitali quali i videogames, internet e, in generale, delle narrazioni basate su una struttura ad ipertesto, i veri protagonisti che hanno portato ad un tipo di narrazione che egli definisce “modulare”.

Tuttavia Cameron non nega una certa continuità con la tradizione cinematografica, ampliando il discorso sulla concezione postmoderna del tempo della narrazione modulare, al tempo “moderno” e, più genericamente, al cinema degli anni 1941-1955, ripercorrendo le radici delle sperimentazioni narrative non lineari nel cinema classico *mainstream*. Dopotutto Cameron intende la modularità ad un livello “concettuale” (in cui viene data grande enfasi al tempo digitale e al rapporto tra il cinema e i media, in primis la televisione), e, riavvicinandosi alla tesi di Bordwell, riconosce una certa linearità ai film in questione.

L'oggetto del terzo capitolo sarà la forma narrativa del *forking-path film*, ovvero di quella modalità di racconto che, prendendo spunto (nonché il nome) dal noto racconto di Borges<sup>24</sup>,

---

<sup>20</sup> W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 1.

<sup>21</sup> M. Kinder, *Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, op. cit., 2002.

<sup>22</sup> L. Manovich, *The Language of New Media*, Massachusetts Institutes of Technology, 2001.

<sup>23</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Rizhome*, Paris, Minuit 1976.

<sup>24</sup> J. L. Borges, *El jardín de senderos que se bifurcan*, in *Ficciones*, Buenos Aires, Emecé Editores, 1944, trad. it., *Finzioni*, Torino, Einaudi, 2010.

comprende la possibilità di rappresentare più “futuri”, o, meglio, di sviluppare futuri alternativi e simultanei di una medesima situazione.

Il capitolo esaminerà il saggio di David Bordwell dedicato ai *forking-path film* che ben riassume la posizione conservatrice dello studioso statunitense. Bordwell infatti, anche se considera una sola delle possibili manipolazioni del tempo diegetico, limita la potenziale complessità di strutture narrative non lineari e dimostra come anche in esse sia possibile riscontrare i fondamenti della narrazione classica quali ad esempio: un rapporto di causalità degli eventi, una marcata verisimiglianza, una certa linearità degli eventi.

Nel capitolo verrà dato spazio anche alle considerazioni di David Branigan sulle *multiple-draft narratives*.

Nel quarto capitolo le forme circolari apparenti (prendendo in prestito l’espressione di Pietro Montani<sup>25</sup>) saranno lo spunto per esplorare le nozioni di *mind game film* di Thomas Elsaesser<sup>26</sup>, *puzzle film* di Jason Mittel<sup>27</sup> e *psychological puzzle film* di Elliot Panek<sup>28</sup>. Il filo comune che lega le teorie dei tre autori è la centralità del nuovo rapporto spettatore-film dato dal progresso tecnologico, in questo contesto i film con una struttura narrativa non lineare sono visti come una risposta dell’industria cinema alla richiesta di storie in grado di intrattenere un nuovo tipo di “gioco” narrativo da parte di un pubblico sempre più vasto.

Ripercorrendo i punti chiave del saggio di Jason Mittel dedicato all’analisi della complessità narrativa nella televisione contemporanea, possiamo vedere come anche egli consideri gli anni Novanta come gli anni della complessità narrativa (non solo al cinema ma anche nelle serie televisive), in cui l’influenza di altre forme narrative quali i romanzi, i videogames e i fumetti origina un’era di sperimentazione e innovazione.

Secondo Mittel, la nascita di una complessità narrativa che lavora principalmente su una diversa percezione del tempo, coincide con una serie di trasformazioni chiave nell’industria dei media, una sorta di conseguenza dell’uso delle nuove tecnologie che ha mutato radicalmente il rapporto tra spettatori e audiovisivi. Tra le innovazioni principali vi sono ad esempio il sistema VCR e il DVD, due supporti che permettono all’utente di gestire

---

<sup>25</sup> P. Montani, *L’immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini e Associati, 1999.

<sup>26</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Singapore, Wiley-Blackwell, 2009, p. 16.

<sup>27</sup> J. Mittel, *Narrative complexity in contemporary American television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 29-40.

<sup>28</sup> E. Panek, *The Poet and the Detective. Defining the Psychological Puzzle Film*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 62-88.

arbitrariamente il tempo della narrazione (e quindi si ha la possibilità di accedere alla visione multipla, acronologica o parziale di un testo audiovisivo), mentre la diffusione di internet ha permesso la nascita della “*fan culture*”, ovvero la possibilità degli utenti di interagire con il mondo delle narrazioni attraverso videogames, blog, siti, attraverso internet gli spettatori possono acquisire informazioni, discutere, scambiarsi modelli interpretativi e avere conferma/confutazione della propria tesi.

Ovviamente, sottolinea Mittel, non è la tecnologia ad intervenire direttamente sulla narrazione, è semplicemente lo spettatore che, per la prima volta, ha un ruolo meno passivo:

«Using the new technologies of home recording, DVDs, and online participation, viewers have taken an active role in consuming narratively complex television and helping it thrive within the media industries»<sup>29</sup>.

Inoltre Mittel riprende il concetto di “*operational aesthetic*” di Neil Harris secondo cui gli spettatori non traggono piacere solamente nel seguire la storia, ma anche dalle tecniche utilizzate per rappresentarla. In questo senso il videogioco ha sicuramente avuto un ruolo decisivo nella sempre maggiore popolarità dei puzzle film, predisponendo gli spettatori sia ad un rapporto interattivo con la narrazione, sia al piacere del gioco, qui inteso come gioco interpretativo di un cinema che mira al disorientamento e alla confusione.

Elliot Panek, completa il quadro tracciato da Mittel, aggiungendo la categoria di “*psychological puzzle film*”, ovvero quei film in cui: «the deceptive narration is a manifestation o an aspect of the protagonist’s mind»<sup>30</sup>. La chiarezza della narrazione classica è elusa da film che giocano sulla confusione tra realtà e finzione, insinuando il dubbio nello spettatore che deve trovare la giusta chiave di interpretazione del film: la narrazione non è più affidabile e il ruolo dei vari elementi non è immediatamente evidente. Al contempo lo spettatore adotta una “doppia prospettiva”: da un lato è immerso nella storia, dall’altro la

---

<sup>29</sup> J. Mittel, *Narrative complexity in contemporary American television*, op. cit., p. 32.

<sup>30</sup> E. Panek, *The Poet and the Detective. Defining the Psychological Puzzle Film*, op. cit., p. 86. Panek elabora la categoria *psychological puzzle film* a partire dall’analisi dei seguenti film: *Videodrome* (Id, David Cronenberg, 1983), *Allucinazione perversa* (*Jacob's Ladder*, Adrian Lyne, 1990), *L’esercito delle dodici scimmie* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995), *The Last Temptation of Christ* (Id, Martin Scorsese, 1988), *Strade perdute* (*Lost Highway*, David Lynch, 1997), *Mulholland Drive* (Id, David Lynch, 2001), *Donnie Darko* (Id, Richard Kelly, 2001), *Vanilla sky* (Id, Cameron Crowe, 2001), *The matrix* (Id, Larry e Andy Wachowski, 1999), *L’uomo senza sonno* (*El maquinista*, Brad Anderson, 2004), *The butterfly effect* (Id, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004), *Memento* (Id, Christopher Nolan, 2000), *Fight club* (Id, David Fincher, 1999), *The jacket* (Id, John, Maybury, 2005), *American Psycho* (Id, Mary Harron, 2000).

osserva con distacco mentre cerca di capire quanto prima i meccanismi. Anche Panek, come Mittel, enfatizza gli elementi ludici dei puzzle film che non si limitano a rappresentare i disturbi mentali dei protagonisti, ma ci invitano a: «take pleasure in trying to figure out the rules of the narration that presents the story to us»<sup>31</sup>.

L'elemento "gioco" è evidenziato anche da Thomas Elsaesser che invece di puzzle film parla di *mind-game film*, ovvero una categoria che comprende da un lato film che puntano sull'aspetto "gioco" che può avvenire su due livelli: il primo riguarda il gioco tra due personaggi, di solito si tratta del protagonista inconsapevole e dell'antagonista che muove le fila della trama che man mano si va svelando, come ad esempio in *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991), o *Seven* (*Id*, David Fincher, 1995); il secondo invece riguarda il gioco che il film intrattiene con lo spettatore generalmente ingannato dalle classiche convenzioni cinematografiche che verranno stravolte durante lo svolgimento del film, come ad esempio in *Fight club* (*Id*, David Fincher, 1999) o *Il sesto senso* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999). Dall'altro, secondo Elsaesser, ci sono altri film che invece puntano sull'aspetto "mente", ovvero sulle condizioni mentali del protagonista, spesso affetto da patologie, come ad esempio *A beautiful mind* (*Id*, Ron Howard, 2001) o *Donnie Darko* (*Id*, Richard Kelly, 2001).

Questi film "giocano" con la percezione della realtà da parte degli spettatori e mirano a insinuare dubbi epistemologici e ontologici mettendo in crisi la tradizionale relazione film-spettatore.

Prima di approfondire i contributi teorici finora compendati, è opportuno tuttavia sottolineare come nonostante le differenze degli approcci dei vari autori e nonostante l'esigenza di mettere in luce aspetti diversi del fenomeno della narrazione esplosa, non si arrivi mai a parlare di totale rottura con le convenzioni del cinema classico.

---

<sup>31</sup> Ivi, p. 87.



## Capitolo 1

### Cinema classico vs cinema post-classico, un'introduzione

Uno dei testi più autorevoli sul cinema hollywoodiano è il lavoro a sei mani di David Bordwell, Kristin Thompson e Janet Staiger, *The Classical Hollywood Cinema*<sup>32</sup>, in cui i tre autori definiscono lo stile, i modi di produzione e la narrazione del cinema fino al 1960.

Nel capitolo dedicato alla narrazione classica, firmato da Bordwell, si individuano le caratteristiche di quelle strutture narrative definite “dominanti”<sup>33</sup>, caratteristiche che ancora oggi condizionano le strutture narrative del cinema e che l'autore riprende e approfondisce nei lavori successivi<sup>34</sup>.

Secondo Bordwell, l'elemento principale dello stile narrativo classico è costituito dal rapporto di causa-effetto che contraddistingue le azioni dei personaggi, seguito da una certa ridondanza che serve per istruire gli spettatori su come decodificare l'intreccio del film. Ecco come lo studioso, in un recente saggio, riassume il proprio lavoro:

«Ho argomentato altrove, insieme a Kristin Thompson (Bordwell, Thompson 2001), che il cinema popolare statunitense, il cosiddetto “cinema classico hollywoodiano”, ha sviluppato un modello narrativo straordinariamente efficace, pervasivo e persistente, che prevede obiettivi chiaramente definiti e tenacemente perseguiti. Questo modello si estrinseca attraverso storie informate da una logica lineare e da meccanismi di causa ed effetto. Nel tentativo di conseguire

---

<sup>32</sup> D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, New York, Columbia University Press, 1985. Occorre precisare che il fine del presente studio è quello di tracciare a grandi linee le caratteristiche principali dei paradigmi classico/post-classico al fine di contestualizzare il fenomeno della narrazione esplosa. Si avrà quindi un occhio di riguardo sul ruolo della componente narrativa nei due paradigmi, senza però proporre uno studio approfondito e accurato della distinzione tra cinema classico e cinema post-classico. Per un excursus esaustivo sull'argomento si rimanda al capitolo *La narrazione classica/post classica* di Elsaesser, in T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Milano, Bietti, 2010, pp. 43-101. Inoltre, si segnala il lavoro di Richard Maltby in quanto rappresenta un'alternativa particolarmente interessante allo studio di Bordwell sul cinema classico: R. Maltby, I. Craven, *Hollywood Cinema: An Introduction*, Oxford, Blackwell, 1995.

<sup>33</sup> D. Bordwell, *Classical narration*, in *Ivi*, pp. 24-41. Bordwell concepisce le componenti dei film hollywoodiani secondo una scala gerarchica in cui alla narrazione spetta il gradino più alto. La componente narrativa avrebbe quindi un ruolo dominante rispetto ad altri aspetti non narrativi.

<sup>34</sup> In particolare: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985; David Bordwell, *Film Futures*, in «Substance», n.97, 2002, pp. 88-104; D. Bordwell, *The Way Hollywood Tell It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006.

i propri obiettivi, il protagonista compie delle scelte, le quali, a loro volta, determinano delle conseguenze, le quali, a loro volta, determinano ulteriori conseguenze, e così via. Inoltre la tradizione del cinema popolare presuppone che queste azioni (e reazioni) vengano presentate attraverso una configurazione relativamente rigida. Questa tradizione prevede inoltre un meccanismo narrativo che reitera continuamente i tratti essenziali dei personaggi, i loro obiettivi, i motivi ricorrenti e le circostanze complessive dell'azione. Non si tratta di meri principi, quanto piuttosto di "norme". Questo termine implica nozioni quali "standard", ma anche "competenze tecniche" e "manageriali". Le norme sono convenzioni dominanti all'interno di una tradizione.»<sup>35</sup>

Il cinema hollywoodiano si basa quindi su un concetto di narrazione forte, strutturato attorno ad un canone normativo che segue cinque principi fondamentali:

1) *Azione orientata al raggiungimento degli obiettivi*: l'obiettivo del protagonista, o qualche volta di altri personaggi, è ciò che dà vita alla narrazione che altro non è se non il racconto di come l'eroe cerchi di raggiungere l'obiettivo posto all'inizio del film. Non sempre l'obiettivo viene raggiunto, l'eroe potrebbe infatti non superare le prove o cambiare idea, tuttavia si tratta di una soluzione meno frequente.

2) *Doppia trama*: quasi sempre alla missione del protagonista si affianca una seconda linea narrativa che riguarda una relazione sentimentale volta a formare la coppia eterosessuale. Una formula ricorrente riguarda, ad esempio, la conflittualità tra amore e lavoro.

3) *Struttura narrativa a fasi distinte*: una struttura ricorrente è quella in tre atti secondo le convenzioni aristoteliche di inizio - svolgimento - fine. Tuttavia, come rileva Kristin Thompson nello studio sulle sceneggiature hollywoodiane<sup>36</sup>, intorno agli anni Settanta si va adottando una struttura suddivisa in quattro atti: preparazione, complicazione, sviluppo e climax (seguito da un breve epilogo), ovvero una struttura in cui, a differenza della tripartizione aristotelica, il secondo atto è suddivisibile in due mini-atti della stessa durata.

4) *Predisporre cause per effetti futuri*: lungo la narrazione, soprattutto nel primo atto, avviene una disseminazione di elementi narrativi allo scopo di ripresentarli in un momento successivo. Si tratta di oggetti o situazioni apparentemente insignificanti o prive di importanza che ritorneranno durante il film per risolvere o causare una situazione successiva. Ad esempio se nel primo atto viene mostrata una pistola, questa dovrebbe tornare nel terzo atto.

---

<sup>35</sup> D. Bordwell, *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008, p. 17.

<sup>36</sup> K. Thompson, *Storytelling in Film and Television*, Cambridge, Harvard University Press, 2003.

5) *Termini massimi*: ogni genere prevede una disposizione temporale degli eventi secondo un determinato ritmo, delle *deadline* di cui occorre tener conto per mantenere viva l'attenzione dello spettatore e risolvere la trama.

Queste norme, secondo Bordwell, vigono tuttora e, caldeggiato dagli studi condotti da Kristin Thompson, l'autore dimostra come la storia del cinema hollywoodiano contemporaneo sia da leggersi all'insegna della continuità con il cinema classico.

Il cinema contemporaneo, sostanzialmente, non rappresenta elementi di rottura con il cinema del passato, né per quanto riguarda i modi di produzione (le evoluzioni tecnologiche sono congenite nel mezzo cinema), né per quanto riguarda la narrazione (questo aspetto verrà ripreso nel secondo capitolo, mentre nel terzo capitolo vedremo come Bordwell dimostri la persistenza delle convenzioni narrative del cinema classico persino nel forking-path film), né per quanto riguarda la fruizione (anche questa ritenuta lineare, come vedremo meglio nel capitolo sette).

L'unica novità rilevabile nel cinema dagli anni Sessanta ai giorni nostri, è rappresentata da quella che Bordwell chiama "*intensified continuity*", ovvero la continuità intensificata dello stile cinematografico:

«Four strategies of camera work and editing seem central to the new style: rapid editing, bipolar extremes of lens lengths, reliance on close shots, and wide-ranging camera movements. Most of these techniques have been remarked on before, often by irritated critics, but none has been considered closely, and we haven't sufficiently appreciated how they work together to create a coherent set of artistic choices. Further, despite technological progress on many fronts, the choices available to filmmakers have narrowed since the studio era. The strategies I'll be discussing have become dominant, even domineering: increasingly filmmakers aren't encouraged to explore other options. The situation marks, as I'll suggest in the final pages of this essay, a loss of some expressive resources of studio-era cinema»<sup>37</sup>.

Senza voler entrare nel merito delle quattro strategie individuate da Bordwell, occorre sottolineare come anche l'intensificazione dello stile del cinema contemporaneo, dato dal montaggio sempre più rapido e da tecniche di ripresa virtuosistiche che mirano all'esaltazione della componente spettacolare del film, sia rapportato dallo studioso, a tecniche

---

<sup>37</sup> D. Bordwell, *Intensified continuity: four dimensions*, in D. Bordwell, *The Way Hollywood Tell It. Story and Style in Modern Movies*, op. cit., p. 121.

precedentemente sperimentate ed accettate fin dall'epoca dello *studio system*. Insomma, Bordwell nega categoricamente una rottura tra cinema contemporaneo e cinema del passato. Un'altra prospettiva è invece adottata da quegli studiosi che, a partire da film quali *Jurassic Park* (Id, Steven Spielberg, 1993) e *Titanic* (Id, James Cameron, 1997) in cui viene data molta enfasi alla componente spettacolare a discapito della narrazione, accendono una diatriba sul rapporto tra spettacolo e narrazione nell'era del blockbuster, e avanzano l'idea di un nuovo tipo di cinema definito post-classico, prendendo le dovute distanze dal canone normativo individuato da Bordwell.

Tuttavia, come suggeriscono autori quali Geoff King e Thomas Elsaesser, la superiorità della spettacolarità rispetto alla trama non può essere ritenuta un elemento sufficientemente valido da determinare il cambiamento di paradigma. Ad esempio, nello studio sul blockbuster contemporaneo<sup>38</sup>, King indica i due errori in cui spesso si incorre nel porre enfasi sull'aspetto narrativo senza rapportarlo adeguatamente alla produzione precedente:

«Nel dibattito sul rapporto tra narrazione e spettacolarità nel blockbuster contemporaneo, una tendenza è quella di esagerare l'importanza della narrazione classica nell'era degli studios a spese di altri elementi di gradimento. Un'altra tendenza è di *sottovalutare* l'importanza della narrazione - "classica" o altro che sia - oggi. La costruzione narrativa rimane un ingrediente cruciale persino nelle produzioni di blockbuster sovraccarichi di un misto di straordinaria spettacolarità e di effetti speciali»<sup>39</sup>.

Mentre, come nota Elsaesser, invece della contrapposizione tra spettacolarità e narrazione, l'elemento cardine in una distinzione tra cinema classico e cinema post classico è da individuare piuttosto in un "eccesso di classicismo"<sup>40</sup>.

Ma, mentre queste osservazioni tradiscono un approccio prudente all'argomento, volto più ad avanzare proposte attraverso un'analisi oggettiva della questione, piuttosto che schierarsi pro o contro una distinzione tra classico e post-classico, il recente lavoro di Eleftheria Thanouli segna un vero e proprio punto di svolta nel dibattito ancora in corso. La studiosa greca infatti, non solo prende le distanze dalle considerazioni di Bordwell, ma le utilizza per dimostrare

---

<sup>38</sup> G. King, *Narrazione contro spettacolo*, in G. King, *La Nuova Hollywood*, Torino, Einaudi, 2004, pp. 223-273.

<sup>39</sup> *Ivi*, p. 229.

<sup>40</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Milano, Bietti, 2010, p. 81.

come la continuità si sia interrotta e come sia effettivamente iniziato un nuovo ciclo della storia del cinema:

«[...] when I turned to one of the most prominent figures in formalist analysis, David Bordwell, and his meticulous works on narrative theory, I was confronted with his fierce opposition to the concept of postmodernism and his strong arguments about the persistence of the classical narrative formulas to this date. Although one could be easily discouraged by his stance and abandon the idea of approaching postmodern cinema at a strictly formal level, I gradually became convinced that, paradoxically enough, it was Bordwell who could help me in this admittedly venturesome exploration. [...] to use historical poetics - Bordwell's own tools, in other words - in order to contradict his firm defence of classicism in contemporary cinema and, consequently, to succeed in revealing the important formal transformation that I suspected had taken place in the cinematic language in the last couple of decades. [...] I was able to formulate a new coherent narrative paradigm, which I decided to call post-classical»<sup>41</sup>.

Il paradigma post-classico viene eletto a nuovo paradigma in cui far rientrare la produzione degli ultimi vent'anni, una produzione in cui i tre sistemi “*narrative logic*” “*cinematic time*” e “*cinematic space*” rispondono a funzioni e combinazioni diverse rispetto al cinema classico. Thanouli dimostra, attraverso l'analisi di quattordici film, come le quattro “*historical modes of narration*” (ovvero le modalità storicamente distinte attraverso cui si costruisce la narrazione e la comprensione del film) siano insufficienti per definire una quinta modalità rappresentata appunto dal cinema post-classico che non risponde a nessuna delle quattro categorie proposte da Bordwell.

Al *classical mode* (cinema hollywoodiano dal 1917 al 1960), *art cinema mode* (in particolare il cinema europeo “autorale” dei grandi registi quali Antonioni, Bergman e Resnais), *historical-materialist mode* (cinema sovietico dal 1925 al 1933) e *parametric mode*<sup>42</sup> (quei film in cui lo sviluppo della trama è subordinato al particolare stile del regista, come ad esempio le opere di Ozu e Bresson), segue quindi il *post-classical mode*.

---

<sup>41</sup> E. Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, London, Wallflower Press, 2009, pp. 2,3.

<sup>42</sup> Le Quattro categorie sono analizzate da Bordwell in D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, op. cit., pp. 147-310.

Riprendendo le osservazioni di Fred Pfeil analizzate da Elsaesser e Buckland<sup>43</sup>, così Thanouli riassume le cinque linee di pensiero da cui dipende una lettura alternativa del cinema americano contemporaneo:

- «1. post-classical narratives do not reject the canonical story format, but entail a multiple layering of the plotlines and the characters in order to easily accommodate video game logic.
2. They express a kind of "knowingness" about the heuristic distinction between surface and deep structure and they play literally with these conceptual categories.
3. They address more openly and explicitly issues of race, gender and the male body, although not necessarily in a more progressive way.
4. They acknowledge their presence in a transnational / post-colonial / globalised world and provide a commentary on the situation at the same time, adopting thus an inside-outside position.
5. They are replete with sliding signifiers, i.e. verbal and visual puns that denote the sophistication and professionalism of the New Hollywood»<sup>44</sup>.

Questi cinque punti rappresentano le qualità essenziali del cinema post-classico, ma vediamo sinteticamente quali sono le differenze sostanziali tra il nuovo paradigma proposto dalla Thanouli e il cinema classico di Bordwell (schematizzate nella tabella 1).

Innanzitutto occorre individuare le differenze all'interno dei tre sistemi: "*narrative logic*" "*cinematic time*" e "*cinematic space*".

1) *Narrative logic*. La causalità della storia dipende da quattro tipi di motivazioni che producono differenti interazioni con la narrazione: "*compositional motivation*", "*realistic motivation*", "*generic motivation*" o "*intertextual*", "*artistic motivation*".

La *compositional motivation* riguarda gli obiettivi, la caratterizzazione dei personaggi e la coerenza narrativa; tutto deve rispondere al principio di causa-effetto. La *realistic motivation* riguarda l'ambientazione, ad esempio se si tratta di un film in costume occorre rendere le scenografie credibili, mostrare i costumi dell'epoca di riferimento e così via; tutto deve rispondere al principio di verisimiglianza. La *generic motivation* o *intertextual* riguarda il genere a cui appartiene il film, ad esempio il musical giustifica scene cantate e ballate; tutto

---

<sup>43</sup> T. Elsaesser, *L'interpretazione post-classica: la teoria*, in T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, op. cit., pp. 81-101.

<sup>44</sup> E. Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, London, Wallflower Press, 2009, p. 24.

**Tab. 1 – Le maggiori differenze tra il paradigma classico e post-classico (Thanouli)**

<b>MOTIVATIONS</b>				
	<i>Compositional</i>	<i>Realistic</i>	<i>Generic</i>	<i>Artistic</i>
<i>Classical</i>	Tight cause-and-effect logic, character-centred causality, recurring motifs, formation of the heterosexual couple, undertaking of a mission	Classical Bazinian realism (depth of field, perspective, verisimilitude, continuity editing), screen as a window to the world	Genres: both pure and hybrid	Limited
<i>Post-classical</i>	Character-centred causality, recurring motifs, formation of the heterosexual couple, undertaking of a mission but also loose, goal-oriented plot, episodic structures: spliced plots and multiple draft narratives	Hypermediated realism (remediation, layering, intensified continuity) and subjective realism (visualization of mental/emotional states), screen as a windowed world	Genres: mostly hybrid and multi-generic, and an archeological attitude towards classical genericity	Parody
<b>THE SYSTEM OF CINEMATIC TIME</b>				
	<i>Conception of time</i>	<i>Order</i>	<i>Duration</i>	<i>Frequency</i>
<i>Classical</i>	Real time	Linear chronology, emphasis on successivity	Emphasis on (the illusion of) equivalence	Singulative
<i>Post-classical</i>	Mediated (manipulated) time	Complex chronology (flashbacks, flashforwards, loops), emphasis on simultaneity and non-seriality	Emphasis on reduction and expansion, use of the pause	Singulative and repeating forms
<b>THE SYSTEM OF CINEMATIC SPACE</b>				
<i>Classical</i>	Photographic space: staging in depth, linear perspective, central positioning, continuity editing, temporal montage			
<i>Post-classical</i>	Graphic space: clusters, special effects (back projections, split-screens, matte paintings, miniatures, optical tricks) intensified continuity, spatial montage			
<b>NARRATION</b>				
	<i>Self-consciousness</i>	<i>Knowledgeability</i>	<i>Communicativeness</i>	
<i>Classical</i>	Constantly low: the marks of narration become only moderately visible in the opening/closing	Potentially high: the narration knows it all due to its spatial omnipresence but tries to restrict it	Moderate: the narration progresses steadily towards complete disclosure	
<i>Post-classical</i>	Constantly high: the narrating act comes forward from start to finish	Explicitly high: the narration is open about its temporal and spatial omnipresence	High: the narration is highly communicative, revealing crucial information even from the start	

deve rientrare nelle convenzioni del genere. L' *artistic motivation* invece riguarda la possibilità di mostrare il carattere artificioso del mezzo cinema attraverso l'esposizione consapevole dei propri codici.

Nel cinema classico le prime due motivazioni sono di prioritaria importanza e garantiscono l'“invisibilità” del mezzo cinema, la terza e ancor di più la quarta, invece, esibiscono i codici cinematografici a discapito della trasparenza e sono meno ricorrenti. Secondo Thanouli, nel cinema post-classico vi è una differente rappresentazione della realtà rispetto al passato e tutto risponde al concetto di “ipermediazione” esposto da Jay David Bolter e Richard Grusin<sup>45</sup>. Inoltre non vi è più alcuna gerarchia tra le quattro motivazioni che sono presenti in egual misura<sup>46</sup>.

2) *Cinematic time*. Nel cinema classico vi è una concezione del “tempo reale”, ovvero, anche lo scorrere del tempo segue un certo realismo dal momento che il testo filmico risponde al principio di *mimesis*. Nel cinema post-classico il tempo invece è dichiaratamente manipolato e manipolabile: i flashback e i flashforward alterano la successione degli eventi senza rispondere necessariamente ad una coerenza narrativa o senza essere vincolati alla funzione di ricordo come nel cinema classico<sup>47</sup>. Lo spettatore è quindi consapevole di una rappresentazione della temporalità complessa ed è invitato a capirne il meccanismo.

3) *Cinematic space*. Il passaggio dallo spazio “fotografico” allo spazio “grafico” è la differenza principale tra i due paradigmi. Il realismo fotografico del cinema analogico cede il passo all'iperrealismo digitale<sup>48</sup>, di conseguenza lo spazio grafico segna il passaggio dal *temporal montage* allo *spatial montage* (Thanouli riprende la nozione di montaggio spaziale indicata da Lev Manovich<sup>49</sup>) tipico dei media digitali (tra cui il videogame), inoltre, la

---

<sup>45</sup> J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002.

<sup>46</sup> Per un approfondimento si veda: D. Bordwell, *Story causality and motivation*, in D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, op. cit., pp. 12-23. E. Thanouli, *Story causality and narrative motivation*, in E. Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, op. cit., pp. 30-69.

<sup>47</sup> Per un approfondimento si veda: D. Bordwell, *Time in the classical film*, in D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, op. cit., pp. 42-49. E. Thanouli, *Post-Classical Time: the Temporal Qualities of the Cinematic Image*, in E. Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, op. cit., pp. 113-136.

<sup>48</sup> Per un approfondimento si veda: D. Bordwell, *Space in the classical film*, in D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, op. cit., pp. 50-59. E. Thanouli, *Post-Classical Space: the Cinematic Space and Its Different Articulations*, in E. Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, op. cit., pp. 70-112.

<sup>49</sup> L. Manovich, *Il montaggio spaziale e macrocinema*, in L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002, pp. 395-400.



stratificazione delle immagini diventa il tratto caratteristico del cinema post-classico, stratificazione che si estende, molto spesso, anche a livello narrativo.

Il cinema post-classico è quindi un cinema che esibisce i propri codici e i propri meccanismi in cui spazio, tempo e causalità non sono più la base su cui strutturare la narrazione secondo i codici classici ma sono oggetto di esibite manipolazioni.

Tuttavia il cinema post-classico, come ammette la stessa Thanouli, non deve essere inteso come momento di vera rottura con il cinema classico. Le norme individuate da Bordwell infatti, non sono abolite e rimangono valide anche nel paradigma post-classico:

«Despite the emergence of the post-classical narration, however, what remains unquestionable is that the classical norms, which crystallised between 1917 and 1960, are still in full bloom. and this is where my theory converges with Bordwell's. Indeed, the bulk of Hollywood movies nowadays, as well as a large number of international productions, adhere to the conventions of classical filmmaking, despite some slight changes in the shooting techniques and the technologically advanced filming equipment»<sup>50</sup>

Rispetto alla continuità intensificata di Bordwell, Thanouli libera il cinema contemporaneo dal fardello del confronto con il passato, sostenendo che: «the novelties of this paradigm should not be downplayed nor should they be deemed as an evolution easily assimilated by the classical tradition»<sup>51</sup>.

L'invisibilità e la continuità sono quindi le due caratteristiche di cui il paradigma post-classico è privo, mentre un nuovo tipo di esperienza spettatoriale diventa il fulcro di un nuovo modo di fare cinema in uno scenario interattivo:

«L'ipotesi di un'interpretazione post-classica non dipende pertanto dall'assenza/presenza di un formato narrativo tradizionale, fondandosi invece sulla "stratificazione" della sceneggiatura tradizionale, aprendola ad accogliere diversi attori o avatar e permettendo al film di spostarsi agevolmente dal grande schermo alle sale giochi e alla consolle di un videogame. [...] i film post-classici sono ben consapevoli di dover arrivare non solo ad un pubblico americano medio ed omogeneo, ma anche a fasce di pubblico più specializzate [...]. In altre parole, l'elemento rilevante all'interno del cinema post-classico che definisce e sfida la categoria, è rappresentato dal fatto che certi film sembrano "sapere" di essere post-classici. Dal punto di vista della

---

<sup>50</sup> E. Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, op. cit., p. 184.

<sup>51</sup> *Ivi*, p. 174.

produzione, i film post-classici rientrano in una tradizione: hanno assimilato i codici del cinema classico e non temono di esibire questa loro capacità di assorbire, trasformare e far proprio anche ciò che si opponeva inizialmente all'elemento classico»<sup>52</sup>.

Come vedremo nei capitoli successivi, il fenomeno della narrazione esplosa riguarda proprio “certi film che sembrano sapere di essere post-classici”.

---

<sup>52</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, op. cit., pp. 88,101.

## Capitolo 2

### Nuove forme di trame complesse: modular narratives e puzzle film

Prima di intraprendere un discorso sulla complessità narrativa o meno del cinema contemporaneo occorre fare una breve premessa per ricordare le nozioni che costituiscono la base della narrazione classica.

La distinzione tra trama semplice e trama complessa ha delle radici antiche e risale ad un testo di fondamentale importanza anche per quanto riguarda gli studi sulla narrazione filmica: la *Poetica* di Aristotele<sup>53</sup>. Il modello aristotelico di una struttura narrativa suddivisa in tre atti infatti, è adottato frequentemente nelle produzioni hollywoodiane (tanto da ispirare innumerevoli manuali di sceneggiatura), ed è anche il punto di partenza di numerosi studi sulla scrittura cinematografica<sup>54</sup>.

Nella *Poetica*, Aristotele definisce la poesia, e in generale l'arte, come frutto della *mimesis*: l'imitazione infatti è il primo metodo di apprendimento dell'uomo, oltre che una fonte di piacere e di esperienza, ed è dal bisogno congenito di imitare che, secondo Aristotele, nascono diverse forme artistiche quali la tragedia, la commedia, la poesia e l'epica.

Nel celebre passo all'inizio del sesto paragrafo così definisce la tragedia:

«[...] tragedia è imitazione di un'azione seria e compiuta, avente una sua grandezza, in un linguaggio condito da ornamenti, separatamente per ciascun elemento nelle sue parti, di persone che agiscono e non tramite una narrazione, che attraverso la pietà e la paura produce la purificazione di questi sentimenti»<sup>55</sup>.

---

<sup>53</sup> Nel catalogo delle opere di Aristotele compilato da Diogene Laerzio si fa riferimento a due libri dedicati alla *Poetica*, ma a noi non ne è pervenuto che uno solo, dedicato alla teoria della tragedia. Secondo la leggenda, il secondo libro avrebbe dovuto contenere la teoria della commedia.

<sup>54</sup> Ad esempio Kristin Thompson applica le norme aristoteliche ai film hollywoodiani dimostrando come la divisione della struttura narrativa in tre atti rappresenti una consuetudine, mentre a partire dagli anni Settanta, secondo la studiosa è possibile individuare invece una divisione in quattro atti, dal momento che l'atto centrale risulta a sua volta suddiviso in due parti della stessa lunghezza. K. Thompson, *Storytelling in the new Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*, Harvard University Press, Cambridge-London, 1999.

<sup>55</sup> Aristotele, *Poetica*, trad. it. Guido Paduano, Bari, Laterza, 2006, p. 13.

Più avanti Aristotele afferma che l'anima della tragedia è la trama<sup>56</sup>, e precisa che il fattore più importante è la "sistemazione degli eventi" secondo una ripartizione in tre atti: inizio, fase mediana e conclusione<sup>57</sup>. Successivamente, nel paragrafo dieci, distingue due tipi differenti di trame:

«Delle trame, alcune sono semplici e altre complesse, perché tali sono anche le azioni di cui le trame medesime si trovano a essere imitazioni. Chiamo semplice un'azione quando nel suo svolgimento, continuo e unitario quale lo si è definito, il mutamento avviene senza colpi di scena e senza riconoscimenti; complessa quando avviene con un riconoscimento o un colpo di scena, o con entrambi. Essi devono generarsi dalla sistemazione stessa della trama, in modo da accedere sulla base delle premesse secondo necessità o verosimiglianza. Fa molta differenza infatti se qualcosa avviene a causa di un'altra o dopo un'altra»<sup>58</sup>.

Le trame semplici sono quindi quelle che prevedono lo svolgimento degli eventi in un'azione unitaria organizzata con continuità dall'inizio alla fine. Le trame complesse (*peplegmenos*), invece, rispetto a quelle semplici hanno in aggiunta due qualità: il riconoscimento e/o il colpo di scena, «sempre secondo necessità o verosimiglianza»<sup>59</sup>.

Il colpo di scena di solito consiste in un evento che segna il passaggio dalla buona alla cattiva sorte, mentre il riconoscimento svela una verità dolorosa; entrambe le azioni, che possono verificarsi contemporaneamente come nel caso dell'Edipo, sono vissute come ineluttabili dai personaggi e devono provocare «pietà o paura: azioni di cui la tragedia è per definizione imitazione»<sup>60</sup>.

Il riconoscimento e il colpo di scena sono quindi le due caratteristiche che rendono una trama complessa; a cui si può aggiungere una terza categoria: la sciagura, che riguarda la rappresentazione di una scena di morte o di ferimento, soluzione poco frequente nelle tragedie conservate.

Riepilogando sinteticamente, secondo le caratteristiche fondamentali indicate da Aristotele, la tragedia deve quindi: essere suddivisa in tre atti, avere un'unità di azione, tempo e luogo,

---

<sup>56</sup> *Ivi*, p. 15.

<sup>57</sup> *Ivi*, p. 17.

<sup>58</sup> *Ivi*, p. 23.

<sup>59</sup> *Ibidem*.

<sup>60</sup> *Ivi*, p. 25.

seguire i principi di causa-effetto e di verosimiglianza, indurre nello spettatore un sentimento catartico.

Le norme indicate da Aristotele sono tuttora un importante punto di riferimento per quanto riguarda gli studi sulla narrazione filmica. Nel tracciare uno studio attento e accurato sul cinema classico, David Bordwell nel testo *Narration in the Fiction Film* e nel testo *The Classical Hollywood Cinema*<sup>61</sup> scritto a sei mani insieme a Janet Staiger e Kristin Thompson, definisce i canoni del cinema classico e individua proprio nella ripartizione in tre atti, nella centralità del principio di causa-effetto e verosimiglianza delle azioni, oltre che nell'unità di azione luogo e tempo, i capisaldi della narrazione classica, modello tuttora di riferimento, secondo gli autori, per il confezionamento di storie del cinema contemporaneo.

Anche le innovazioni narrative adottate da alcuni cineasti a partire dagli anni Novanta rientrano, secondo Bordwell, all'interno dei codici classici: la narratività è pur sempre costruita attorno alla relazione tra *fabula* (ovvero la storia) e *syuzhet* (l'intreccio dei fatti narrati), è regolata dai principi di tempo spazio e causalità (seppur in modo innovativo) e non supera le nozioni aristoteliche di trame semplici e complesse. Addirittura Bordwell dimostra come anche le narrazioni con trame intrecciate (che definisce col nome di *forking path plot*<sup>62</sup> e che saranno oggetto del capitolo successivo) siano da collocarsi all'interno di un *simple plot*.

La narrazione esplosa, quindi, non attua una sorta di sovversione dei consueti codici narrativi ma è semplicemente un modo alternativo di relazione tra tempo-spazio-causalità all'interno della tradizione hollywoodiana.

Convinto sostenitore della "continuità" tra cinema classico e cinema contemporaneo (tanto da parlare di "continuità intensificata", come abbiamo visto nel capitolo precedente), Bordwell traccia una storia del cinema costellata sia da innovazioni tecnologiche che narrative: il sistema hollywoodiano, tutt'altro che rigido infatti, è continuamente aperto alle novità «for both artistic and economic reasons»<sup>63</sup>. È in questo contesto che:

«Another era of experimental storytelling was launched in the 1990s, when a fresh batch of films seemed to shatter the classical norms. Movies boasted paradoxical time schemes,

---

<sup>61</sup> D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, The University of Wisconsin Press, 1985; D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, New York, Columbia University Press, 1985. In particolare si veda il terzo capitolo: *Classical narration*, pp. 24-41.

<sup>62</sup> D. Bordwell, *Film Futures*, in «substance», n.97, 2002, pp. 88-104.

<sup>63</sup> D. Bordwell, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006, p. 72.

hypothetical futures, digressive and dawdling action lines, stories told backward and in loops, and plots stuffed with protagonists. [...] As with the experiments of the 1940s and 1960s, most storytelling innovations since the 1990s have kept one foot in classical tradition. Because of the redundancy built into the Hollywood narrative system, unusual devices could piggyback on a large number of familiar cues. *Eternal Sunshine*, as Kaufman doubtless realizes, tells of boy meeting girl, boy losing girl, and boy getting girl»<sup>64</sup>.

Le principali sperimentazioni narrative del cinema contemporaneo (magistralmente fotografate da Bordwell), non sono segni di cambiamenti epocali o di una crisi del cinema, ma seguono il naturale bisogno dell'industria nel cercare strategie nuove e nuovi percorsi, pur sempre in modo limitato e sulla base di numerose "ridondanze" classiche al fine di risultare intellegibili.

I puzzle film infatti oltre a trovare le proprie radici nei romanzi di H. P. Lovecraft, Saki, O. Henry, seguono una tradizione di "stratagemmi narrativi" che, a partire dal *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920), e seguendo con numerosi altri film quali ad esempio: *8½* (1963), *Persona* (1966) *Blowup* (1965), *Last Year at Marienbad* (1961); caratterizza da sempre la storia del cinema<sup>65</sup>.

Come abbiamo già visto nel capitolo precedente, la posizione "conservatrice" di Bordwell non è però condivisa da altri studiosi, che, proprio a partire dalle nozioni aristoteliche, pongono dei dubbi sulla continuità tra narrazione classica e narrazione esplosa.

Warren Buckland, ad esempio, chiama "puzzle film" quei film che, a partire dagli anni Novanta, utilizzano delle strategie narrative che: «rejects classical storytelling techniques and replaces them with complex storytelling»<sup>66</sup>. Riprendendo le categorie di trama semplice e trama complessa di Aristotele, Buckland osserva che: «the term Aristotle uses for complex is *peplegmenos*, which literally means "interwoven"»<sup>67</sup>, e, a proposito delle trame intrecciate nei puzzle film aggiunge:

«The use of the term "complex" in *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* extends far beyond Aristotle's term *peplegmenos*. The "puzzle plot" is, I would argue,

---

<sup>64</sup> Ivi, p.73. Bordwell dedica un paragrafo ai puzzle film: *Subjective stories and network narratives*, pp. 72-103.

<sup>65</sup> Ivi, pp.80-82. Bordwell definisce i puzzle film come un esempio di narrazione ludica basata solitamente sulla commistione tra generi quali il giallo, l'horror e il neo-noir.

<sup>66</sup> W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 1

<sup>67</sup> Ivi, p. 2.

the third type of plot that comes after the complex plot. A puzzle plot intricate in the sense that the arrangement of events is not just complex, but complicated and perplexing; the events are not simply interwoven, but *entangled*»<sup>68</sup>.

Si tratta quindi di andare oltre il pensiero di Aristotele e di aggiungere una terza categoria: il *puzzle plot*. Questi film sarebbero così determinati da una caratteristica fondamentale: «The puzzle film is made up of non-classical characters who perform non-classical action and events. Puzzle film constitutes a post-classical mode of filmic representation and experience not delimited by mimesis»<sup>69</sup>.

A differenza di Bordwell, Buckland contestualizza i puzzle film all'interno di un paradigma post-classico, e tocca un punto fondamentale: la superfluità della *mimesis*, ormai non più caratteristica fondamentale dell'azione, senza che questo comporti un "errore". Aristotele infatti, aveva contemplato l'esistenza di una terza categoria, quella delle trame episodiche, definita come la peggiore:

«Fra le trame e le azioni semplici, quelle episodiche sono le peggiori: per episodica intendo una trama in cui gli episodi si susseguono l'uno all'altro senza verosimiglianza né necessità. Sono trame che i cattivi poeti compongono [...] spingendo la trama oltre le sue possibilità, spesso sono costretti a stravolgere la successione»<sup>70</sup>.

Anche se questa descrizione richiama alla mente film come *Pulp Fiction* (*Id*, Quentin Tarantino, 1994), *Magnolia* (*Id*, Paul Thomas Anderson, 1999) o *Crash contatto fisico* (*Crash*, Paul Haggis, 2004), la trama episodica in realtà non è un vero e proprio modello ma semplicemente l'errore di un tragediografo poco dotato, in quanto la successione degli eventi è data in maniera casuale e non rispecchia la verosimiglianza.

Invece, come spiega Buckland, i puzzle film seguono un percorso diverso, sono disancorati dalla *mimesis* ma senza sconfinare nella casualità immotivata:

«How do puzzle plots beyond Aristotle's definition of the complex plot? The chapters in this volume demonstrate that puzzle film embrace nonlinearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled

---

<sup>68</sup> *Ivi*, p. 3.

<sup>69</sup> *Ivi*, p. 5.

<sup>70</sup> Aristotele, *Poetica*, op. cit., pp. 21, 22.

with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative)»<sup>71</sup>.

Ad una fabula che può essere sia semplice o complessa, corrisponde quindi un intreccio complesso.

Buckland attribuisce a Bordwell il limite di ridimensionare il discorso sull'impostazione narrativa del cinema contemporaneo (considerando i soli forking path film), e di non riuscire a superare il classicismo di Aristotele. Inoltre Bordwell trascura un aspetto importante del fenomeno: la portata internazionale, con film realizzati e distribuiti in Nord America, Asia ed Europa.

Sia Buckland, sia Eleftheria Thanouli rappresentano quindi due valide alternative alla continuità intensificata proposta da Bordwell e, anche se il lavoro della Thanouli non è incentrato esclusivamente sulla narrazione e riguarda un nucleo eterogeneo di film, è possibile far rientrare la nozione di complessità narrativa proposta da Buckland (il *puzzle plot*) all'interno dello schema concettuale post-classico della Thanouli illustrato nel precedente capitolo.

Un autore che invece lavora sulla rappresentazione della temporalità nel cinema contemporaneo è Allan Cameron, che nel recente testo dedicato alle *modular narratives*<sup>72</sup>, applica al cinema il concetto di “modularità” proposto da Lev Manovich<sup>73</sup>.

Manovich indica la modularità come uno dei principi ispiratori dei nuovi media insieme alla rappresentazione numerica, l'automazione, la variabilità e la transcodifica. Nel ripercorrere le tappe del cinema nell'era della rivoluzione digitale, lo studioso osserva le differenze tra vecchi e nuovi media e traccia le caratteristiche della nuova identità del cinema numerico. Dal momento che il cinema diventa codice è possibile applicare nozioni tipiche dei media digitali:

«Si potrebbe definire questo principio “la struttura frattale dei nuovi media”. Così come un frattale rimane invariato su scale diverse, il nuovo medium mantiene sempre la stessa struttura

---

<sup>71</sup> W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, op. cit., p. 6.

<sup>72</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2008.

<sup>73</sup> L. Manovich, *Modularità*, in L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002, pp. 50-52.



modulare. Gli elementi mediali, immagini, suoni, forme o comportamenti, vengono rappresentati come insieme organici di campioni discontinui (pixel, poligoni, voxel, caratteri, script). Questi elementi vengono assemblati in strutture di dimensioni più vaste, ma continuano a mantenere le loro identità separate»<sup>74</sup>.

Questo tipo di suggestioni portano Cameron a rivalutare l'influenza dell'“estetica digitale” sul cinema, soprattutto sulla concezione del tempo, ormai sempre più oggetto di esibite manipolazioni:

«Since the early 1990s, popular cinema has displayed a turn towards narrative complexity. In many cases, this complexity has taken the form of a database aesthetic, in which the narrative is divided into discrete segments and subjected to complex articulations. These films, which I am calling “modular narratives”, articulate a sense of time as divisible and subject to manipulation. They suggest both the pleasures and the threats offered by modular conception of time. [...] The resurgence of this type of formal experimentation became particularly prominent following the success of Quentin Tarantino's *Pulp Fiction* (1994). It coincided with the wide dispersal of the personal computer and digital consumer technologies throughout the 1990s, and with the rapid growth of the Internet as a cultural medium»<sup>75</sup>.

I film degli anni Novanta quindi, anche quando non riflettono direttamente i cambiamenti tecno-culturali, sono comunque influenzati dal nuovo tipo di produzione e fruizione data dai testi informatici.

Il database diventa una “forma culturale” che si riflette nella struttura temporale di film come *Pulp Fiction*, *Memento* (Id, Christopher Nolan, 2000), *Ricomincio da capo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993), *21 grammi* (*21 Grams*, Alejandro González Iñárritu, 2003), e *Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004): sono tutti film in cui il passato è rappresentato sotto forma di archivio o in cui la linearità del tempo è messa in crisi seguendo appunto la struttura del database.

Alla disposizione degli eventi causalmente connessi, succede una disposizione di eventi (apparentemente) casualmente connessi, dal momento che non esiste più alcuna gerarchia tra passato, presente e futuro quanto una “presentificazione” del tempo nell'era digitale:

---

<sup>74</sup> Ivi, p. 50.

<sup>75</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, op. cit., p.1.

«Contemporary cinematic modular narratives explore different aspects of the representation of time. In particular, they articulate anxieties regarding the relationship between present and past, present and future, and even between versions of the present. In this respect, they constitute the most recent iteration of a fraught temporal discourse that established itself with the advent of the modern era and has developed throughout the postmodern. With the digital era comes a new set of possibilities and anxieties regarding temporal representation. Cinematic modular narratives, then, both reflect and respond to changes in our perspectives on time and space, and constitute a valuable tool for analyzing the role of narrative in contemporary culture»<sup>76</sup>.

Pur riconducendo le origini della temporalità modulare all'idea moderna di spazio e tempo (di cui la modularità ne rappresenta l'evoluzione), e pur contestualizzando il fenomeno all'interno del paradigma postmoderno (in cui la modularità rappresenta il modo in cui la cultura contemporanea fa esperienza di nuove forme di temporalità), Cameron concentra la propria ricerca sul ruolo dei media elettronici non solo nella produzione di forme di narrazione modulare (*anachronic, forking paths, episodic e split-screen*), ma anche nella fruizione di questi testi<sup>77</sup>.

Riprendendo gli spunti forniti dai saggi di Jason Mittel<sup>78</sup> ed Elliot Panek<sup>79</sup> (che vedremo nel quarto capitolo), a differenza di Bordwell e della Thanouli, Cameron dedica particolare attenzione alla fruizione oltre che agli aspetti legati all'individuazione di norme narrative: attraverso il concetto di *operational aesthetic*, si enfatizza il ruolo del DVD e dei videogames nella costruzione di un diverso rapporto tra spettatore e audiovisivi, rapporto che non verte più solamente sul piacere dato dalla narrazione, quanto dal piacere dato dal meccanismo stesso della narrazione e dalle innovazioni tecnologiche (gli spettatori sono così contemporaneamente sia fuori che dentro la storia).

Se film come ad esempio *Mulholland Drive* (Id, David Lynch, 2001), *L'esercito delle dodici scimmie* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995), *Waking life* (Id, Richard Linklater, 2001) e *Fight club* (Id, David Fincher, 1999), non manifestano direttamente una struttura modulare, manifestano comunque una "tendenza modulare", ovvero una disposizione degli elementi e

---

<sup>76</sup> Ivi, p.19.

<sup>77</sup> Al tempo moderno/soggettivo segue il tempo postmoderno/scismatico e, infine, il tempo digitale/modulare.

<sup>78</sup> J. Mittel, *Narrative complexity in contemporary American television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 29-40.

<sup>79</sup> E. Panek, *The Poet and the Detective. Defining the Psychological Puzzle Film*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 62-88.

degli eventi della storia intessuta di un alto grado di incertezza che costringe lo spettatore e ripetute fruizioni e revisioni.

Inoltre, la relazione tra il cinema contemporaneo e il contesto crossmediale, il fenomeno della *fan culture*, le forme di narrazione interattiva (quali l'ipertesto e il videogame) e di fruizione interattiva come il DVD, e altre pratiche si relazionano ai modi in cui tempo nella narrazione cinematografica viene rappresentato, rendono nei fatti i modelli di temporalità modulare potenzialmente infiniti.

Le *modular narratives* di Cameron sono quindi la conseguenza dell'era digitale sul canone normativo del cinema, il modo in cui i film attualizzano i propri codici narrativi ad uso e consumo di una nuova generazione di spettatori, il risultato dell'ibridazione tra cinema (nella sostanza ancora) analogico e (nel linguaggio) digitale.

Non a caso Cameron conclude il proprio studio dedicando l'ultimo capitolo al particolare rapporto tra temporalità modulare e temporalità videoludica, o, più in generale, al rapporto tra narrazione e giochi, tema che affronteremo dettagliatamente nella seconda parte del presente studio.

Occorre ricordare però, che i lavori di Buckland, Thanouli e Cameron, pur rappresentando una valida alternativa alla nozione di continuità intensificata o alla categoria di *network narratives* proposte da Bordwell, non dimostrano tuttavia una rottura tra il fenomeno della narrazione esplosa (in qualsiasi declinazione) e le convenzioni del cinema classico.

Il merito di questi studi è di appurare la legittimazione del paradigma post-classico e di cogliere i mutamenti che il cinema contemporaneo apporta non solo nello stile, ma anche nei modelli narrativi.

### Capitolo 3

#### Il giardino dei sentieri che si biforciano: forking-path film e multiple-draft narrative

Nel saggio *Film Futures*<sup>80</sup>, pubblicato in America nel 2002, David Bordwell utilizza per la prima volta in ambito cinematografico il termine *forking-path* per indicare quei film che utilizzano una divisione della linea narrativa in segmenti paralleli.

Si tratta di opere che, come suggerisce il nome, sviluppano la narrazione secondo dei bivi da cui far partire più percorsi o in cui i personaggi possono rivivere la stessa situazione con variazioni potenzialmente infinite e dagli esiti di volta in volta diversi.

Il termine deriva dalla traduzione inglese del titolo del racconto di Jorge Luis Borges: *El jardín de senderos que se bifurcan* del 1941<sup>81</sup>, in cui un personaggio scopre la chiave di lettura del misterioso romanzo del dotto Ts'ui Pên:

«In tutte le opere narrative, ogni volta che s'è di fronte a diverse alternative ci si decide per una e si eliminano le altre; in quella del quasi inestricabile Ts'ui Pên, ci si decide – simultaneamente – per tutte. Si *creano*, così, diversi futuri, diversi tempi, che a loro volta proliferano e si biforciano. Di qui le contraddizioni del romanzo. [...] Nell'opera di Ts'ui Pên, questi scioglimenti vi sono tutti; e ognuno è il punto di partenza di altre biforcazioni. Talvolta i sentieri di questo labirinto convergono: per esempio, lei arriva in questa casa, ma in uno dei passati possibili lei è mio amico, in un altro è mio nemico»<sup>82</sup>.

Il romanzo di Ts'ui Pên, anticipando la teoria dei molti mondi di Hugh Everett III, aderisce all'idea, nata nell'ambito della meccanica quantistica, dell'esistenza simultanea di universi paralleli. Infatti poco dopo Borges scrive:

---

<sup>80</sup> D. Bordwell, *Film Futures*, in «Substance», n.97, 2002, pp. 88-104.

<sup>81</sup> Pubblicato nel 1944 in Argentina nella raccolta *Ficciones*, e poi tradotto in inglese nel 1948 con il titolo: *The Garden of Forking Paths*.

<sup>82</sup> J. L. Borges, *Il giardino dei sentieri che si biforciano*, in *Finzioni*, trad. it. Franco Lucentini, Torino, Einaudi, 2010, p. 88.

«A differenza di Newton e Schopenhauer, il suo antenato non credeva in un tempo uniforme, assoluto. Credeva in infinite serie di tempo, in una rete crescente e vertiginosa di tempi divergenti, convergenti e paralleli. Questa trama di tempi che s'accostano, si biforcano, si tagliano o s'ignorano per secoli, comprende tutte le possibilità. Nella maggior parte di questi tempi noi non esistiamo; in alcuni esiste lei e io no; in altri io, e non lei; in altri, entrambi»<sup>83</sup>.

Borges, attraverso il romanzo di Ts'ui Pên, teorizza la possibilità di giocare con il tempo, oltre che con lo spazio, e precorre l'idea dell'esistenza del multiverso, una teoria che, come osserva Bordwell, ha, nella pratica, delle possibilità di rappresentazione piuttosto limitate.

Infatti, rimanendo nell'ambito letterario, quelle che Bordwell chiama *forking-path narratives*, citando l'esempio di *A Christmas Carol* di Charles Dickens e *Roads of Destiny* di O. Henry, offrono ai personaggi la scelta di appena due o tre futuri alternativi.

Una situazione analoga la ritroviamo in ambito cinematografico con i film che Bordwell fa rientrare nella categoria dei *forking-path plot*, ovvero quelle storie che, come *Roads of Destiny*, partono da un punto per raggiungere la “biforcazione” da cui far partire più linee d'azione.

I film in questione sono *Destino cieco* (*Przypadek*, Krzysztof Kieślowski, 1981), *Too Many Ways to Be No. 1* (*Yat goh chi tan dik daan sang*, Wai Ka-Fai, 1997), *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998), e *Sliding Doors* (*Id*, Peter Howitt, 1998), in cui i rispettivi protagonisti esplorano un numero limitato di alternative: solo due universi paralleli per *Too Many Ways to Be No. 1* e *Sliding Doors*, e tre futuri possibili per *Destino Cieco* e *Lola corre*. Per usare le parole di Bordwell: “None of these films hints at the radical possibilities opened up by Borges or the physicists”<sup>84</sup>.

Siamo lontani dalla “rete crescente e vertiginosa” di Borges, ridotta nei fatti ad un numero controllabile di “sentieri che si biforcano”, e come questi film dimostrano, la rappresentazione di infiniti mondi paralleli o, più in generale, del multiverso resta solo un'idea.

Sono storie che, anche se si basano sulla casualità di piccoli eventi che determinano grandi cambiamenti nelle vite dei personaggi (come ad esempio prendere in tempo il treno oppure no in *Destino Cieco* o il metrò in *Sliding Doors*) e ipotizzano la possibilità di realtà parallele in cui vivere tutte le alternative possibili, si limitano all'esplorazione di una minima parte di queste alternative, senza allontanarsi dalle convenzioni che il cinema ha acquisito negli anni:

---

<sup>83</sup> *Ivi*, pp. 90, 91.

<sup>84</sup> D. Bordwell, *Film Futures*, op. cit., p. 89.

«So instead of the infinite, radically diverse set of alternatives evoked by the parallel-universes conception, we have a set narrow both in number and in core conditions. None of these plots confronts the ultimate Borgesian demands: Lola is not shown as Manni's sister in a rival world, Matt does not become Wong's enemy, Helen does not turn into her rival Lydia, and in no version does the protagonist fail to exist at all. We have something far simpler, corresponding to a more cognitively manageable conception of what forking paths would be like in our own lives. Far from representing a failure of nerve on the part of film directors, I think that this tendency offers clues to the way forking-path narratives actually work and work upon us»<sup>85</sup>.

La tendenza di questi film non è, quindi, quella di stravolgere o sovvertire la struttura del racconto del cinema *mainstream*, ma piuttosto quella di realizzare delle storie intellegibili in cui il grande pubblico può seguire facilmente due o tre finali alternativi collegati tra loro, dal momento che, come nota Bordwell: «Narratives are built not upon philosophy or physics but folk psychology, the ordinary processes we use to make sense of the world»<sup>86</sup>.

Attraverso la psicologia popolare noi non solo costruiamo la nostra identità e ci relazioniamo agli altri, ma sviluppiamo anche la capacità di recepire le informazioni e, nel caso della narrazione, di decodificare le storie. Per questo vi sono delle convenzioni comunemente accettate rispetto ad altre (come ad esempio l'uso del *flashback* rispetto al *flashforward*, in quanto è attendibile che il passato sia conoscibile ma non il futuro), e i *forking-path film* sono più semplicemente delle narrazioni “a bivi” piuttosto che il risultato di infiniti mondi paralleli:

«Storytellers' well-entrenched strategies for manipulating time, space, causality, point of view, and all the rest reflect what is perceptually and cognitively manageable for their audiences, and the multiple worlds of Borges and quantum mechanics don't fit that condition. Add to this the canons and conventions of the medium as well, and these may work to limit the proliferation of forking paths. In film, powerful storytelling traditions reshape such uncommonsensual ideas into something far more familiar. [...] I hope to show that these forking-path movies, calling forth folk-psychological inferences and designed for quick comprehension, have stretched and enriched some narrative norms without subverting or demolishing them. Indeed, part of the

---

<sup>85</sup> *Ivi*, p. 90.

<sup>86</sup> *Ibidem*.

pleasure of these films stems from their reintroduction of viewer-friendly devices in the context of what might seem to be ontologically or epistemically radical possibilities»<sup>87</sup>.

I *forking-path film* così intesi, non rompono quindi i canoni narrativi ma si inseriscono nel filone del cinema *mainstream*, divenendo l'ultima generazione di strutture a bivi già collaudate sia in ambito letterario sia in ambito cinematografico, basti pensare ad esempio al film *La vita è meravigliosa* (*It's a Wonderful Life*, Frank Capra, 1946) il cui plot narrativo è incentrato sull'ipotesi di un mondo diverso nel caso in cui il protagonista non fosse mai nato<sup>88</sup>.

Per avallare questa teoria Bordwell traccia sette convenzioni chiave nella struttura dei *forking-path film*, che illustrerò brevemente: i *forking-path* sono lineari; Il bivio è segnalato; i *forking-path* prima o poi si intersecano; i racconti *forking-path* sono unificati dai tradizionali dispositivi di coesione; i *forking-path* spesso corrono parallelamente; i percorsi non sono tutti uguali, l'ultimo seguito presuppone gli altri; i percorsi non sono tutti uguali, l'ultimo seguito, o completato, è il meno ipotetico.

La prima affermazione, i *forking-path* sono lineari, esplicita il punto di vista di Bordwell secondo cui questi film non rompono le convenzioni narrative del cinema *mainstream*.

Pur mostrando, infatti, due o tre finali alternativi alla situazione di partenza, i *forking-path film* sviluppano le alternative in modo lineare e intelligibile. Inoltre è un unico momento di scelta (volontario o meno da parte dei protagonisti) a determinare delle conseguenze: «In our films, each path, after it diverges, adheres to a strict line of cause and effect. There is usually no later branching after the first fork, none of what Borges calls *further bifurcation*»<sup>89</sup>.

È il caso di *Sliding Doors*, raggiunto il momento-bivio in cui Helen (Gwyneth Paltrow) corre nella stazione metropolitana, il film si divide in due storie parallele mostrate alternativamente in modo lineare:

- 1) Helen sale sul metrò, incontra per la prima volta James (John Hannah), inizia una relazione con lui dopo aver scoperto il tradimento del suo fidanzato Gerry (John Lynch) e muore in seguito ad un incidente stradale.

---

<sup>87</sup> Ivi, p. 91.

<sup>88</sup> Anche se in *La vita è meravigliosa* il percorso alternativo è motivato diegeticamente al contrario dei *forking-path film*.

<sup>89</sup> Ivi, p. 92.

2) Helen non riesce a prendere in tempo il metrò, continua la sua storia con Gerry, rimane incinta ma, una volta scoperto il tradimento di Gerry, perde il bambino in seguito ad una caduta dalle scale. Uscendo dall'ospedale incontra fortuitamente James.

Una situazione simile la riscontriamo nella struttura di *Destino Cieco* e *Too Many Ways to Be No. 1*, anche in questi due film, infatti, noi spettatori possiamo seguire i diversi destini dei personaggi, determinati da un unico momento di rottura senza incontrare ulteriori biforcazioni (Bordwell tuttavia sorvola sull'incipit di *Destino Cieco*, una sorta di *patchwork* di scene non collegate tra loro da un ordine cronologico o causale che determinano un iniziale spaesamento nello spettatore).

L'unico film che pone delle problematiche alla teoria di Bordwell è *Lola corre*, non tanto per la triplice riproposizione dello stesso segmento narrativo (che si svolge in tutti i casi in modo lineare), quanto per la presenza nel film di alcuni flashforward che mostrano il futuro di tre personaggi secondari dopo aver interagito con Lola (Franka Potente).

Questi momenti, che sospendono l'azione tramite un montaggio rapido di immagini fisse, hanno una particolarità: mostrano un futuro sempre diverso secondo i principi dell'“Effetto farfalla” della teoria del caos<sup>90</sup>; inoltre la presenza di queste immagini non è motivata diegeticamente e non ha alcuna relazione con gli eventi del film (proprio perché il film non aderisce totalmente alla teoria di caos come si vedrà dettagliatamente più avanti). Bordwell comunque insiste sulla difficoltà che il pubblico avrebbe a comprendere un eventuale film interamente basato su futuri divergenti, e quindi sull'impossibilità di realizzare delle opere fondate su tali teorie. Tuttavia un esperimento è stato fatto nel 2004 con il film *The Butterfly Effect* (Id, Eric Bress, J. Mackye Gruber), forse l'unico finora che prende dichiaratamente spunto dalla teoria del caos, ma anche in questo caso le alternative esplorate sono di numero limitato e si può ritrovare nella fabula una sorta di linearità<sup>91</sup>.

---

<sup>90</sup> L'espressione "Effetto farfalla", conosciuta negli anni '60 dal matematico statunitense Edward Norton Lorenz, nasce in seguito ad alcune teorie, diffuse già dagli anni '50, secondo cui una piccola variazione delle condizioni iniziali di un sistema può provocare delle grandi variazioni a lungo termine. Da qui il detto: “Si dice che il minimo battito d'ali di una farfalla sia in grado di provocare un uragano dall'altra parte del mondo”, ovvero che ciascuna azione può avere conseguenze imprevedibili sul futuro.

<sup>91</sup> A differenza dei personaggi dei *forking-path film*, qui il protagonista ha il potere di manipolare il tempo e cambiare quegli eventi del passato che condizioneranno il suo futuro, egli è quindi consapevole di tutte le sue scelte e, anche se si seguono diverse possibilità, la linea narrativa è nei fatti una sola. Bordwell parlerà di questo film in: D. Bordwell, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006, pp. 93, 103.



Il secondo punto dell'analisi di Bordwell (il bivio è segnalato) evidenzia come in questi film (definiti *what-if plots*) il momento della scelta sia sempre esplicito e, nel caso in cui si ripeta più di una volta, sia rappresentato schematicamente allo stesso modo.

Ad esempio in *Destino Cieco* un *freeze-frame* segnala l'inizio di ogni storia, seguito di volta in volta da inquadrature quasi identiche tra loro della corsa di Witek (Bogusław Linda) in stazione, accompagnato dallo stesso motivo musicale. In *Sliding Doors* invece, dopo che la prima Helen ha perso il treno, il film si riavvolge su se stesso permettendo alla seconda Helen di procedere più rapidamente e salire a bordo. Mentre in *Too Many Ways to Be No. 1*, vi è la riproposizione dell'orologio da polso all'inizio di entrambe le storie e in *Lola corre* è la cornetta del telefono rosso a dare il via alle tre sequenze narrative. Queste ripetizioni permettono allo spettatore di orientarsi all'interno del testo e di riconoscere immediatamente il bivio da cui parte la variante della storia.

Anche il terzo punto (i *forking-path* prima o poi si intersecano) è facilmente riscontrabile in tutti i film presi in considerazione. Le alternative mantengono quasi sempre lo stesso cast dando a personaggi e attori lo stesso ruolo in situazioni leggermente diverse. Inoltre, traendo forse spunto dal meccanismo postmoderno della citazione, nelle diverse storie vengono riproposti alcuni elementi creando un gioco di rimandi tra una situazione e l'altra. Il film che mostra maggiormente l'intreccio delle due alternative è *Sliding Doors*, in cui non solo i personaggi mantengono sempre lo stesso ruolo (ad esempio gli amici e i nemici di Helen sono sempre gli stessi), ma gli avvenimenti che accadono in una vita influenzano inevitabilmente l'altra.

L'unica eccezione potrebbe essere *Destino Cieco*, in cui i tre futuri si evolvono in maniera indipendente l'uno dall'altro, ma anche in questo caso ritroviamo dei personaggi ricorrenti.

Nel quarto punto Bordwell sostiene che i racconti *forking-path* sono unificati dai tradizionali dispositivi di coesione, intendendo per dispositivi di coesione quelle tattiche formali che permettono allo spettatore di comprendere il passaggio da una scena all'altra o da un gruppo di scene ad un altro e di legare le sequenze insieme in termini di tempo, spazio e causalità. Due di questi dispositivi tipici del cinema *mainstream* sono gli "appuntamento" e le "scadenze", entrambi molto presenti nei *forking-path film*. Ad esempio *Sliding Doors* gioca sull'incontro inevitabile tra Helen e James, che, mentre nella prima storia avviene immediatamente, nella seconda viene posticipato alla fine del film; *Lola corre* invece verte

sulla scadenza dei soli venti minuti che Lola ha a disposizione per recuperare il denaro necessario a salvare la vita del suo fidanzato Manni (Moritz Bleibtreu).

La quinta convenzione, partendo in parte da osservazioni già fatte nella terza, dimostra che i *forking-path* spesso corrono parallelamente, ovvero che i protagonisti tendono a ripetere delle azioni simili nelle varie alternative così come si tende a dare ai personaggi dei ruoli analoghi. Ad esempio sia *Too Many Ways to Be No. 1*, sia *Lola corre*, sia *Sliding Doors* mostrano delle situazioni simmetriche (offrendo semplicemente delle modifiche da una versione all'altra), mentre in *Destino Cieco* Witek si scontra con tre donne diverse, fa riferimento a tre figure paterne e vive le conseguenze politiche di ogni sua scelta.

I parallelismi però non sono una caratteristica esclusiva dei *forking-path film*, ma anzi sono alla base del linguaggio cinematografico convenzionale:

«Most narratives contain parallel situations, characters, or actions, and strongly profiled parallelisms, as we know from *Intolerance* (1916) and *The Three Ages* (1923), are a long-running cinematic tradition and have become fairly easy to follow. Forking-path plots can bring parallelisms to our notice quite vividly, thereby calling forth well-practiced habits of sense-making. Indeed, one can argue that parallels are easier to spot in such films, with so many elements held constant in each variant, than in more traditional narratives, which may often bury their parallels. Once more, the forking-path narrative calls upon skills we've learned in ordinary life and in consuming narratives»<sup>92</sup>.

Nel sesto punto Bordwell sostiene che i percorsi non sono tutti uguali: l'ultimo presuppone gli altri, secondo uno schema ellittico. Dall'analisi di questi film, infatti, si evince come la seconda o terza ripetizione di un evento sia generalmente più breve rispetto alla prima (un esempio è la corsa di Witek per prendere il treno in *Destino Cieco* che dura rispettivamente 88 secondi nella prima storia, 67 secondi nella seconda e 59 secondi nell'ultima; così come in *Too Many Ways to Be No. 1* la scena della lotta nel locale dura due minuti nella prima versione e 46 secondi nella seconda), proprio perché «forking-path narratives tend to treat what we learn about in one world as a background condition for what is shown later in another»<sup>93</sup>.

Non solo gli spettatori conservano, ovviamente, una memoria della prima storia, ma anche i personaggi imparano paradossalmente dagli eventi accaduti nell'universo parallelo, come ad

---

<sup>92</sup> D. Bordwell, *Film Futures*, op. cit., p. 97.

<sup>93</sup> Ivi, p. 98.

esempio in *Lola corre*, quando, nella seconda ripetizione, Lola maneggia con sicurezza la pistola che ha imparato ad usare nella prima. Questa contaminazione tra i vari futuri può essere vista come una conseguenza di quella “convergenza” del terzo punto, oppure, come sottolinea ironicamente Bordwell: «Makers of forking-paths plots seem unable to resist contaminating one by another»<sup>94</sup>.

Ma andando ancora oltre, il settimo punto riguarda l’idea che l’ultimo racconto comprenda e completi i precedenti: Lola, avendo fatto esperienza del fallimento dei primi due tentativi, riesce finalmente nel terzo a trovare il denaro per salvare Manni; Helen, che incontra casualmente James in ascensore, può attirare la sua attenzione rispondendo correttamente ad una domanda di cui aveva conosciuto la risposta nella storia parallela; Witek prende l’aereo solo nella terza storia dando finalmente senso alle immagini che aprono il film. L’ultima versione si presenta quindi come la più completa, come quella che racchiude in qualche modo tutte le altre e porta ad un finale definitivo.

Sulla base di queste sette convenzioni Bordwell traccia le caratteristiche che fanno dei *forking-path film* dei *multiple-draft film*<sup>95</sup> in cui «the last version presenting itself as the fullest, most satisfying revision»<sup>96</sup>. Nella loro realizzazione infatti, molto poco hanno in comune con il racconto di Ts’ui Pên ipotizzato da Borges, e, in definitiva, non solo non rompono le consolidate convenzioni narrative della tradizione cinematografica ma, anzi, perseguono una certa linearità sia a livello di fabula che di intreccio.

In risposta alla tesi di Bordwell, interviene Edward Branigan: «Bordwell demonstrates that what he calls "forking-path" plots in such films as *Sliding Doors* and *Run Lola Run* have certain fundamental properties that are quite familiar to us from classical narratives»<sup>97</sup>.

Branigan contestualizza il lavoro di Bordwell all’interno di un paradigma più ampio, prendendo in considerazione altri modelli di *multiple plot lines* come ad esempio *America oggi* (*Short Cuts*, Robert Altman, 1993) e *Timecode* (*Id*, Mike Figgis, 2000), modelli con particolari forme di *forking-path* che raffigurano un diverso grado di coscienza come *Mulholland Drive* (*Id*, David Lynch, 2001) e *Vanilla Sky* (*Id*, Cameron Crowe, 2001), film

---

<sup>94</sup> *Ibidem*.

<sup>95</sup> Il termine *multiple-draft* probabilmente deriva dal *multiple-draft model* di Daniel Dennett, ovvero il “modello delle Molteplici Versioni” della coscienza, opposto alla nozione tradizionale del “Teatro Cartesiano” in: D. C. Dennett, *Consciousness Explained*, Boston, Little, Brown and Company, 1991, trad. it., *Coscienza. Che cosa è*, Bari, Laterza, 2009. Tuttavia Bordwell non cita il lavoro di Dennett.

<sup>96</sup> D. Bordwell, *Film Futures*, op. cit., p.102.

<sup>97</sup> E. Branigan, *Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A response to David Bordwell's "Film Futures"*, in «Substance», n.97, 2002, pp. 105-114.

con “problemi di memoria” quali *Atto di forza* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) e *Memento* (*Id*, Christopher Nolan, 2000), e traccia una nozione più estesa di “*alternative plot*” in cui alla base vi è comunque la struttura dei *forking-path* o *multiple-draft film*<sup>98</sup>. Tuttavia il punto di vista di Branigan è complementare a quello di Bordwell e si limita a suggerire una distinzione tra il termine *forking-path narrative* utilizzato per definire una particolare forma legata alle convenzioni narrative classiche, e *multiple-draft narrative* utilizzato invece più genericamente per comprendere un fenomeno più ampio. In ogni caso sia per Bordwell che per Branigan questi film non rappresentano un segnale che indichi la nascita di un nuovo tipo di cinema.

Anche Allan Cameron affronta l’analisi della categoria dei *forking-path film* e, in linea con il pensiero di Bordwell ne traccia le caratteristiche descrivendoli come quei film che narrano eventi paralleli o divergenti:

«Some modular narratives create disjunctive leaps, not just between present, past and future, but between alternative temporalities. Commonly, these different versions are introduced via a “forking paths” conceit. Forking-path narratives juxtapose alternative versions of a story, showing the possible outcomes that might result from small changes in a single event or group of events»<sup>99</sup>.

Secondo Cameron, la differenza sostanziale tra i *forking-path film* e gli *anachronic film* visti nel capitolo precedente, è nel rapporto tra *fabula* e *syuzhet* (l’intreccio): i *forking-path film* introducono la modularità a livello di *fabula*, gli *anachronic film* invece, introducono la modularità a livello di *syuzhet*; inoltre le linee narrative mostrate nei *forking-path film* generalmente si escludono a vicenda (o, comunque, si contraddicono tra loro).

Due esempi di *forking-path film* sono: *Lola corre* e *Ricomincio da capo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993) ma, a differenza di Bordwell, Cameron li relaziona al concetto di *database narrative*, in particolare a quello elaborato da Marsha Kinder, secondo cui:

«Database narrative refers to narratives whose structure exposes or thematizes the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories and that are the crucial

---

<sup>98</sup> L’elenco di Branigan è molto più esteso e comprende anche film a partire dagli anni Cinquanta. *Ivi*, pp. 107, 108.

<sup>99</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2008, p. 10.

to language: the selection of particular data (characters, images, sounds, events) from a series of databases or paradigms, which are then combined to generate specific tales»<sup>100</sup>.

I *forking-path film* sono quindi strettamente legati al linguaggio dei nuovi media e ad una concezione del tempo “simultaneo”, qui contemporaneamente lineare (nella progressione degli eventi dal passato al futuro) e non lineare (nella selezione degli universi paralleli)<sup>101</sup>.

Rispetto alla trattazione di Bordwell, Cameron condivide il punto di vista secondo cui «forking-path narratives may adhere to the rules of classical narrative to varying degrees»<sup>102</sup>, in quanto ogni variante è rappresentata in modo lineare, cronologico, rispondendo al principio causa-effetto; condivide anche la necessità per questi film di esplorare un numero ridotto di alternative a causa della confusione che si genererebbe nel pubblico, e nell'impossibilità quindi di superare i limiti imposti dalle convenzioni narrative che rendono di fatto l'idea di mondi infiniti solo una suggestione.

Invece, superando in qualche modo il punto di vista di Bordwell, Cameron indica la vera differenza tra le recenti strutture a bivi rispetto alle precedenti già sperimentate sia dalla letteratura che dal cinema: l'esistenza di un mondo parallelo non è motivato diegeticamente. Questi film non si preoccupano di rendere credibile la possibilità che i personaggi hanno di vivere una temporalità non lineare ma, tramite nuove forme narrative, rappresentato l'ansia del pubblico di fronte alla nuova concezione del tempo da parte dei media digitali<sup>103</sup>.

---

<sup>100</sup> M. Kinder, *Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, in «Film Quarterly», vol. 55, n.4, summer 2002, p. 6.

<sup>101</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, op. cit., p. 12.

<sup>102</sup> *Ibidem*.

<sup>103</sup> *Ivi*, p. 78.

## Capitolo 4

### Forme di circolarità apparente e mind-game film

Una struttura molto comune nella narrazione letteraria è la struttura ad anello, ovvero una modalità di racconto in cui il punto di arrivo coincide con quello di partenza<sup>104</sup>. In quanto medium narrativo per eccellenza, anche il cinema ha utilizzato spesso questa struttura, con film che ripresentano nel finale situazioni o inquadrature analoghe a quelle di apertura.

È il caso ad esempio di *Cruel intention* (*Id*, Roger Kumble, 1999), in cui l'ultima inquadratura è speculare a quella iniziale, o di *Edward mani di forbice* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1990), nel cui finale si chiude il flashback aperto dalla protagonista nei primi minuti del film, ma ovviamente si potrebbero fare numerosi altri esempi.

Tuttavia, la complessità narrativa raggiunta dal cinema mainstream degli anni Novanta, genera particolari e inedite strutture ad anello grazie a film che abbandonano la narrazione cronologicamente lineare in favore di quella che Pietro Montani denomina “forma circolare apparente”.

Nell'interessante testo dedicato al rapporto tra narrazione cinematografica e letteratura, Montani ripercorre la storia del cinema e delle teorie sulla narrazione cinematografica (attraverso lo studio delle opere di alcuni dei teorici più influenti quali ad esempio Èjzenštejn, Vertov, Merleau-Ponty, Ricoeur e Bazin) alla ricerca di una tradizione di un “cinema narrativo oltre-letterario”, ovvero di un cinema in grado di superare le forme canoniche della letteratura e di spingersi ai limiti del racconto. All'interno di questa tradizione Montani descrive la forma di configurazione temporale che definisce di “circolarità apparente”<sup>105</sup> di cui tre film quali: *Pulp Fiction* (*Id*, Quentin Tarantino, 1994), *Prima della pioggia* (*Pred doždot*, Milcho Manchevski, 1994) e *Strade perdute* (*Lost Highway*, David Lynch, 1997),

---

<sup>104</sup> A tal proposito si potrebbero fare numerosi esempi, tuttavia, per sottolineare le antiche radici della struttura ad anello basti pensare all'uso di questa modalità di racconto nell'Odissea, in cui si alternano passato e presente; e alle composizioni di Saffo e di Catullo.

<sup>105</sup> Circolarità apparente: «[...] quando il racconto cinematografico accenna a chiudersi tornando sullo stesso motivo che lo aveva portato (per esempio, sulle stesse immagini o sulla stessa situazione drammatica) ma poi si sottrae, in un modo o in un altro, alla sensazione di una circolarità effettiva introducendovi un'infrazione». P. Montani, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini e Associati, 1999, p. 92.

sono esempi emblematici dell'attitudine del mezzo cinema a spingersi oltre i limiti della configurazione nel senso ricoueriano.

Anche se la ricerca di Montani non è indirizzata esclusivamente allo studio delle forme narrative non lineari nel cinema mainstream contemporaneo ma, anzi, ha come oggetto d'indagine la più ampia categoria di narrazione "oltre-letteraria", ritengo che la formula di "circolarità apparente" sia particolarmente adatta per catalogare quella singolare forma di narrazione esplosa che, da *Pulp Fiction* in poi, sovverte in qualche modo la classica struttura ad anello.

Film come *Strade perdute*, *L'esercito delle dodici scimmie* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995), *eXistenZ* (*Id*, David Cronenberg, 1999), così come *Destino cieco* (*Przypadek*, Krzysztof Kieślowski, 1981), *Donnie Darko* (*Id*, Richard Kelly, 2001) e altri, si basano su una narrazione che torna indietro, capovolge passato e futuro, confonde lo spettatore a cui viene affidato il compito di interpretare il cortocircuito narrativo. Sono film che, come in una struttura ad anello, si chiudono tornando al punto di partenza, solo che è accaduto qualcosa: «una frattura ontologica del mondo rappresentato» come scrive Alice Autelitano<sup>106</sup>, il cerchio non si chiude, o meglio, si chiude come in un nastro di Möbius.

Thomas Elsaesser utilizza questa figura per rappresentare il particolare loop narrativo spesso utilizzato da quelli che egli definisce "*mind-game film*": una macrocategoria al cui interno possiamo collocare i film strutturati attorno ad una circolarità apparente.

In realtà Elsaesser non eleva i *mind-game film* a genere o sottogenere filmico, piuttosto parla di "tendenza" del cinema contemporaneo, di "fenomeno" che attraversa indistintamente cinema mainstream, cinema indipendente e film d'autore e, forse per la prima volta, appassiona il grande pubblico con storie complesse dal punto di vista narrativo.

I *mind-game film* di Elsaesser, rispetto ai forking-path film di Bordwell e alle modular narratives di Cameron, mettono in evidenza aspetti diversi della narrazione cinematografica che ritengo sia utile esporre nel presente studio.

Innanzitutto occorre individuare il tipo di film che rientrano in questa categoria: come suggerisce il nome, si tratta di opere che da un lato puntano sull'aspetto "gioco", dall'altro invece, puntano sull'aspetto "mente".

---

<sup>106</sup> A. Autelitano, *Nuove narrazioni postmoderne. Evoluzioni del racconto cinematografico negli anni Duemila*, in «Close Up», a. XII, nn. 24-25, aprile 2009, p. 78.

Il gioco può avvenire su due livelli differenti: il primo riguarda il gioco tra due personaggi, di solito si tratta del protagonista inconsapevole e dell'antagonista che muove le fila della trama che man mano si va svelando, come ad esempio in *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991), *Seven* (*Id*, David Fincher, 1995), *The Game - Nessuna regola* (*The Game*, David Fincher, 1997) e *The Truman show* (*Id*, Peter Weir, 1998); il secondo invece riguarda il gioco che il film instaura con lo spettatore a cui generalmente vengono fornite informazioni parziali e ambigue e a cui è quindi preclusa una comprensione chiara degli eventi, come ad esempio in *Fight club* (*Id*, David Fincher, 1999), *Il sesto senso* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999), *I soliti sospetti* (*The Usual Suspects*, Bryan Singer, 1995), *Memento* (*Id*, Christopher Nolan, 2000), *Mulholland Drive* (*Id*, David Lynch, 2001), *The others* (*Id*, Alejandro Amenábar, 2001).

I film che fanno leva sull'aspetto mente, invece, si basano sulle condizioni mentali del protagonista, spesso affetto da patologie, come ad esempio *A beautiful mind* (*Id*, Ron Howard, 2001) o *Donnie Darko*, oppure giocano con la percezione della realtà da parte degli spettatori e mirano a insinuare dubbi epistemologici e ontologici mettendo in crisi la tradizionale relazione film-spettatore, come ad esempio in *The matrix*, *Waking life* (*Id*, Richard Linklater, 2001), *Vanilla sky* (*Id*, Cameron Crowe, 2001), *Sliding doors* (*Id*, Peter Howitt, 1998), *Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004).

Nonostante la portata internazionale del fenomeno (Elsaesser traccia una "mappa" dei film che spazia dalla Germania alla Danimarca, dal Nord America alla Spagna al Giappone, dalla Gran Bretagna ad Hong Kong e alla Corea del Sud), e la trasversalità dei generi (con film che spesso hanno affinità con l'horror, il noir, la fantascienza o la commedia), i *mind-game* film hanno una caratteristica comune, cioè quella di proporre allo spettatore una sorta di "sfida": riuscire ad orientarsi all'interno di una narrazione strutturata attorno a enigmi e trappole. Il punto cruciale per cui Elsaesser parla di *mind-game* film è appunto l'inedito rapporto tra film e spettatore dal punto di vista della ricezione:

«[...] what is at stake are new forms of spectator-engagement and new forms of audienceaddress (although "new" here functions merely as a diacritical marker of difference: the genealogy of the mind-game film includes such venerable master-magicians of surprise, suspense, and the



double-take as Fritz Lang, Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, and Orson Welles, as well as 1950s/1960s “art cinema” films by Akira Kurosawa, Alain Resnais, and Ingmar Bergman).»<sup>107</sup>.

A differenza di precedenti tentativi di oltrepassare le convenzioni del cinema narrativo (Elsaesser ricorda gli esperimenti di Lars von Trier e di Joe May) i *mind-game* film riescono a scardinare convenzioni quali ad esempio la sospensione dell'incredulità, e a mettere in crisi il tradizionale rapporto film-spettatore riscuotendo un'innegabile popolarità, segno quindi che è avvenuto un cambiamento profondo nell'istituzione cinema.

Ma come “funzionano” i *mind-game* film? Quali storie raccontano? Elsaesser compone un breve elenco di situazioni ricorrenti, individuando sei modalità più comuni:

1) Film in cui il protagonista assiste ad eventi che non riesce a comprendere. *Memento*, *Donnie Darko*, *Strade perdute*.

2) Film in cui il protagonista nutre dubbi ontologici sul proprio mondo. *The matrix*, *Dark city* (*Id*, Alex Proyas, 1998), *The Truman show*.

3) Film in cui il protagonista immagina altri personaggi. *Fight club*, *A beautiful mind*, *Donnie Darko*, *Strade perdute*.

4) Film in cui il protagonista mette in dubbio la propria identità. *Blade runner* (*Id*, Ridley Scott, 1982), *Paycheck* (*Id*, John Woo, 2003), *Minority report* (*Id*, Steven Spielberg, 2002), *Atto di forza* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990), *Angel Heart - Ascensore per l'inferno* (*Angel Heart*, Alan Parker, 1987), *Allucinazione perversa* (*Jacob's Ladder*, Adrian Lyne, 1990), *Il sesto senso*, *The others*.

5) Film in cui il protagonista e il pubblico scoprono a sorpresa di aver interpretato erroneamente la realtà. *Fight club*, *A beautiful mind*, *Il sesto senso*.

6) Film in cui il protagonista deve dimostrare la veridicità di una propria convinzione quale ad esempio l'esistenza di un altro personaggio ritenuto morto. *Minority report*, *The village* (*Id*, M. Night Shyamalan, 2004), *The forgotten* (*Id*, Joseph Ruben, 2004), *Flight plan - Mistero in volo* (*Flightplan*, Robert Schwentke, 2005).

Si tratta quindi di film in cui possono coesistere dimensioni o realtà parallele, in cui i personaggi soffrono di patologie come la schizofrenia o l'amnesia, e sono chiamati a distinguere, insieme agli spettatori, cosa sia reale o meno. Il mondo del protagonista segue delle regole che fin da subito devono essere colte e seguite dallo spettatore, un vero e proprio

---

<sup>107</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Singapore, Wiley-Blackwell, 2009, p. 16.

“orientamento” in un mondo diverso che spesso non termina con la proiezione del film ma trova spazio su internet o in altre forme di narrazione crossmediale generando il processo di “fan culture” descritto da Jason Mittel.

Lo spettatore è disorientato, confuso, beffato da una narrazione di cui possiamo trovare dei precedenti cinematografici in film come: *Persona* (Id, Ingmar Bergman, 1966) *Paura in palcoscenico* (*Stage Fright*, Alfred Hitchcock, 1950), *Hiroshima mon amour* (Id, Alain Resnais, 1959), *Quarto potere* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), *F come falso - Verità e menzogne* (*F for fake*, Orson Welles, 1973), *Woman in the windows* (Id, Fritz Lang, 1944), e *Last year in marienbad* (Id, Alain Resnais, 1961); e dei precedenti letterari nelle opere di autori quali Boccaccio, Cervantes, Lawrence, Sterne, Borges, Nabokov, Calvino, Flaubert, Proust, Virginia Woolf, Joyce, Conrad, Mann, Faulkner e molti altri.

Come in alcuni dei film citati, nei *mind-game* film le caratteristiche predominanti sono: il lavoro sulla temporalità come dimensione separata di coscienza e identità; le sequenze non lineari che giocano su un rapporto di causa-effetto invertito; le sequenze parallele e/o simultanee in cui possono coesistere più linee temporali; la struttura che segue il modello del nastro di Möbius dove inizio parte mediana e fine non seguono necessariamente questa gerarchia, un lavoro di revisione dell’opera, colpi di scena, diegesi multiple, narrazione inaffidabile, strategie generalmente poco frequenti nel cinema mainstream e più vicine al film sperimentale.

Elsaesser inoltre tocca un punto cruciale per il dibattito sulla narrazione nel cinema contemporaneo:

«A countervailing strategy in the field of narrative analysis has been to consider the mind-game films as leftovers of classical narrative, during a period of transition, when the default value of cinematic storytelling is rapidly becoming that of the interactive video-game and the computer simulation game»<sup>108</sup>.

Il successo commerciale al cinema di opere concepite seguendo la logica del videogame ha generato una sorta di diatriba simile a quella che, rimarcando l’uso sempre maggiore di effetti speciali, voleva una contrapposizione tra spettacolo e narrazione. Elsaesser, oltre a sottolineare la semplicità che spesso contraddistingue tale dibattito, mette in luce l’importante

---

<sup>108</sup> Ivi p. 22.

rapporto tra narrazione e database, forse uno dei nodi teorici più interessanti per una riflessione sul regime narrativo del cinema contemporaneo.

Il rizoma, l'archivio e il database diventano possibili forme (o alternative) di una narrativa che, grazie alla diffusione sempre maggiore dei computer, si emancipa dalla forma lineare consolidata dalla stampa e dal libro. Le innovazioni tecnologiche agiscono sulle strategie narrative, così il computer, la telefonia senza fili e la digitalizzazione diventano svolte epocali per lo statuto della narrazione, svolte di cui è ancora impossibile comprendere appieno la portata ma di cui i *mind-game* film possono essere considerati una conseguenza.

Ma se i *mind-game* film riflettono indirettamente i mutamenti tecnologici, allo stesso modo essi riflettono un'altra tendenza del cinema hollywoodiano: quella di mostrare storie con al centro un personaggio affetto da disturbi della personalità (schizofrenia e amnesia le patologie più comuni):

«[...] mind-game films tend to revolve around mentally or psychologically unstable characters, whose aberrations fall into three major types: paranoia, schizophrenia, and amnesia. Even though the films identify them as “conditions,” the fact that these characters’ point of view is usually privileged over all others (and thus functions as the spectator’s guide) is more than a “trick”: it points to a peculiar aspect of their mental state, namely that it suspends our usual categories of sane/insane, as well as those of victim and agent»<sup>109</sup>.

Anche se di solito l'origine della patologia dei protagonisti è motivata da un trauma recente come in *Memento*, o risalente all'infanzia come in *Niente da nascondere* (*Caché*, Michael Haneke, 2005), i *mind-game* film riflettono i problemi e le ansie della contemporaneità quali ad esempio il riconoscimento da parte degli altri e i problemi legati alla soggettività e all'identità.

La “*trauma-theory*” è una chiave di lettura con cui possiamo affrontare un'analisi di questi film, tuttavia Elsaesser suggerisce di leggere le patologie quali la paranoia, la schizofrenia e l'amnesia come una metafora del codice matematico e dei programmi automatici, e pone l'attenzione nel modo in cui il pubblico viene attirato nel mondo del protagonista, un modo che presuppone:

---

<sup>109</sup> *Ivi* pp. 24, 25.

«[...] the hypothesis would be that mindgame films imply and implicate spectators in a manner not covered by the classical theories of identification, or even of alignment and engagement, because the “default values” of normal human interaction are no longer “in place,” meaning that the film is able to question and suspend both the inner and outer framing of the story»<sup>110</sup>.

Inoltre Elsaesser mette in evidenza anche un altro aspetto: se da un lato queste patologie simboleggiano le paure e i timori dell'uomo contemporaneo, dall'altro aprono al protagonista l'accesso a mondi paralleli, realtà impossibili, gli permettono di avere percezioni sovraumane e un diverso rapporto con l'ambiente circostante. Ad esempio il bambino protagonista del *Il sesto senso* ha il dono di vedere e parlare con i morti, il giovane *Donnie Darko* percepisce gli eventi che stanno per accadere (o che sono già accaduti), in *Fight club* dalla schizofrenia del protagonista nasce una protesta popolare. Le patologie diventano così “patologie produttive”. Questo perché i *mind-game* film più che raccontare storie inventano mondi. Mondi con regole proprie che (è il caso di ribadirlo) mettono in crisi il consueto rapporto cinema-spettatore e, anzi, permettono allo spettatore di “giocare” con l'istituzione cinema.

Grazie anche ai forum e alle comunità che tramite internet divulgano informazioni sul mondo dei film, gli spettatori hanno a disposizione nuove forme di partecipazione:

«[...]the new contract between spectator and film is no longer based solely on ocular verification, identification, voyeuristic perspectivism, and “spectatorship” as such, but on the particular rules that obtain for and, in a sense, are the conditions for spectatorship: the (meta-)contact established by the different interpretative communities with the films, across the “rules of the game” that each community deems relevant and by which it defines itself: its “felicity conditions,” as linguists might say»<sup>111</sup>.

Riepilogando i punti chiave del pensiero di Elsaesser, i *mind-game* film: inizialmente disorientano lo spettatore, lo trascinando dentro il proprio mondo dove egli può apprendere le regole del gioco per scoprire la giusta chiave interpretativa; spesso utilizzano forme temporali non lineari (come loop narrativi) e presentano protagonisti affetti da patologie “costruttive”, entrambe le strategie sono una conseguenza delle nuove tecnologie e rappresentano la condizione dell'uomo contemporaneo; rappresentano una crisi o comunque un mutamento

---

<sup>110</sup> *Ivi* p. 30.

<sup>111</sup> *Ivi* pp. 37, 38.

dell'istituzione cinema, e soprattutto sono da considerarsi come una tendenza o un fenomeno del cinema contemporaneo perché: «I believe these films are mindgame films, and not merely complex narratives, or rather: why complex narratives are only one of the games they play with our minds»<sup>112</sup>.

Rispetto ad Elsaesser, Jason Mittel, nel saggio dedicato alla narrazione nelle serie televisive contemporanee (ma che prende in considerazione anche i puzzle film)<sup>113</sup>, attribuisce ai media un ruolo più decisivo nell'affermazione della complessità narrativa negli anni Novanta.

Secondo Mittel, l'influenza di altri media narrativi da un lato (quali ad esempio il fumetto, il romanzo e il videogame) e l'evoluzione tecnologica dall'altro (con invenzioni che vanno dal telecomando al sistema VCR, dal DVD alla diffusione di internet), hanno dato inizio alla complessità narrativa dei puzzle film, che si basa principalmente su una diversa percezione del tempo da parte degli spettatori:

«So what are the relevant contexts that enabled the emergence of narrative complexity? A number of key transformations in the media industries, technologies, and audience behaviors coincide with the rise of narrative complexity, not functioning as straightforward causes of this formal evolution but certainly enabling the creative strategies to flourish»<sup>114</sup>.

Se la tecnologia non è direttamente responsabile dell'uso di strategie narrative non convenzionali nel cinema e nella televisione degli anni Novanta, è comunque innegabile il suo ruolo nella formazione di un pubblico nuovo, smalzito ed esigente, in grado di interagire con i nuovi media (si pensi al fenomeno della crossmedialità, in cui lo spettatore/lettore/videogiocatore deve seguire una narrazione attraverso media differenti) e che non disprezza un tipo di partecipazione sempre più attiva. Ad esempio, una modalità attraverso cui l'utente può interagire con il mondo della narrazione è la navigazione su internet che, tramite la proliferazione di siti, forum, blog e altro dedicati ad un dato personaggio o film o serie televisiva, ha originato la cosiddetta "fan culture".

---

<sup>112</sup> Ivi p. 40. Questo concetto era già stato precedentemente espresso da Elsaesser: «[...] dovremmo riconsiderare molti film contemporanei come mind game movies anziché come una narrazione complessa, poiché quest'ultima è solo una delle possibili forme di gioco del nostro pensiero», in T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film. Un'introduzione*, Torino, Einaudi, 2009, p. 186.

<sup>113</sup> J. Mittel, *Narrative complexity in contemporary American television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 29-40.

<sup>114</sup> Ivi p. 30.

Una forma di “collective intelligence” in cui gli utenti possono confrontarsi tra loro (o con gli autori) e creare discussioni, spunti di riflessione, interpretazioni, approfondimenti etc...

È in questo contesto che si può parlare di complessità narrativa, un contesto in cui gli autori possono manipolare il tempo della storia simulando modalità tipiche di altri media (tra cui si distingue il videogioco), e in cui gli spettatori abbracciano un processo di “operational aesthetic” (prendendo in prestito il concetto formulato da Neil Harris nel testo dedicato a Phineas Taylor Barnum) traendo piacere non solo dalla vicenda narrata ma anche e soprattutto dal modo in cui questa viene narrata:

«[...] but also in the awareness that viewers watch complex programs in part to see “how will they do it?” This operational aesthetic is on display within online fan forum dissections of the techniques that complex comedies and dramas use to guide, manipulate, deceive, and misdirect viewers, suggesting the key pleasure of unraveling the operations of narrative mechanics»<sup>115</sup>.

Il ruolo dei puzzle film è ancora più particolare, in quanto:

«Cinema has also seen the emergence of a popular cycle of “puzzle films” that require the audience to learn the particular rules of a film to comprehend its narrative; movies like *The Sixth Sense*, *Pulp Fiction*, *Memento*, *The Usual Suspects*, *Adaptation*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, and *Run Lola Run* have all embraced a game aesthetic, inviting audiences to play along with the creators to crack the interpretive codes to make sense of their complex narrative strategies. But crucially, the goal of these puzzle films is not to solve the mysteries ahead of time; rather, we want to be competent enough to follow their narrative strategies but still relish in the pleasures of being manipulated successfully»<sup>116</sup>.

La competenza acquisita dallo spettatore degli anni Novanta è quindi il requisito indispensabile per seguire e comprendere questo tipo di narrazioni, e Mittel, come Elsaesser, non può che individuare al di fuori dell’istituzione cinema i veri fattori che hanno generato il fenomeno dei puzzle film.

---

<sup>115</sup> *Ivi* p. 35.

<sup>116</sup> *Ivi* pp. 37, 38.

Un altro contributo di rilevante importanza per arricchire il dibattito sulla complessità narrativa del cinema degli anni Novanta è il saggio dello statunitense Elliot Panek dedicato a quelli che egli invece definisce “psychological puzzle film”<sup>117</sup>.

Dopo una breve premessa riguardante la posizione di David Bordwell e Kristin Thompson relativa al dibattito sul cinema post-classico, Panek si propone di contribuire alla risoluzione dell’antinomia tra nascita di un vero e proprio nuovo genere o semplice fenomeno/tendenza, attraverso l’individuazione delle caratteristiche che contraddistinguono questo gruppo di film non tradizionali.

Così definisce gli *psychological puzzle film*:

« I define these films as those that possess narratives in which the orientation of events in the plot to diegetic reality is not immediately clear, thus creating doubt in the viewer's mind as to how reliable, knowledgeable, self-conscious, and communicative the narration is. Rather than prompting the viewer to ask questions about characters *within* the diegesis, the narration in these films prompts the viewer to question the relationships among character, narration, and the social reality inhabited by the viewer»<sup>118</sup>.

Come Elsaesser, Panek individua nel diverso rapporto tra spettatore-narrazione la caratteristica principale di questo tipo di film: la narrazione non è affidabile e costringe il pubblico ad orientarsi all’interno di una trama strutturata in modo non convenzionale (non sono rispettati il consueto rapporto causa-effetto e la linearità cronologica degli eventi).

Gli spettatori tuttavia possono giustificare questo tipo di gioco che il film instaura con essi attribuendo queste caratteristiche: il protagonista è affetto da disturbi psichici, oppure ha la facoltà di viaggiare nel tempo, oppure si tratta di una scelta autoriale (e quindi le omissioni hanno una motivazione artistica).

Generalmente la motivazione che spiega l’anomalia narrativa del film è ritardata e non sempre è esaustiva, mentre è possibile rintracciare all’interno di questi testi numerosi codici appartenenti alla narrazione classica (come ad esempio un alto grado di verosimiglianza, una locale logica causale, montaggio continuo). Anche se, come abbiamo visto, non promuovono la chiarezza tipica delle narrazioni hollywoodiane classiche.

---

<sup>117</sup> E. Panek, *The Poet and the Detective. Defining the Psychological Puzzle Film*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 62-88.

<sup>118</sup> *Ivi* p. 65.

Al fine di comprendere meglio le strategie narrative che sono alla base degli *psychological puzzle film*, Panek ne traccia una sorta di genealogia, trovando dei punti in comune con i film surrealisti e dell'avanguardia degli anni Venti e Trenta (con particolare riguardo al lavoro di Luis Buñuel, di cui ricorda ad esempio *Land Without Bread* del 1933 e *That Obscure Object of Desire* del 1977, due film in cui vari colpi di scena costringono gli spettatori a riconsiderare quanto visto prima). Un altro "antenato" degli *psychological puzzle film* è Alfred Hitchcock, un maestro dei "trance film" in cui i protagonisti cercano di reprimere il ricordo di un trauma del passato (un caso emblematico è ad esempio *La donna che visse due volte* del 1958). I "trance film" presentano spesso degli elementi non tradizionali quali: trame frammentate, ordine non sequenziale, personaggi sostituiti; tuttavia questi elementi, differentemente dal cinema d'avanguardia, servono per rappresentare la coscienza repressa e, di conseguenza, il ruolo dell'inconscio del protagonista nella storia<sup>119</sup>.

Un altro esempio di uso di strategie tipiche degli *psychological puzzle film* è nel cortometraggio del 1964 di Robert Enrico *La Riviere*, un episodio della serie *Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone*) andato in onda con il titolo *Un avvenimento sul ponte di Owl Creek* (*An Occurrence at Owl Creek Bridge*). Per la prima volta la fantasia di un moribondo si sostituisce alla realtà fuorviando gli spettatori attraverso l'uso ingannevole del flashback, una soluzione che verrà riutilizzata da alcuni *psychological puzzle film*.

Rispetto a questi predecessori, a partire dagli anni Novanta l'uso di strategie narrative non convenzionali aumenta esponenzialmente riscontrando una certa popolarità. Panek traccia anche una sintesi delle situazioni che ricorrono più frequentemente negli *psychological puzzle film*, ad esempio vi sono film in cui la narrazione è ingannevole lasciando una certa ambiguità tra realtà e allucinazione come in *Videodrome* (*Id*, David Cronenberg, 1983), *Allucinazione perversa*, e *L'esercito delle dodici scimmie*; film in cui un momento particolare svela la natura fittizia del mondo diegetico o l'inganno ai danni dello spettatore come ad esempio *The last temptation of Christ* (*Id*, Martin Scorsese, 1988), *Vanilla sky*, *The matrix*, *Fight club*, *L'uomo senza sonno* (*El Maquinista*, Brad Anderson, 2004), e *American Psycho* (*Id*, Mary Harron, 2000); casi di narrazione ambigua come *Strade perdute*, *Mulholland Drive*; viaggi nel tempo dovuti a particolari condizioni mentali del protagonista come in *Donnie Darko*, *The butterfly*

---

<sup>119</sup> È nell'opera di Hitchcock che Panek individua il modello di riferimento per interpretare gli *psychological puzzle film* di David Lynch.



*effect* (*Id*, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004), *The jacket*; e, infine, la narrazione inversa di *Memento*.

Attraverso l'analisi di questi film è possibile, secondo Panek individuare «several recurring patterns in the levels of range, depth, self-consciousness, communicativeness, and reliability of narration that serve as defining characteristics of this mode»<sup>120</sup>, molti di questi film, ad esempio, si basano sulla scissione del protagonista, diviso tra entità conscia che reprime ed entità inconscia che è repressa. La narrazione si dimostra così inattendibile, il punto di vista adottato dallo spettatore fino a quel momento (generalmente quello del protagonista che si scopre affetto da disturbi psichici) si scopre non veritiero, mantenendo tuttavia una relazione di causalità tra realtà e allucinazione.

Negli *psychological puzzle* film può così capitare di dover ricostruire le lacune lasciate volontariamente dalla narrazione, di dover cioè distinguere gli eventi non reali da quelli reali o ristabilire l'ordine cronologico della vicenda (perché vi è una confusione dei piani temporali o una successione non cronologica non segnalata), e di dover trovare l'ordine causale degli eventi (che non segue necessariamente il classico rapporto di causa-effetto).

Esistono poi delle trame episodiche che invece non seguono alcun rapporto di causa-effetto, ad esempio film come *Pulp Fiction*, *Traffic* (*Id*, Steven Soderbergh, 2000) e *Syriana* (*Id*, Stephen Gaghan, 2005) - ma aggiungerei anche *Crash contatto fisico* (*Crash*, Paul Haggis, 2004) e *America oggi* (*Short Cuts*, Robert Altman, 1993) - propongono piuttosto degli episodi accomunati tra loro più da una somiglianza tematica che da una relazione causale. In questo caso però, "l'inganno" del film avviene ad un livello superficiale, che riguarda solo gli spettatori, mentre negli *psychological puzzle* film riguarda entrambi in quanto anche il protagonista subisce l'inganno condotto dalla narrazione.

Differentemente dal cinema classico e dal cinema d'arte:

«Psychological puzzle narratives offer a narration that acts as a disruptive force, blocking the protagonist's clear comprehension of events. Unlike classically narrated films, no proxy, no embodiment of the deceptive narrator exists within the diegesis. The deceptive narration is a manifestation of an aspect of the protagonist's mind»<sup>121</sup>.

---

<sup>120</sup> *Ivi* p. 65.

<sup>121</sup> *Ivi* p. 86.

Si potrebbe così elevare l'entità incorporea della mente del protagonista a personaggio a sè stante, e rivedere le categorie di Meir Sternberg, riprese da Bordwell, che definiscono gli attributi della narrazione. Di certo occorre invece considerare un elemento non filmico ma non per questo meno importante: il giovane pubblico. Panek infatti, così conclude il proprio pensiero:

«Younger audiences that are increasingly comfortable with the burgeoning interactive medium of video games may find puzzle narratives appealing for this reason. It is not enough say that these characters are mentally unstable and that when the narration diverges from the classical mode, it is merely reflecting their fractured look on life. We seem to seek the nature of the instability even when we realize we are watching a psychological puzzle film, and take pleasure in trying to figure out the rules of the narration that presents the story to us»<sup>122</sup>.

Lo spettatore adotta quindi una “doppia prospettiva”: se da un lato è immerso nella storia, dall'altro trae piacere nel capirne i meccanismi. Per questo motivo non si devono trascurare gli elementi ludici insiti in questo tipo di film così come non si deve leggere il film esclusivamente in funzione della patologia che affligge il protagonista.

Il pensiero di Panek ha non pochi punti in comune con le osservazioni di Elsaesser e Mittel. Tutti e tre gli autori infatti, concordano sulla necessità di contestualizzare i *mind-game film/puzzle film/psychological puzzle film* all'interno di un paradigma in cui la complessità narrativa è frutto dell'influenza che altri linguaggi hanno sul modo di fare cinema nella contemporaneità. Il mutato contratto tra spettatore e film è quindi una conseguenza (più o meno diretta) delle innovazioni tecnologiche che hanno portato ad un'evoluzione non solo della produzione di film (a livello di effettivi visivi o altro) ma anche della narrazione con trame che simulano l'interazione e la manipolazione del tempo nell'era digitale.

Internet e i videogames sono tra i principali responsabili di un cinema ad uso e consumo di un giovane pubblico che chiede principalmente di confrontarsi con trame rompicapo al fine di vincere il nuovo gioco interpretativo.

Se da un lato la schizofrenia e l'amnesia dei nuovi eroi rappresentano i problemi d'identità e le ansie dell'uomo contemporaneo, dall'altro i codici stilistici e le convenzioni del mezzo cinema si evolvono attraverso una narrazione esplosa.

---

<sup>122</sup> Ivi p. 87.

## PARTE II

### NARRAZIONE VS INTERAZIONE: CINEMA E VIDEOGAMES

Nei capitoli precedenti si è tentato di tracciare un quadro teorico in grado di mostrare i principali approcci allo studio del fenomeno della narrazione esplosa. Come abbiamo visto, è possibile parlare di due grandi proposte: la visione conservatrice di David Bordwell da un lato, che mira a costruire una storia del cinema fluida e continuativa, in cui le innovazioni sia sul piano tecnologico sia sul piano narrativo sono viste come ovvie evoluzioni di un mezzo cinema predisposto all'“intensificazione” dei propri codici e in cui i puzzle film rivestono, in questo contesto, il semplice ruolo di un momento di (limitata) sperimentazione del linguaggio cinematografico; e, dall'altro lato, una posizione di “rottura” da parte di autori quali ad esempio Eleftheria Thanouli e Warren Buckland, che vedono nei film a partire dagli anni Novanta definiti post-classici (e nei puzzle film in particolare) i germi di un nuovo modo di fare e vivere il cinema.

In entrambi i casi, l'analisi del fenomeno della narrazione esplosa è vissuta come imprescindibile dal contesto di riferimento, ovvero: il cinema negli anni della rivoluzione digitale. L'ibridazione infatti del cinema con gli altri media, e soprattutto il passaggio da un linguaggio che da cinematografico diventa sempre più genericamente digitale e audiovisivo ci porta a riconsiderare lo statuto del cinema stesso nell'era della crossmedialità.

In particolare, grazie ai contributi di autori quali Jason Mittel, Elliot Panek e Thomas Elsaesser, che hanno evidenziato il diverso rapporto che i puzzle film (o *mind-game* film) instaurano con la nuova generazione di spettatori, è emerso uno stretto legame tra il linguaggio ludico della narrazione esplosa e il linguaggio interattivo dei videogames. Forse il fulcro o, se vogliamo, il vero punto di partenza per un discorso vertente sulle cause della narrazione esplosa degli anni Novanta-Duemila.

Se gli studiosi di cinema hanno quindi analizzato il fenomeno confrontandosi con la storia stessa del cinema (verificando appunto la continuità o la rottura con i codici del cinema classico) utilizzando i mezzi teorici forniti da una disciplina ormai accademicamente affermata, è possibile tuttavia osservare il fenomeno da un altro punto di vista, quello dei giovanissimi *game studies*, e porsi le seguenti domande: è corretto considerare i puzzle film

come conseguenza di un'ibridazione tra il linguaggio cinematografico e quello videoludico? È possibile dimostrare che i puzzle film utilizzano codici, pratiche e strategie proprie dei videogames? Inoltre, è opportuno pensare ai puzzle film come a dei casi terminali di ipertesto?

L'obiettivo della seconda parte del presente studio è quindi quello di approfondire i quesiti posti e di esaminare il legame profondo tra i due media per poter successivamente analizzare i puzzle film da una prospettiva diversa: quella appunto dei *game studies*.

Prima di affrontare il rapporto tra cinema e videogiochi, ritengo sia opportuno eludere in questa sede la necessità di ripercorrere una cronistoria videoludica<sup>123</sup>, e sintetizzare invece il quadro teorico internazionale della giovane disciplina attraverso una rapida esposizione delle principali scuole di pensiero in ambito videoludico.

Innanzitutto, come accade già negli studi di cinema, anche nei *game studies* è possibile individuare due principali approcci teorici: da un lato i "narratologi", ovvero studiosi di stampo accademico che hanno adattato per l'analisi dei videogiochi modelli e teorie di altre discipline, ponendo alla base della propria ricerca l'assunto che il videogioco è da ritenersi un "testo" e, in particolar modo, un medium narrativo; dall'altro lato invece i "ludologi" rivendicano l'autonomia del videogioco dagli altri media e, rifiutando approcci semiotici o narratologici, si concentrano principalmente sull'aspetto gioco.

Per quanto riguarda la prima corrente, tra gli studiosi più influenti di stampo narratologico vi è indubbiamente Janet Murray: convinta sostenitrice del videogioco come medium narrativo, Murray studia le modalità in cui è possibile raccontare delle storie attraverso il computer e basa il proprio lavoro sulla ricerca dei nessi tra il concetto di gioco e il concetto di racconto. Il videogioco risulta così legato ad altri media narrativi quali il libro, il cinema e l'ipertesto, e le due forme individuate di narrazione elettronica interattiva (il "*solvable maze*" e il "*tangled rhizome*"<sup>124</sup>) così come il modello del "*cyberdrama*"<sup>125</sup>, sono studiate a partire dal rapporto tra lettore/spettatore e testo.

---

<sup>123</sup> Per una storia dei videogiochi si vedano gli esaurienti testi di: J. C. Herz, *Joystick Nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds*, 1997; S. Kent, *The First Quarter*, Bothell, BWD Press, 2000; D. Sheff, *Game Over*, New York, Random House, 1993; R. Asakura., *Revolutionaries at Sony*, New York, McGraw-Hill, 2000; D. Takahashi, *Opening the Xbox*, Roseville, Prima Publishing, 2002.

<sup>124</sup> J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1998, p. 130.

<sup>125</sup> Il Cyberdrama è definito come «a reinvention of storytelling itself for the new digital medium», *Ivi*, p. 30.

Michael Mateas e Andrew Stern<sup>126</sup> applicano invece un modello neoaristotelico per sviluppare il concetto di “*interactive drama*”, mentre il lavoro di Nick Montfort<sup>127</sup> di stampo mediologico o, se vogliamo, “newmediologico”, verte sulla definizione di “*interactive fiction*”. Entrambi gli approcci comunque, sminuiscono la potenzialità ludica dei videogiochi e prediligono gli aspetti narrativi del medium, trascurando quindi quelli che non sono in grado di raccontare storie, o trovando, come nel caso di Murray, elementi narrativi anche in giochi come *Tetris*.

Un approccio di stampo semiotico invece è quello di Massimo Maietti<sup>128</sup>, che si distingue per aver applicato ai videogiochi la teoria degli ipertesti, introducendo in particolare concetti come quello dell’ipertesto denso.

Tuttavia, il limite delle teorie di questa prima scuola di pensiero è quello di attribuire alla narrazione un ruolo privilegiato rispetto al *gameplay* o, più genericamente, al potenziale ludico del mezzo. Il videogioco viene letto e studiato come medium narrativo e messo così in relazione (se non in subordinazione rispetto) ad altri media quali il libro e il cinema.

La narratologia, l’estetica e la semiotica se da un lato offrono modelli interpretativi che ben si adattano per analizzare quei videogame con un’importante componente narrativa, dall’altro lato soffrono l’impostazione teorica adatta per lo studio e l’analisi di “testi” ma, forse, poco adatta per comprendere quei videogame in cui invece manca qualsiasi forma di narrazione (come appunto *Tetris*).

È proprio la componente ludica ad essere il perno degli studi della ludologia, una disciplina fondata da Espen Aarseth<sup>129</sup> nel 1997 e che ha conosciuto una certa popolarità internazionale a partire dal saggio Gonzalo Frasca *Ludology Meets Narratology*<sup>130</sup> del 1999.

Secondo i ludologi l’assenza di narrazione in molti videogiochi rende inapplicabile l’approccio narratologico, estetico e semiotico di discipline tradizionali, mentre occorre invece fondare una nuova disciplina (la ludologia appunto) per studiare questo medium con strumenti nuovi e più adatti a comprenderne la vasta portata.

---

<sup>126</sup> M. Mateas, A. Stern, *Structuring Content in the Façade Interactive Drama Architecture*, AIIDE, Marina del Rey, 1-3 giugno 2005.

<sup>127</sup> N. Montfort, *Interactive Fiction as “Story”, “Game”, “Storygame”, “Novel”, “World”, “Literature”, “Puzzle”, “Problem”, “Riddle”, and “Machine”*, in [www.electronicbookreview.com](http://www.electronicbookreview.com), 2004.

<sup>128</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004.

<sup>129</sup> E. Aarseth, *Cybertext*, Baltimora, The Johns Hopkins University Press, 1997.

<sup>130</sup> G. Frasca, *Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, 1999.

Gonzalo Frasca ad esempio parla di “simiotica”, ovvero una particolare forma di semiotica in grado di spiegare il funzionamento dei sistemi simulativi. Espen Aarseth invece distingue il diverso rapporto tra lettore/spettatore e videogiatore a partire dalla funzione interpretativa richiesta da media narrativi e dalla funzione configurativa richiesta invece dal mezzo videoludico. Aarseth elabora così il concetto di “testo ergodico” (ovvero un testo che richiede “uno sforzo in più” da parte del fruitore che è chiamato a fare una scelta) e basa il proprio lavoro sulle differenze tra gioco (visto prima di tutto come un insieme di regole e non come un mezzo per raccontare storie) e narrativa.

Un altro importante esponente di questa seconda scuola di pensiero è Jesper Juul che esplora l’attitudine dei videogiochi nel creare mondi virtuali in cui è possibile, in base alle regole del gioco, dare comunque vita a delle narrazioni.<sup>131</sup> Tuttavia i giochi non sono storie.

La simulazione è quindi l’aspetto privilegiato dei ludologi, i quali pongono il proprio limite nel non voler prendere in considerazione il ruolo della narrazione all’interno di un videogame in base all’assunto secondo cui “i giochi sono giochi”, unico vero imperativo della ludologia.

Vi sono ovviamente anche degli approcci meno radicali che cercando di trovare una mediazione tra le due correnti di pensiero, così come vi sono numerosi studiosi di cinema che adattano per il nuovo medium modelli teorici e schemi pensati per l’analisi dei film<sup>132</sup>.

Di rilevante importanza è una tendenza minore interna ai *game studies* che si occupa di collocare il videogame tra le arti digitali, creando così un dibattito sulla possibilità o meno di elevare il videogioco ad oggetto artistico. Questo approccio, tra i cui esponenti ricordiamo Cristiano Poian<sup>133</sup>, privilegia il videogioco inteso come *software* e, quindi, come codice informatico riflettendo sulla natura digitale del videogioco, forse trascurata dalle correnti dominanti.

Riepilogando, possiamo dire che il dibattito in seno ai *game studies* si concentra principalmente su due questioni: ludologia vs narratologia, videogioco come forma artistica.

Ai fini del presente studio, si è pensato di strutturare questa seconda parte seguendo uno schema concentrico, ovvero partire da un discorso generale intorno al videogame per raggiungere il particolare rapporto tra la narrazione esplosa e il nuovo medium digitale.

---

<sup>131</sup> J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 2001.

<sup>132</sup> Data la vastità del filone di studi sui rapporti tra cinema e videogame, ritengo poco proficuo sintetizzare in queste pagine gli approcci più interessanti. La questione verrà comunque affrontata nei capitoli successivi.

<sup>133</sup> C. Poian, *Rez. L’estetica del codice, l’arte del videogioco*, Milano, Unicopli, 2007.

Il quinto capitolo servirà quindi per proporre una definizione di videogame e fare un rapido excursus nel mondo dei *game studies*.

Attraverso i contributi delle voci più autorevoli, analizzeremo la diafrasi tra narratologi e ludologi per individuare, attraverso i due principali punti di vista, lo specifico videoludico.

Nel sesto capitolo, invece, si metteranno in relazione cinema e videogiochi al fine di esporre brevemente il modo in cui avvengono le contaminazioni tra i due linguaggi.

In particolare si evidenzieranno gli aspetti del linguaggio cinematografico ripresi e rielaborati dal videogame, e i quattro modi in cui il videogame influenza il cinema.

Nell'ultimo capitolo invece, verrà dato spazio al ruolo della narrazione nel medium videoludico e al particolare rapporto con la narrazione esplosa.

## Capitolo 5

### Intorno al videogioco

Prima di affrontare un discorso sul confronto tra il linguaggio dei videogames e il linguaggio dei puzzle film, o prima ancora di parlare del rapporto più generico tra videogiochi e cinema occorre aprire una parentesi e definire innanzitutto cos'è oggi il videogame.

Secondo la semiotica e la narratologia il videogioco è una forma di narrazione interattiva e non lineare, secondo la ludologia il videogioco invece è prima di tutto una forma di gioco basata sulla simulazione. In ogni caso il videogioco è un nuovo medium, un sistema di comunicazione e di esperienza che coinvolge un numero sempre maggiore di *gamers* e controlla un'importante fetta di mercato.

Per poter capire cos'è un videogioco, come funziona e perché il mondo accademico ha riscontrato e riscontra tuttora una certa difficoltà nell'analizzare questo nuovo medium, occorre scomporre il concetto stesso di videogame per poter individuare lo "specifico videoludico": ciò che appunto lo rende un videogame e non un'altra cosa. Per questo occorre partire dalla componente principale: il gioco.

Due testi fondamentali per la comprensione del concetto di gioco, seppur precedenti alla nascita dei videogames, sono *Homo ludens* di Johan Huizinga del 1939 e *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois del 1967<sup>134</sup>.

Nella sua opera, Huizinga rilegge la storia culturale dell'uomo rilevando l'importanza della componente gioco: «Il gioco è più antico della cultura», sostiene lo studioso, e «le grandi attività umane sono tutte già intessute di gioco»<sup>135</sup>. Tutte le attività umane sono, secondo Huizinga, forme in cui si manifesta la componente ludica, anche la guerra, la religione, il diritto e molte altre che apparentemente hanno poco in comune con la nozione di gioco.

La vasta trattazione mira ad individuare le caratteristiche dell'*homo ludens* per formulare una teoria del comportamento ludico e rimarcare il gusto del gioco come componente primaria di ogni attività umana (presente tra l'altro anche nelle attività degli animali).

---

<sup>134</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, Amsterdam, 1939; R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.

<sup>135</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973, pp. 4-8.



Il gioco diventa la base della cultura, antecedente alla cultura stessa e, in qualche modo, spiegazione di ogni comportamento umano (anzi, la cultura si manifesta come gioco). Una pulsione con caratteri rituali che avviene secondo precisi ritmi, codici, regole, dotata di senso seppur priva di un fine preciso. Per usare le parole di Federica Grigoletto che ben esprimono il concetto di Huizinga:

«Giocare significa partecipare, attraverso un atto libero, ad un'attività superflua, sotto la spinta iniziale di un desiderio irrazionale per il quale l'individuo è spinto a distaccarsi dalla vita ordinaria per entrare a far parte di una dimensione *altra*, sorretta da regole inconsuete, obbligatorie ed inconfutabili, e all'interno della quale, eventualmente, *co-agire* con altri individui mossi da analogo impulso»<sup>136</sup>.

Tuttavia l'opera di Huizinga è stata duramente criticata per il carattere interdisciplinare dell'approccio metodologico ritenuto poco adatto e superficiale. Lo stesso Umberto Eco, che cura la prefazione dell'edizione italiana del testo, non può fare a meno di commentare che: «Huizinga affrescava, e non scavava»<sup>137</sup>, proprio per sottolineare la mancanza di approfondimento di concetti che rimangono poco più che intuizioni; la stessa etichetta di *Homo ludens* non è altro che una proposta che non si concretizza (un'ipotesi tra l'altro ripresa da autori quali Gianfranco Pecchinenda e Francesco Alinovi che invece parlano rispettivamente di *Homo game* e *Homo videoludens*, due categorie per descrivere l'evoluzione dell'*Homo sapiens* nell'attuale era tecnologica)<sup>138</sup>.

Pur trattando lo stesso argomento, l'opera di Caillois si distingue da quella di Huizinga per un approccio metodologico più efficace e per l'intento nel voler proporre un'analisi e una classificazione dei giochi accurata.

A differenza di Huizinga, Caillois tratta il gioco come momento di sviluppo per l'essere umano, una pratica con cui confrontarsi con gli altri, primeggiare o subire la sconfitta. Tutt'altro che disinteressato, il gioco non è produttivo, non crea beni e proprio per questo «esso si differenzia dal lavoro o dall'arte. Alla fine della partita, tutto può e deve ripartire

---

<sup>136</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Milano, Unicopli, 2006, p. 22.

<sup>137</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*, op. cit., p. X.

<sup>138</sup> G. Pecchinenda, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Roma, Laterza, 2010; F. Alinovi, *Mi gioco il cervello. Nascita e furori dei videogiochi*, Roma, Liocorno Editori, 2000.

dallo stesso punto, senza che niente di nuovo abbia avuto origine»<sup>139</sup>. L'attività ludica è quindi ritenuta indispensabile eppure improduttiva, formativa ma molto differente dal lavoro o dalla produzione artistica, le sei caratteristiche universali riscontrabili in tutte le forme di gioco sono: libertà, separatezza, incertezza, improduttività, regolazione, finzione.

Andando più avanti nella ricerca di una definizione di gioco, Caillois dapprima distingue due elementi caratterizzanti: la *paidia*, ovvero il gioco infantile senza norme, e il *ludus*, il gioco regolamentato e organizzato; successivamente suddivide i giochi in quattro grandi categorie:

1. *Agon*: il gioco in cui prevale la competizione tra i partecipanti. Assicurata la parità iniziale, ciascun giocatore tenta di primeggiare sugli altri;
2. *Alea*: il gioco determinato dal caso. Il tiro di un dado o un altro sistema, decreta tra i giocatori chi è il più fortunato. Non vi è quindi un confronto tra le abilità dei giocatori ma un confronto tra essi e la sorte;
3. *Mimicry*: il gioco basato sulla rappresentazione di un mondo diverso, nel senso che il giocatore interpreta un ruolo;
4. *Ilinx*: il gioco che ricerca la sensazione di vertigine tramite l'esperienza sensoriale e percettiva dei partecipanti.

**Tab. 2 - Classificazione dei giochi (Caillois)**

	<b>Agon (competizione)</b>	<b>Alea (fortuna)</b>	<b>Mimicry (simulacro)</b>	<b>Ilinx (vertigine)</b>
<b>PAIDIA</b>	Corsa Combattimenti	Filastrocche per fare la conta	Imitazioni infantili	Roteare infantile
<b>Chiasso</b>	Gare (senza regole)	Testa o croce	Giochi illusionistici Bambole	Giostra Altalena Valzer
<b>Agitazione</b>			Costumi Maschere	
<b>Fou-rire</b>	Boxe	Scommesse	Travestimenti	Volador
<b>Aquilone</b>	Biliardo Scherma	Roulette	Teatro Arti dello spettacolo	Luna Park Sci
<b>Solitari</b>	Dama	Lotterie		Alpinismo
<b>Cruciverba</b>	Calcio Scacchi Sport in generale			Acrobazia
<b>LUDUS</b>				

<sup>139</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1995, p. 21.

La *paidia* e il *ludus* sono due estremi presenti in modo diseguale in ogni manifestazione ludica, due pulsioni inversamente proporzionali che Caillois rapporta alle quattro categorie per ottenere la classificazione dei giochi rappresentata nella tabella 2.

Lo schema concettuale di Caillois (che, comunque, non vuole essere uno schema rigido) è stato ripreso più volte da studiosi che hanno tentato di adattarlo al fine di renderlo valido per una classificazione e descrizione dei generi videoludici. Un punto di partenza dei *Game studies* infatti, è proprio la ricerca di una definizione del videogame a partire da questo tipo di schematizzazione, e, più in generale, la ricerca dei tratti comuni tra gioco e gioco elettronico (il videogioco infatti, è spesso studiato come un sottoinsieme del gioco).

Come ricorda Massimo Maietti<sup>140</sup>, la classificazione proposta da Caillois spesso è utilizzata per due tipi di operazioni concettuali: individuare i videogiochi all'interno della doppia classificazione di Caillois; sostituire i giochi non elettronici con i videogames elevando il videogioco a intero universo ludico. Un esempio è lo schema proposto da Fabio Bonetti (tabella 3) nel saggio dedicato alle narrazioni interattive<sup>141</sup>.

<b>Tab. 3 - Classificazione dei videogiochi (Bonetti)</b>				
	<b>Agon (competizione)</b>	<b>Alea (fortuna)</b>	<b>Mimicry (simulacro)</b>	<b>Ilinx (vertigine)</b>
<b>PAIDIA</b>	Shoot'em up	Elementi di casualità assoluta	Ovunque sia protagonista un personaggio fortemente riconoscibile	Esperimenti di realtà virtuale; immersività totale nel contesto di gioco
<b>LUDUS</b>	Giochi sportivi d'azione	Giochi di carte; alcuni rompicapo	Avventure grafiche; giochi di ruolo	Strategici con inserti animati altamente spettacolari; <i>movie games</i> di ultima generazione

Secondo Massimo Maietti:

«Un'operazione di questo tipo risulta poco fertile, perché la varietà dei videogiochi in quanto testi consente di ritrovare, all'interno di un *corpus* abbastanza vasto, elementi riconducibili a tutte le categorie proposte da Caillois, agon e alea, mimicry e ilinx. [...] Il risultato è allora una

<sup>140</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004, p. 35.

<sup>141</sup> F. Bonetti, *Movie o game? Le prospettive del film interattivo e del videogioco narrativo*, <http://new.fucinemute.it/2001/09/movie-o-game-le-prospettive-del-film-interattivo-e-del-videogioco-narrativo>, 2001.

griglia concettuale che non possiede un valore analitico superiore alle classificazioni popolari, poiché le categorie individuate sono svuotate di significato»<sup>142</sup>.

Maietti critica anche il lavoro di Mark Wolf, il quale attraverso un criterio di accumulazione individua un elenco di 42 generi videoludici:

«Astrazione, adattamento, avventura, vita artificiale, giochi da tavolo, cattura, giochi di carte, afferrare, inseguimento, collezionare, combattimento, dimostrativi, diagnostici, schivare, guidare, educativi, fuga, lotta, volo, scommesse, film interattivi, simulazioni gestionali, labirinti, corsa ad ostacoli, giochi di carte e penna, flipper, piattaforme, giochi di programmazione, indovinelli, quiz, corsa, giochi di ruolo, ritmo e danza, sparattutto, simulazione, sport, strategia, giochi da sala, bersaglio, avventure testuali, simulazioni d'addestramento e programmi d'utilità»<sup>143</sup>.

Secondo Maietti il fallimento di questo tipo di classificazioni deriva dalla necessità di stabilire prima un modello interpretativo capace di spiegare il funzionamento testuale dei giochi, tuttavia, come apprendiamo da Federica Grigoletto, esistono tentativi differenti compiuti da autori quali Steven Malliet, i fratelli Le Diberder e Chris Crawford.

Malliet<sup>144</sup> interviene sulla possibilità di considerare il videogioco come medium indipendente e, in prima istanza, lo classifica come un'applicazione informatica programmata allo scopo di intrattenere. Da questa premessa si può procedere con un'analisi del videogame attraverso i tre livelli: concettuale, di logica di programmazione, di interfaccia.

Il livello concettuale riguarda le "caratteristiche statiche" degli elementi di un videogioco, ovvero le regole per la manipolazioni degli oggetti all'interno del videogame, il sistema dei premi, la narrazione, la costruzione dei personaggi etc.

Il livello di programma è quello in cui l'autore determina le scelte che potrà effettuare successivamente il giocatore, mentre il livello di interfaccia si occupa principalmente della grafica, della musica e dei comandi a disposizione dell'utente finale, quindi l'aspetto finale che avrà il videogame e l'accessibilità al menu.

---

<sup>142</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, op. cit., pp. 35, 36.

<sup>143</sup> M. Wolf, *The medium of the videogame*, Austin, University of Texas Press, in Ivi, p. 36.

<sup>144</sup> S. Malliet, *Anthropologists From Mars Or Home-Grown Philosophers? Toward A Model For The Systematic Analysis Of The Contents In Videogames*, IAMCR/AIECS/AIERI, Barcellona, 21-26 Luglio 2002.

I fratelli Alain e Frédéric Le Diberder<sup>145</sup> suddividono i videogiochi in tre macrocategorie: arcade; simulazione; adattamenti. Mentre Chris Crawford<sup>146</sup> ne individua le quattro caratteristiche principali: rappresentazione; interazione; conflitto; sicurezza (entrambe le classificazioni vengono criticate in quanto non applicabili a tutti i videogames o perché giudicate troppo approssimative).

A partire da queste classificazioni Jesper Juul propone una definizione di videogame:

«Il computer game è un'attività che avviene sulla base di regole definite formalmente e contenente una valutazione degli sforzi del giocatore. Quando si gioca, il resto del mondo viene ignorato»<sup>147</sup>.

La definizione di Juul mette in rilievo una caratteristica (gli sforzi del giocatore) che rende il videogame diverso da altri tipi di giochi, tuttavia questa definizione non individua ancora lo “specifico” videoludico. Massimo Maietti invece, approcciandosi al videogioco attraverso gli strumenti offerti dalla semiotica, propone la seguente definizione: «i videogiochi sono prodotti di intrattenimento elettronico, testi interattivi con cui l'utente si interfaccia attraverso un sistema di controllo»<sup>148</sup> e individua quattro categorie merceologiche: giochi da sala, giochi per computer, giochi per console, giochi per dispositivi portatili.

L'interazione è quindi lo specifico videoludico, ciò che, secondo Maietti, rende il videogioco tale e non ad esempio un film. Al contempo è ciò che lo accomuna all'ipertesto e il motivo per cui questo medium viene spesso studiato a partire da nozioni legate alla teoria degli ipertesti<sup>149</sup>.

Alessio Ceccherelli invece, adottando un approccio sia mediologico che semiotico, definisce il videogioco innanzitutto dal contesto, ovvero definendo in primis il destinatario del videogame:

«[...] un tipo di individuo che vive nella società occidentale o di stampo occidentale, che ha vissuto attraverso le generazioni uno specifico percorso storico e culturale ed è arrivato a

---

<sup>145</sup> A. e F. Le Diberder, *Qui a Peur des Jeux-Vidéo*, Paris, Editions La Decouverte, 1993.

<sup>146</sup> C. Crawford, *The art of Game Design*, [www.erasmatazz.com/free/AoCGD.pdf](http://www.erasmatazz.com/free/AoCGD.pdf), 1982.

<sup>147</sup> J. Juul, *A Clash Between Game and Narrative*, [www.jesperjuul.dk/thesis](http://www.jesperjuul.dk/thesis), 1998, cit. in F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema*, op. cit., p. 27.

<sup>148</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, op. cit., p. 49.

<sup>149</sup> Le affinità e le differenze tra gioco elettronico e testo elettronico verranno riprese ed affrontate più in dettaglio nei capitoli successivi.

trovarsi in quella che viene chiamata intercambiabilmente postmodernità, modernità liquida, *network society*, era dell'informazione, era digitale, civiltà della simulazione e quant'altro»<sup>150</sup>.

In seconda istanza individua una:

«tipologizzazione generale del videogioco (orizzontale/verticale) e, molto più importante, ciò che ritengo essere il suo cuore specifico e la ragione della sua forza dirompente: la logica del *save game*. Quella di poter salvare e ricominciare non da capo ma dal punto in cui si è giunti è la caratteristica che lo rende diverso dagli altri [...]. Il *save game* rispecchia e metaforizza, in modo perfetto per i canoni e i codici della contemporaneità, la negazione del concetto di morte tipica della società attuale, decostruendolo insieme al concetto complementare di immortalità»<sup>151</sup>.

Il lavoro di Ceccherelli si sviluppa attraverso un'accurata tassonomia videoludica e individua le caratteristiche principali di quelli che lo studioso chiama “videogiochi orizzontali” e “videogiochi verticali”: per orizzontali si intendono quei videogiochi in cui la narrazione riveste un ruolo importante (come ad esempio *Final Fantasy*); mentre per verticali si intendono quei videogiochi in cui la narrazione è assente (come ad esempio *Tetris*).

Suddividendo i videogiochi in base ai generi videoludici, Ceccherelli individua le dicotomie più significative e le circoscrive all'interno di tre categorie: archetipi culturali, distinzioni tecnologiche e mediologiche, narrazione. Le dicotomie proposte dall'autore sono:

- Spazio/Tempo;
- Ordine/Caos (o Costruzione/Distruzione);
- Ipermediazione/Immediatezza;
- Interattività/Passività;
- Prima persona/Terza persona (e Identificazione/Proiezione);
- Orizzontale/Verticale.

Trascendendo l'ambito narratologico, la dicotomia Orizzontale/Verticale si presta per raggruppare tutte le altre come si evince dalla tabella 4.

---

<sup>150</sup> A. Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007, p. 6.

<sup>151</sup> Ivi, pp. 6, 7.

Il lavoro di Ceccherelli, ideale punto di incontro tra narratologia e ludologia, definisce le due tipologie di videogiochi (appunto orizzontali e verticali) in maniera approfondita ed esaustiva, ed enfatizza una componente strutturale del videogame: la ripetibilità, la *replayability*.

**Tab. 4 - Dicotomie (Ceccherelli)**

	Culturale		Tecnologico		Narratologico		O V
	Spazio Tempo	Ordine Caos	Ipermediatezza Immediatezza	Passività Interattività	3 <sup>a</sup> Persona 1 <sup>a</sup> Persona	Orizzontale Verticale	
Azione	V	V/O	V/O	V	O/V	V	V
Picchiaduro	V	V	O/V	V	O	V	V
Sparatutto	V	V	V	V	V/O	V	V
FPS	V/O	V	V	V	V	V	V
Sport a squadre	V	V	O/V	V	O	V	V
Simulazione	V	V	V	V	V	V	V
Rompicapo	V	O	V/O	O	-	V	V/O
Adventure	O/V	O	O	O	O	V/O	O
Gestionale	O	O/V	O	V	O	O	O
Gioco di ruolo	O	O/V	O	V	O	O	O

Lo studio interdisciplinare di Ceccherelli si distingue da altri approcci per il tentativo di cercare strumenti analitici specifici per il videogame senza trascurare l'importanza della fruizione videoludica (un nodo cruciale per i *game studies* secondo Massimo Maietti), e per il tentativo di superare il semplice raffronto con altre discipline (il cinema in primis).

Un ulteriore approccio all'analisi del mezzo videoludico è dato inoltre dai *game designer*, ovvero quella figura professionale che progetta l'interattività in un videogioco e che, tramite una fiorente pubblicazione di articoli e manuali, ha contribuito alla diffusione di teorie e prassi di stampo non accademico.

Oltre al già citato studio di Chris Crawford, si distingue ad esempio l'articolo di Geoff Howland *Game Design: The Essence of Computer Games* in cui l'autore individua i cinque elementi strutturali del videogame: la grafica; il suono; l'interfaccia; il *gameplay*; la storia<sup>152</sup>. Tra questi il *gameplay* assume un ruolo particolare: «Gameplay is a fuzzy term. It encompasses how fun the game is, how immersive it is and the length of playability. The second half of the game's AI is related to gameplay»<sup>153</sup>.

<sup>152</sup> G. Howland, *Game Design: The Essence of Computer Games*, [http://www.cpp-home.com/tutorials/198\\_1.htm](http://www.cpp-home.com/tutorials/198_1.htm).

<sup>153</sup> *Ibidem*.

Il *gameplay* ha direttamente a che fare con la componente ludica, è l'insieme di elementi che definisce la modalità di gioco (in gergo la giocabilità) e quindi, in un certo senso è l'anima stessa del videogame: ciò che determina sia la longevità del titolo, sia il divertimento del giocatore.

Senza voler approfondire ulteriormente l'excursus nei *game studies*, qualsiasi sia l'approccio nello studio del nuovo medium (estetico, semiotico, sociologico o altro), sia che si cerchi un metodo analitico specifico per il videogame, sia che si proceda con un'analisi comparativa con altri media, è chiaro che il nodo cruciale è rappresentato dall'interattività offerta dal videogame.

Studiare il videogioco vuol dire innanzitutto affrontare concetti quali: ripetibilità, *save game*, sequenzialità non consequenziale, non linearità, interattività. In una sola parola lo specifico videoludico è il *gameplay*.



## Capitolo 6

### Cinema e videogames, andata e ritorno

Relazionare il fenomeno analogico della narrazione esplosa al linguaggio digitale dei videogames non è certamente l'approccio più comune e immediato per lo studio dei reciproci scambi tra i due media. Per comprendere meglio le affinità e le differenze tra i due mezzi ritengo opportuno aprire una seconda parentesi e ripercorrere i punti principali di quella che può essere considerata come la storia delle contaminazioni tra cinema e videogames.

Una storia che inizia negli anni Ottanta e che si afferma prepotentemente negli anni Novanta in cui il videogame vive un'iniziale subordinazione al cinema fino ad arrivare agli anni Duemila in cui, grazie soprattutto alla crescente convergenza tecnologica e alla somiglianza dei processi di produzione, distribuzione e fruizione di film e videogames, il rapporto tra i due linguaggi si trasforma in un connubio indissolubile.

Innanzitutto il legame più diretto tra i due media è la trasposizione dal cinema al videogame e viceversa. A partire dagli anni Ottanta infatti, le case di produzione di videogiochi acquistano i diritti cinematografici dei film di successo per sfruttare il pubblico di riferimento grazie a titoli che ne ricalcano la struttura narrativa. Giochi come *Conan*, *Terminator*, *Rambo*, *Commando* e *Cobra* offrono ai videogiocatori la possibilità di rivivere l'esperienza cinematografica in maniera interattiva e il successo commerciale di questa pratica porta ben presto le case di produzione ad ampliare l'offerta con titoli ispirati a telefilm e personaggi di fantasia. *Blade Runner*, *Gremlins*, *Indiana Jones and the temple of the Doom* e *Star Wars* sono solo alcuni esempi di videogiochi che sfruttano il successo di generi cinematografici quali l'horror, la fantascienza, l'avventura eccetera.

Nel 1993 il successo della serie dedicata ad uno dei personaggi più importanti della storia dei videogames, l'idraulico Mario, creato dall'azienda giapponese Nintendo del 1981, porta alla produzione del primo film nella storia del cinema tratto da un videogioco: *Super Mario Bros* (*Id*, Rocky Morton, Annabel Jankel, 1993). Il film tuttavia rilegge in chiave cyberpunk il colorato mondo di Super Mario che aveva conquistato milioni di videogiocatori in tutto il

mondo grazie alla fantasia di personaggi e ambienti ispirati alla natura e al mondo delle fiabe, e si rivela un fiasco commerciale.

Nonostante l'insuccesso, con *Super Mario Bros* si inaugura un vero e proprio filone cinematografico che saccheggia dal mondo dei videogames storie e personaggi per film quali ad esempio: *Lara Croft: Tomb Raider* (Id, Simon West, 2001), *Mortal Kombat* (Id, Paul Anderson, 1995), *Dungeons & Dragons* (Id, Courtney Solomon, 2000), *Final Fantasy* (Id, Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001); o per vere e proprie saghe come quella ispirata alla fortunata serie *Resident Evil: Resident Evil* (Id, Paul Anderson, 2002), *Resident Evil: Apocalypse* (Id, Alexander Witt, 2004), *Resident Evil: Extinction* (Id, Russell Mulcahy, 2007), *Resident Evil: Degeneration* (Id, Makoto Kamiya, 2008), *Resident Evil: Afterlife* (Id, Paul Anderson, 2010).

Tuttavia, seppur importante, la mera trasposizione è probabilmente il legame più superficiale tra i due mezzi che, soprattutto grazie alla rivoluzione digitale del cinema, vivono un incessante scambio di codici e pratiche sia a livello narratologico sia a livello stilistico sia a livello produttivo.

Come ci informa Federica Grigoletto nel paragrafo dedicato alle contaminazioni tra cinema e videogiochi:

«Se si guarda alle schermate relative ai credits, ci si rende conto della quantità di risorse umane impiegate nella costruzione di un videogioco, alla stregua dei realizzatori di un prodotto filmico, elencati nei titoli di coda. Il progettista equivale al regista di un film e, nel settore, esistono figure di riferimento e popolari come Lord British di *Ultima OnLine*, Roberta Williams di *King's Quest* e Will Wright di *SimCity*.

Le differenze fondamentali rispetto al cinema rimangono, macroscopicamente, quelle legate all'interazione diretta con il prodotto da parte dell'utente. [...] Sono molti i tentativi di avvicinamento dell'immaginario videoludico a quello cinematografico. [...] A detta di molti la titanica operazione di mettere in piedi un prodotto del tutto ricalcato su quello cinematografico ha significato concentrarsi in maniera maniacale sugli aspetti grafici e spettacolari trascurando in parte la giocabilità»<sup>154</sup>.

---

<sup>154</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Milano, Unicopli, 2006, pp. 66, 67.

Grigoletto parla di analogie e differenze, confermando «un ulteriore *topos*: il parallelo con altri media, il cinema in particolare»<sup>155</sup>. Secondo Massimo Maietti infatti, vi è la tendenza ad analizzare i videogiochi a partire da considerazioni relative ad altri media, una prassi che, secondo l'autore, mira ad «individuare la natura del medium intesa come pura *differenza*»<sup>156</sup> e che subordina il videogioco alle teorie dedicate al cinema (che invece gode di specifici strumenti d'analisi):

«Ciò implica che, in questa prospettiva, i videogame possono essere analizzati esclusivamente sulla scorta di nozioni di critica cinematografica, mentre il percorso inverso non è praticabile. Gli aspetti dei videogiochi che non sono riconducibili alla teoria del cinema, né per similitudine, né per contrasto, andranno allora perduti e, con essi, la specificità del medium»<sup>157</sup>.

Tuttavia, tenendo a mente il monito di Maietti, lo scopo del presente studio è quello di praticare “il percorso inverso” ricercando nella narrazione esplosa elementi propri dei videogames. Ma, prima di arrivare al fulcro del discorso, occorre partire necessariamente da una classificazione (seppur parziale) di ciò che accomuna e distingue i videogiochi dal cinema per poter comprendere i modi in cui avvengono le contaminazioni tra i due linguaggi.

Innanzitutto occorre ribadire un concetto fondamentale, come ha ben espresso Luca Castiglioni nel saggio dedicato ai punti d'incontro tra cinema e videogames:

«I due media presentano numerosi punti di contatto: entrambi utilizzano codici linguistici analoghi (immagini e suoni) ed entrambi presuppongono un fruitore: in un caso uno spettatore, nell'altro un giocatore. Il cinema nasce come “riproduzione su pellicola di un fenomeno reale, a prescindere dalla costruzione fittizia di ciò che viene filmato”, come osserva Roberto Provenzano, mentre il videogioco non possiede nessun referente, è una realtà creata “dal nulla”, virtuale, scrive Francesco Alinovi. Questa differenza è tuttora valida anche se il passaggio al digitale sta indubbiamente attenuando le differenze tra i vari media, come notano David Bordwell e Kristin Thompson»<sup>158</sup>.

---

<sup>155</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004, p. 37.

<sup>156</sup> *Ibidem*.

<sup>157</sup> *Ivi*, p. 38.

<sup>158</sup> L. Castiglioni, *Road movie/racing game. Incontri/scontri tra cinema e videogiochi*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008, p. 140.

La prima profonda differenza consiste quindi nella natura dei due media: analogico il cinema, digitale e quindi virtuale il videogame. Tuttavia recenti film come *Inception* (Id, Christopher Nolan, 2010) e *Avatar* (Id, James Cameron, 2009) sono da considerarsi come dei punti di non ritorno per il processo di digitalizzazione del cinema contemporaneo.

Ritenendo fuorviante l'approfondimento di questo aspetto, occorre specificare che le principali contaminazioni tra cinema *mainstream* e videogames riguardano soprattutto generi specifici quali l'horror, l'avventura e la fantascienza: ovvero il cinema blockbuster contemporaneo (come abbiamo visto già oggetto della diatriba spettacolo vs narrazione) in relazione al videogame qui inteso come medium narrativo.

Seguirà quindi un breve elenco delle principali analogie (qui intese come elementi "cinematografici" riscontrabili nei videogame) e delle differenze, privilegiando il videogame come oggetto di indagine per ribaltare, alla fine del capitolo, il punto di vista e individuare invece, i quattro modi in cui i videogiochi contaminano il linguaggio cinematografico.

Il primo punto d'incontro avviene a livello produttivo: la produzione di un videogame infatti, segue un iter simile al corrispettivo cinematografico. Ideare, produrre, lanciare un videogame è un processo che richiede un dispendio di risorse umane ed economiche analogo all'ideazione, produzione e lancio di un film, tanto da coniare l'espressione di "Nuova Hollywood"<sup>159</sup> per definire l'apparato produttivo videoludico. Le principali case di produzione di videogiochi sempre più spesso lavorano negli *studios* cinematografici, soprattutto per la realizzazione delle *cut scenes* in cui si utilizzano tecniche quali la *motion capture*, un esempio di convergenza estetica tra i due media. Inoltre il mondo dei videogames ha sviluppato negli anni strategie di marketing simili a quelle cinematografiche, un esempio sono i *trailers* videoludici apparsi per la prima volta negli anni Novanta ed ora prassi comune per la promozione del videogame<sup>160</sup>.

Andando oltre alle mere questioni produttive, per quanto riguarda la contaminazione del linguaggio videoludico con forme o modelli cinematografici, l'esempio più evidente è rappresentato dalle *cut scenes*, ovvero le scene d'intermezzo, un terreno sempre fertile di scontro tra ludologi e narratologi. Oggetto di numerose analisi le *cut scenes* sono considerate

---

<sup>159</sup> L'espressione è stata usata in diverse occasioni da Trip Hawkins, fondatore dell' Electronic Arts (EA), e riportata in numerosi articoli sul videogioco. Un esempio è l'articolo di Emily Gera, *How Games Tell Stories*, <http://www.bit-tech.net/gaming/pc/2010/03/12/how-games-tell-stories/2>.

<sup>160</sup> Per uno studio sui trailers videoludici si veda il saggio di Mario Gerosa che propone una tassonomia di quella che considera una vera e propria forma espressiva, indipendente dal prodotto finale. M. Gerosa, *Trailers videoludici. Le forme brevi del gioco*, in M. Bittanti, *Intermedialità: videogiochi, cinema, tv, fumetti*, Milano, Unicopli, 2004, pp. 33-55.

come un momento di cinema all'interno del videogioco e assolvono la funzione principale di gratificare l'utente con lo svelamento di particolari nella trama del gioco.

La funzione narrativa delle *cut scenes* è molto criticata dai ludologi e viene considerata alla stregua di un'emulazione del mezzo cinematografico e di un'inutile investimento di risorse (soprattutto economiche) poco gradite dai giocatori che di fatto devono sospendere il gioco e non possono interagire con le immagini<sup>161</sup>. Inoltre la funzione narrativa si esaurisce con la prima visione e la presenza delle *cut scenes* crea un'interruzione durante le future fruizioni del videogioco.

Come ricorda Maietti:

«I momenti in cui non è richiesta alcuna interattività all'utente che non sia quella di decodificare il testo multimediale sarebbero dunque da considerarsi esterni al gioco. Questo parere è molto diffuso fra gli autori di testi professionali sulla progettazione di giochi. I momenti in cui la narrazione non lascia spazio all'interattività vengono omologati al procedere testuale di altri media, come il cinema, e pertanto non sono riconosciuti come appartenenti a pieno diritto al videogioco, perché non ne sfruttano le caratteristiche peculiari»<sup>162</sup>.

Tuttavia le scene d'intermezzo assolvono diverse funzioni importanti: in primo luogo, come si è detto, assolvono una funzione narrativa permettendo sia al giocatore di comprendere la storia del gioco, sia al *game designer* di non dover aggiungere elementi narrativi durante le sessioni interattive; in secondo luogo, come ci informa Rune Klevjer<sup>163</sup>, non annullano necessariamente il *gameplay* ma determinano un diverso ritmo del gioco, permettendo ad esempio al giocatore di riprendere fiato dopo un'azione particolarmente impegnativa (come ad esempio una sparatoria); inoltre alcuni giochi mostrano attraverso le *cut scenes* nuovi ambienti dando ai giocatori la possibilità di pianificare la strategia di gioco; mentre un'altra funzione è quella di permettere di creare un rapporto emotivo con i personaggi secondari (ma questo aspetto verrà ripreso più avanti). Un titolo in cui le *cut scenes* assolvono tutte queste funzioni è ad esempio la popolare serie *Grand Theft Auto* in cui la combinazione di dialoghi

---

<sup>161</sup> Illuminante in tal senso il commento di Herz sulle *cut scenes*: «dovrebbero riempire il gioco di profondità narrativa. Normalmente, i ragazzini le saltano. Tipo "Che palle, c'è un film di mezz'ora all'inizio di *Wing Commander 3*. Quand'è che si gioca?" Guardare delle sequenze video, anche se le si può interrompere, non è divertente. Non è neanche un vero videogioco» in J. C. Herz, *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Roma, Meltemi, 2008, p. 149.

<sup>162</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, op. cit., p. 72.

<sup>163</sup> R. Klevjer, *Per una difesa delle cut scenes*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008, pp. 51-68.

politicamente scorretti e fortemente ironici a gag esilaranti aggiungo al gioco una componente comica che ne ha decretato il successo negli anni. Nonostante le critiche dei ludologi, le *cut scenes* sono da considerarsi a tutti gli effetti una componente importante del videogame e assolvono una funzione di *checkpoint*, non un'interruzione quindi ma un traguardo.

Un altro punto di contatto tra i due media, nonostante l'evidente differenza nella fruizione di un videogame rispetto ad un film, riguarda la *sospensione dell'incredulità*, ovvero l'alto grado di immersione nel gioco che permette all'utente di percepirsi all'interno del mondo videoludico. Anche se, come vedremo più avanti, il videogame comporta un sistema di identificazione e proiezione molto differente rispetto alla visione di un film, tuttavia la sospensione dell'incredulità resta una formula valida a descrivere il primo approccio che il videogiocatore attua con quella che comunque è un'opera di fantasia.

Questo concetto ci porta ad affrontare altri due aspetti importanti: il ruolo della mdp<sup>164</sup> in un videogioco e il meccanismo di identificazione/proiezione del videogiocatore con il personaggio principale.

Intanto occorre ricordare che, ovviamente, nell'universo virtuale del videogame non esiste la mdp, e ciò che si vede sullo schermo corrisponde sempre al punto di vista del giocatore. Tuttavia non è un paragone forzato col cinema parlare di inquadrature e movimenti della "camera virtuale" in quanto, come suggeriscono Andy Clarke e Grethe Mitchell, il videogame usa le convenzioni cinematografiche per raccontare la storia o per evocare determinate atmosfere (soprattutto il genere *survival horror*), anche se le utilizza in un modo diverso rispetto al cinema:

«If we take videogames as an example, we can see that they borrow the established conventions and iconography of film. The guns in Unreal Tournament look like those in Aliens because doing so provides the designers of the game with a shorthand to describing the characteristics of each weapon. Similarly, the lighting, camera angles, and music of Resident Evil are like those in George A. Romero's Living Dead series of movies because drawing upon the conventions of the horror movie genre (and this subgenre) provides the game with a shortcut to creating a sinister atmosphere. But what is more significant than this is the way in which a game such as Soul Blade uses its "virtual camera" - tracking and zooming to follow the fighters, and slowly

---

<sup>164</sup> Per un'analisi accurata sulla differenza tra l'immagine digitale videoludica e l'immagine analogica cinematografica e sulla *tensione simulativa volta all'analogico* si veda D. Villa, *Il movimento nel videogioco*, in M. Bittanti, *Gli strumenti del video giocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Genova, Costa&Nolan, 2005, p. 130

tracking back and up to give the impression of the life draining from your character's body when you die - or the way that Resident Evil uses editing. In both of these examples, the videogame is using the language of film, but in a way that is subtly different to how it is used in film.»<sup>165</sup>.

La differenza tra videogame e cinema consiste nel ruolo del giocatore che assolve contemporaneamente il ruolo di spettatore e regista dal momento che il gioco gli consente di manipolare consapevolmente la visuale e di scegliere di sviluppare una stessa azione da più prospettive<sup>166</sup>.

Un esempio sono i giochi in cui si simulano eventi sportivi come le corse automobilistiche o i giochi di squadra. Videogiochi come *Gran Turismo*, *Need for Speed*, *Fifa*, e *Pro Evolution Soccer* devono parte del successo alla possibilità offerta all'utente nel selezionare la visuale che preferisce e, se lo desidera, rivedere i replay di tutta la gara o dei momenti più spettacolari da prospettive diverse, secondo una modalità che "rimedia" l'inquadratura televisiva. Come sottolineano Jay David Bolter e Richard Grusin:

«Esistono inoltre sul mercato versioni digitali di ogni tipo di sport popolare negli Stati Uniti, dal golf al football, che applicano la logica della rimediazione almeno su due livelli: poiché ogni sport può essere considerato un evento dal vivo e allo stesso tempo uno spettacolo televisivo, la versione computerizzata può rimodellare entrambe le esperienze»<sup>167</sup>.

Anche se le osservazioni dei due autori partono dalla distinzione tra la visualizzazione offerta dai *computer games*, videogames e dai dispositivi da gioco portatili (come il *Game boy* della Nintendo, molto popolare negli anni Novanta), ciò che ci interessa notare è la predisposizione dei videogiochi nel fare proprie e riproporre tecniche di visualizzazione tipiche di altri media.

---

<sup>165</sup> A. Clarke, G. Mitchell, *Film and the Development of Interactive Narrative*, <http://www.transformreality.com/downloads/papers/Virtual%20Storytelling.pdf>

<sup>166</sup> Un discorso a parte spetterebbe alle *cut scenes*, che, come abbiamo visto, molto spesso rappresentano un momento di cinema all'interno del videogames. Ad esempio, le *cut scenes* di *Resident Evil* sono ottenute attraverso la digitalizzazione di attori reali con tecniche quali la *motion capture* e simulano i movimenti della mdp. Tuttavia in questa sede ci interessa analizzare la modalità in cui l'utente visualizza la parte interattiva di un videogame.

<sup>167</sup> J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002, p. 119.

Se da un lato possiamo quindi distinguere tra videogames che offrono un tipo di prospettiva tipicamente televisiva o di stampo cinematografico, la distinzione più importante che occorre fare è invece tra videogames in prima persona e in terza persona.

I videogiochi in prima persona (ovvero quelli in soggettiva, dove la visuale del giocatore corrisponde allo sguardo del personaggio) sono quelli che offrono il più alto grado di immersività nel gioco e di identificazione con l'avatar virtuale. Ad esempio un gioco come *Call of Duty*, uno sparatutto vissuto interamente in soggettiva, offre un altissimo grado di identificazione tra videogiocatore-personaggio principale.

I videogames in terza persona invece sono quelli in cui l'utente adotta un punto di vista impersonale, e possono essere suddivisi in tre grandi categorie: i gestionali di tipo simulativo (in gergo *God games*), in cui l'utente assume il ruolo di un'entità divina chiamata a gestire un ambiente (spesso una famiglia, oppure una città, un villaggio ma anche mondi interi) come ad esempio in *SimCity*, *The Sims* e *Populous*. Giochi di questo tipo di solito non consentono nessuna possibilità di identificazione con i personaggi, mentre invece offrono un particolare tipo di "soggettiva divina" in quanto l'utente si identifica nell'entità soprannaturale che impersona.

Gli altri giochi in terza persona, che rappresentano la categoria più estesa, sono quelli in cui le azioni sono delegate ad un avatar che l'utente percepisce diverso da sé e che permette diversi gradi di identificazione o proiezione a seconda del gioco. Le due prospettive utilizzate sono la *camera tracking* e la *static camera*.

La prospettiva in terza persona *camera tracking* (che è quella più usata) consiste nel seguire il personaggio da un punto ravvicinato come accade ad esempio in *Tomb Raider*, in *Resident Evil 5*, in *Grand Theft Auto IV* e in molti altri, ed ha un precedente cinematografico in *Film (Id, Beckett, 1965)*. Mentre la prospettiva in terza persona con una *static camera* come ad esempio nel primo *Resident Evil* adotta una visualizzazione ritenuta di tipo cinematografico che crea una distanza maggiore tra il giocatore e l'avatar.

Come evidenziano Andy Clarke e Grethe Mitchell nel saggio dedicato al confronto tra linguaggio cinematografico e videoludico<sup>168</sup>, la narrazione e l'identificazione in un videogame, sono strettamente collegate alla prospettiva offerta all'utente, secondo un rapporto proporzionale:

---

<sup>168</sup> A. Clarke, G. Mitchell, *Playing with Film Language*, <http://www.transformreality.com/downloads/papers/Playing.pdf>.



<b>Tab. 5 - Rapporto tra prospettiva e narrazione/identificazione (Clarke e Mitchell)</b>		
	<b>Identification</b>	<b>Implications for Narrative</b>
<i>First Person</i>	Strong identification: 'I am the character'	Little sense of narrative: 'I explore the world (and kill everything)'
<i>Third Person, Tracking</i>	Weaker identification: 'I control the character'	Stronger sense of narrative: 'I control a character in a world'
<i>Third Person, Static</i>	Weakest identification: 'I am watching the character'	Strongest sense of narrative: 'I control a character in a narrative'

Ad una forte identificazione corrisponde una narrazione debole e viceversa.

I meccanismi identificativi o proiettivi con il personaggio dipendono quindi quasi esclusivamente dal punto adottato dal giocatore (secondo l'equazione soggettiva = identificazione) anche se, come nota Alessio Ceccherelli:

«Il fatto stesso di controllare “fisicamente” un personaggio pone come inevitabile la tensione identificativa; ma al tempo stesso, l'evidenza della virtualità del personaggio, la sensazione – seppure inconscia – del suo essere una complessa e meravigliosa sequenza di 0 e 1, impone altrettanto inevitabilmente la sua essenza proiettiva. Per questo chi gioca attiva costantemente i due processi, contemporaneamente»<sup>169</sup>.

I videogiochi sono quindi un medium altamente proiettivo, poiché, a differenza del cinema, offrono non solo una minore passività, ma anche una consapevolezza della natura virtuale del mondo esplorato.

Se il videogame appare in un primo momento come un prodotto confezionato secondo gli standard cinematografici, come alter ego digitale e virtuale di una modalità creativa e produttiva che nasce analogica, occorre allora soffermarci su ciò che lo rende dissimile dal cinema, su ciò che lo rende appunto un videogame.

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, lo specifico videoludico è individuabile nel *gameplay*, e le differenze maggiori tra videogioco e cinema sono rintracciabili nelle seguenti caratteristiche del nuovo medium: interattività, *save game*, sequenzialità non consequenziale. Queste pratiche rendono la fruizione di un videogame incomparabile alla fruizione filmica, e lavorano su un diverso rapporto tra le categorie di spazio tempo e racconto.

<sup>169</sup> A. Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007, p. 58.

Questi aspetti verranno però affrontati nel capitolo successivo del presente studio e messi in relazione con i film della narrazione esplosa al fine di riscontrare le effettive somiglianze tra il linguaggio dei videogames e il linguaggio dei puzzle film.

Inoltre, per aggiungere un ulteriore tassello in questa, seppur parziale, ricostruzione delle caratteristiche principali del linguaggio videoludico, occorre ricordare che quasi tutti i videogame offrono attualmente una versione di gioco *multiplayers*. Si tratta di una modalità di gioco che coinvolge contemporaneamente più giocatori quasi sempre online. Si sviluppa in più modi: uno contro uno, uno contro più giocatori o a squadre. A differenza del cinema questa modalità di gioco rappresenta una vera e propria attività sociale e, a differenza del gioco base, consente quasi sempre agli utenti di sperimentare abilità, trucchi o scenari diversi dal gioco di partenza. Negli ultimi anni, grazie al potenziamento delle console, il gioco *multiplayers* ha dato origine a classifiche mondiali e locali nonché a numerosi tornei internazionali generando un importante fenomeno di riconoscimento del singolo giocatore all'interno di una community.

Fin qui abbiamo visto le principali analogie e differenze tra videogiochi e cinema, una parentesi necessaria per comprendere meglio il linguaggio videoludico e quanto ci sia di effettivamente “cinematografico” nel nuovo medium.

Dal punto di vista inverso Alessio Ceccherelli<sup>170</sup> individua quattro tipi di relazione tra cinema e videogames, o, meglio, quattro tipi di influenza del videogame sul cinema: trasposizione, influenza scenografica, influenza sulla struttura narrativa e influenza coreografica (che ho riportato nella tabella 6).

Il primo tipo di influenza, come abbiamo visto all'inizio del capitolo, è la trasposizione: l'adattamento di un titolo videoludico in opera cinematografica. Come avviene per ogni adattamento, data la natura ibrida di questa pratica, il risultato è un compromesso non sempre apprezzabile. *Super Mario Bros* e *Lara Croft: Tomb Raider* sono due esempi di come una forma esclusivamente narrativa qual è il cinema non sempre soddisfi le aspettative di un pubblico che aveva precedentemente consacrato il successo dei corrispettivi videoludici.

Una tendenza inversa è invece rappresentata dalla trasposizione di titoli del filone *survival horror*, un genere videoludico che deve molto al cinema horror delle precedenti decadi (soprattutto del cinema horror “classico” degli anni Settanta di cui evoca le atmosfere). Dal 2002 ad oggi si contano ad esempio cinque adattamenti per la fortunata serie *Resident Evil*

---

<sup>170</sup> Ivi, pp. 174-201.

mentre nel 2010, in occasione dell'American Film Market, è stato presentato il progetto del secondo capitolo della saga *Silent Hill* ovvero *Silent Hill: Revelation 3D* dopo il successo del primo *Silent Hill* diretto da Christophe Gans nel 2006. Unica eccezione negativa è rappresentata da *Alone in the Dark*: nonostante la popolarità del videogame il film si è rivelato un flop commerciale<sup>171</sup>.

La seconda forma di influenza del videogioco sul cinema è quella scenografica attraverso film ispirati al mondo dei videogiochi o che parlano di videogiochi come ad esempio: *Tron* (*Id*, Steven Lisberger, 1982), *Wargames – Giochi di guerra* (*WarGames*, John Badham, 1983), *Giochi Stellari* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984) e *Kung Fu Master* (*Id*, Agnès Varda, 1988).

Ceccherelli individua due momenti: i film degli anni Ottanta in cui il videogioco è mostrato come un “oggetto esotico” e funge da spunto narrativo per attirare un pubblico giovane, e i film degli anni Novanta-Duemila in cui il videogame ben si presta per rappresentare le ansie della rivoluzione digitale con film basati sulla dicotomia reale-virtuale e quindi analogico-digitale. È il caso di film quali *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997), *eXistenZ* (*id*, David Cronenberg, 1999) e la trilogia di *Matrix* (*The Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolution*, Andy e Larry Wachowski, 1999, 2003) in cui il mondo simulato del videogioco si eleva a concreta alternativa al mondo reale.

La terza influenza riguarda invece la struttura narrativa e, secondo Ceccherelli, si manifesta attraverso tre diversi procedimenti: suggestioni, esperimenti, rielaborazioni:

«Sempre sul finire del XX secolo e sempre in un circuito cinematografico marginale, si girano film fortemente sperimentali, che sfruttano più o meno esplicitamente alcune caratteristiche della struttura diegetica del videogioco. Il primo è *Cube*, in cui sia nella caratterizzazione dei personaggi che nella dinamica narrativa il riferimento è chiaro; l'altro è *Lola corre*, dove invece è la possibilità del *save game* a essere introdotto nella struttura del film. Entrambi gli esempi, ad ogni modo, hanno il difetto di essere dei prototipi, con tutti i vizi della sperimentazione che impediscono una filiazione. Più interessanti, in questo senso, i film di alcuni registi famosi e di culto come Sam Raimi (*Pronti a morire*), Abel Ferrara (*New Rose Hotel*) e Quentin Tarantino (*Kill Bill Vol. 1*), in cui l'influenza del videogioco scende in profondità sin quasi a nascondersi – in alcuni casi – nelle sceneggiature, e portando a risultati completamente opposti sul piano della

---

<sup>171</sup> Per un approfondimento sul tema degli adattamenti videoludici si veda A. Blanchet, *Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, op. cit., pp. 33-50.

riuscita estetica. Un esempio insolito, ma proprio per questo significativo perché testimonierebbe una relazione a 360°, potrebbe essere la commedia romantica *Sliding doors*, in cui una stessa protagonista vive in qualche modo due vite parallele, di cui una destinata alla morte, l'altra al successo, a seconda del caso e della scelta compiuta»<sup>172</sup>.

<b>Tab. 6 - Tipi di influenza del videogioco sul cinema (Ceccherelli)</b>		
<b>1. Trasposizione</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Super Mario Brothers, Usa 1993</li> <li>• Street Fighter, Usa 1994</li> <li>• Mortal Kombat, Usa 1995</li> <li>• Mortal Kombat 2, Usa 1996</li> <li>• Wing Commander, Usa 1999</li> <li>• Final Fantasy: The Spirits Within, Usa 2001</li> <li>• Lara Croft: Tomb Raider, Usa/Ger/ Gb/Jap 2001</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resident Evil, Usa 2002</li> <li>• Tomb Raider 2, Usa 2003</li> <li>• Resident Evil 2 -Apocalypse, Usa 2004</li> <li>• Aliens vs Predator, Usa 2004</li> <li>• House of the dead, Usa 2004</li> <li>• Alone in the dark, Usa 2005</li> <li>• Silent Hill, Usa 2006</li> <li>• Doom, Usa 2006</li> </ul>	
<b>2. Influenza scenografica</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tron, Usa 1982</li> <li>• WarGames, Usa 1983</li> <li>• The Last Starfighter, Usa 1984</li> <li>• Kung Fu Master, Fra 1988</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nirvana, Ita 1997</li> <li>• eXistenZ, Can/Gb 1999</li> <li>• The Matrix, Usa 1999</li> <li>• The Beach, Usa/Gb 2000</li> <li>• The Resurrection, Sud Corea 2002</li> <li>• Matrix Reoladed e Matrix Revolutions, Usa 2003</li> </ul>	
<b>3. Influenza sulla struttura narrativa</b>		
suggerzioni	esperimenti	rielaborazioni
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La doppia vita di Veronica, Fra/Pol 1991</li> <li>• Ricomincio da capo, Usa 1993</li> <li>• Stefano Quantestorie, Ita 1993</li> <li>• Smoking – No smoking, Fra 1993</li> <li>• The Game, Usa 1997</li> <li>• Sliding doors, Gb 1998</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cube, Can 1997</li> <li>• Lola corre, Ger 1998</li> <li>• Hypercube, Can 2002</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pronti a morire, Usa 1995</li> <li>• New Rose Hotel, Usa 1998</li> <li>• Fantasmi da Marte, Usa 2001</li> <li>• Kill Bill Vol. 1, Usa 2003</li> <li>• The butterfly effect, Usa 2004</li> </ul>
<b>4. Influenza coreografica</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Matrix, Usa 1999</li> <li>• La Tigre e il Dragone, Cina/Taiwan/ Usa 2000</li> <li>• Matrix Reoladed e Matrix Revolutions, Usa 2003</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shaolin Soccer, Hong Kong 2001</li> <li>• Hero, Hong Kong 2002</li> <li>• Kill Bill Vol. 1, Usa 2003</li> <li>• La foresta dei pugnali volanti, Hong Kong 2004</li> </ul>	

Le strutture narrative di questi film presenterebbero quindi dei debiti nei confronti del videogame, sia che si tratti di semplici suggestioni, veri e propri esperimenti o rielaborazioni, possiamo considerare da un lato le storie basate sulla ripetizione dello stesso nucleo narrativo

<sup>172</sup> Ivi, pp. 178, 179.

come tentativi di ricalcare la logica del *save game* e della rigiocabilità, mentre dall'altro lato abbiamo delle sceneggiature che sembrano concepite come una raffinata rielaborazione delle dinamiche strutturali e narrative dei generi videoludici picchiaduro e sparattutto.

Infine vi è l'influenza coreografica, ovvero quella forma di spettacolarità che deve molto al videogioco e in particolare al genere picchiaduro. Si tratta di un'influenza che non riguarda (se non in parte) gli effetti visuali digitali utilizzati nei film quanto la ricerca di un'estetica del combattimento che si ispira non tanto alle arti marziali, quanto al modo in cui le arti marziali vengono rappresentate appunto nei videogames (ovvero come pratica in grado di abbattere le leggi fisiche e conferire al guerriero delle doti sovraumane). Il combattimento diventa un momento particolare del film: la narrazione viene sospesa in favore di una sorta di ballo in cui i movimenti fluidi dei personaggi si trasformano in acrobazie inverosimili e impeccabili. È il caso di film come la trilogia di *Matrix*, *La tigre e il dragone* (*Wo hu cang long*, Ang Lee, 2000) e *Kill Bill Vol. 1* (*Id*, Quentin Tarantino, 2003) tutti film le cui coreografie portano la firma di Yuen Woo-Ping.

Se quindi è vero che il videogioco sfrutta le risorse offerte dal cinema e fin dagli inizi si è imposto sul mercato come esperienza alternativa al cinema (ed è importante ricordare come da circa un decennio il business intorno ai videogames abbia superato notevolmente quello cinematografico), è anche vero che, di contro, il cinema affronta l'ingresso nell'era della simulazione attraverso l'ibridazione con altri media, ed è proprio col videogame che instaura un rapporto privilegiato.

Per usare le parole di Gianni Canova, il cinema contemporaneo:

«È un cinema che sta lì, ti invita sì all'immersione – come diceva De Vincenti – ma non ti chiede di dargli un senso, di interpretarlo, di scegliere se aderire o no al sistema di valori che ti prospetta: ti chiede soltanto di valutare se ti conviene o meno stare al suo gioco, di valutare a che velocità è più conveniente affrontare il tragitto, il percorso di immersione che ti prospetta. Ti chiede soltanto di attrezzarti e affrontare il *game* nel modo più opportuno affinché tu ne ricavi economicamente piacere emotivo, emozionale, per certi versi psichico. E parlo di gioco, di *game* perché evidentemente la dimensione del film come *ars combinatoria* o come *ludus* che esaurisce in sé il proprio valore d'uso, mi sembrano essere comunque tratti connotativi del cinema contemporaneo [...]. Il film *Lola corre*, insieme ad altri film analoghi come *Sliding*

*doors*, o *Smoking – No smoking* di Resnais, sono proprio esempi di questo cinema-game: un esercizio acrobatico di combinazioni narrative»<sup>173</sup>.

E non a caso Canova sceglie proprio i film della narrazione esplosa per descrivere quello che chiama “cinema-game”, ovvero un cinema che offre allo spettatore contemporaneo una nuova forma di gioco che invita all’immersione e che si esaurisce in sé. Come un videogioco.

---

<sup>173</sup> G. Canova, *Il tramonto del corpo. Crisi dell’antropocentrismo e protagonismo degli oggetti nel cinema contemporaneo*, 1999, <http://new.fucinemute.it/1999/06/il-tramonto-del-corpo>.

## Capitolo 7

### Dalla narrazione videoludica alla narrazione esplosa

Nel saggio *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, David Bordwell si interroga sulle conseguenze che i meccanismi dell'interazione offerta dal DVD hanno sulla fruizione filmica e sul confezionamento delle storie nel cinema contemporaneo. Più esattamente Bordwell si pone le seguenti domande: «le modalità interattive offerte dal DVD sono in grado di *modificare a livello profondo* la fruizione filmica?» o ancora «è corretto affermare che alcuni registi si sono dimostrati particolarmente ricettivi alle sollecitazioni tecnologiche? In caso affermativo, non è lecito concludere che il DVD abbia effettivamente trasformato le dinamiche narrative del cinema?» e infine «il DVD ha forse favorito l'avvento di un cinema *post-classico*?»<sup>174</sup>

Come abbiamo visto nel primo capitolo, Bordwell risponde a queste domande dimostrando come l'istituzione cinema conviva fin dalle origini con le innovazioni tecnologiche e come il linguaggio cinematografico si sia negli anni adattato ai cambiamenti senza sovvertire, se non in apparenza e solo occasionalmente, i propri codici stilistici e narrativi.

Anche un sistema di fruizione alternativo e per certi aspetti rivoluzionario quale il DVD, non intacca nella sostanza le convenzioni del cinema *mainstream* hollywoodiano e, attraverso l'esposizione di sette "congetture", Bordwell argomenta come la linearità della fruizione rappresenti tuttora la norma per la visione di un film, e come la linearità dell'intreccio resti la forma narrativa dominante.

Al DVD spetta il merito di aver accentuato la pratica della "visione attenta", ovvero la necessità di fruire più volte di un film per poterne apprezzare i particolari, pratica comunque anticipata da opere quali *Hiroshima mon amour* (*Id*, Alan Resnais, 1959), *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991), *Playtime* (*Id*, Jacques Tati, 1967).

---

<sup>174</sup> D. Bordwell, *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008, pp. 16, 17, 20.

Film come *Donnie Darko* (Id, Richard Kelly, 2001) *Memento* (Id, Christopher Nolan, 2000) e *Primer* (Id, Shane Carruth, 2004) elevano la fruizione ripetuta a fruizione necessaria per capire la trama, così come il *replay*, la pausa e il menu interattivo che consente un accesso diretto alle scene, sono strategie che permettono di ricomporre la trama del film a piacimento, oppure osservare un particolare per il tempo che si desidera.

Come afferma Bordwell: «la trasformazione del film in libro audiovisivo consente lo sviluppo di una vera e propria cultura del replay: il film come testo da vedere e rivedere più volte. [...] Questi testi non solo si prestano a visioni ripetute, ma de facto le impongono»<sup>175</sup>.

Inoltre i DVD consentono ai registi di arricchire il film con le *director's cut*, ovvero versioni “definitive” con finali alternativi e/o scene eliminate, oppure contenuti extra quali il *trailer*, *backstage* e così via. Un uso ormai comune che arricchisce la visione del film e contribuisce ad alimentare il fenomeno della *fan culture* già descritto da Jason Mittell ed Elliot Panek<sup>176</sup>.

Insomma, anche se la narrazione cinematografica si basa su una struttura “persistente” e «l'evoluzione delle prassi di visione non produce automaticamente e necessariamente modifiche a livello narrativo»<sup>177</sup> il DVD introduce a tutti gli effetti degli elementi nuovi ed ha innegabilmente modificato l'esperienza filmica.

La convergenza tecnologica ha inoltre smussato le differenze estetiche tra cinema e media digitali costringendo la settima arte a confrontarsi con linguaggi interattivi e ipertestuali (nel capitolo precedente abbiamo visto la particolare affinità tra cinema e videogiochi). Date queste premesse, parafrasando le domande di Bordwell sull'influenza del DVD nella fruizione del prodotto cinematografico potremmo interrogarci sul rapporto tra cinema e videogame e porre quindi un altro tipo di quesiti: la fruizione interattiva offerta dal videogame ha modificato a livello profondo la fruizione filmica? È corretto affermare che alcuni registi si sono dimostrati particolarmente ricettivi alle sollecitazioni tecnologiche? In caso affermativo, non è lecito concludere che il videogiochi abbia in parte trasformato le dinamiche narrative del cinema? E infine, il videogiochi ha forse favorito l'avvento di un cinema post-classico?

Pur non trattando direttamente il rapporto tra cinema e videogames, il testo di Laurent Jullier *Il cinema postmoderno*<sup>178</sup> ci aiuta a trovare le prime risposte. Con la nozione di “film-concerto” Jullier definisce tutti quei film che, da *Guerre Stellari* (*Star Wars*, George Lucas,

---

<sup>175</sup> Ivi, p. 26.

<sup>176</sup> Si veda il quarto capitolo del presente studio.

<sup>177</sup> Ivi, p. 30.

<sup>178</sup> L. Jullier, *L'écran post-moderne: un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997, trad. it., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006.



1977) in poi, mirano a immergere letteralmente lo spettatore in un bagno di sensazioni attraverso un uso strategico della colonna sonora. La fruizione filmica diventa simile ad un giro di giostra<sup>179</sup>, ad uno spettacolo di fuochi d'artificio e, anche grazie a storie minimaliste e "a-casuali", il film esibisce la caratteristica dominante: lo "spirito ludico".

I recenti *Avatar* (*Id*, James Cameron, 2009) e *Inception* (*Id*, Christopher Nolan, 2010), a distanza di più di dieci anni dal testo di Jullier, rendono attuale la nozione di "film-concerto" dello studioso ed evidenziano come il linguaggio del videogame, già esplicitamente esibito nella trilogia di *Matrix* (*The Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolution*, Andy e Larry Wachowski, 1999, 2003), abbia influenzato i film d'azione hollywoodiani più di ogni altro medium digitale (al punto che potremmo attualizzare le riflessioni di Jullier parlando di "spirito videoludico" invece che di "spirito ludico").

Tuttavia il lavoro di Jullier mira a relazionare il "film-concerto" con l'ampia categoria delle immagini digitali, e quindi riflette principalmente sul ruolo della grafica computazionale applicata alle immagini digitalizzate e sullo statuto del cinema analogico nel suo ingresso nell'era digitale<sup>180</sup>. Un discorso che ci porterebbe lontano dall'intento originario del presente studio: quello di relazionare un fenomeno tipicamente analogico quale la narrazione esplosa alla narrazione digitale videoludica.

Pertanto, per rispondere alla domanda che ci siamo posti nell'introduzione, occorre approfondire le nozioni di interattività, *save game* e sequenzialità non consequenziale, ovvero le caratteristiche del medium videoludico individuate nei precedenti capitoli e lasciate in sospenso.

L'interattività intesa come caratteristica di un sistema il cui comportamento non è fisso ma varia al variare dell'input dell'utente, non è una definizione appropriata per descrivere l'interattività offerta dal videogame. Al giorno d'oggi anche un elettrodomestico può essere considerato interattivo e vi è un oggettivo abuso del termine che viene indiscriminatamente applicato a «qualsiasi argomento abbia a che fare con il computer»<sup>181</sup>.

---

<sup>179</sup> L'espressione "amusement park ride" è utilizzata da George Lucas, in R. Schickel, M. Smilgis, *Cinema: Slam! Bang! A Movie Movie*, in «Time», 15 giugno 1981, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,949205,00.html>.

<sup>180</sup> Per l'approfondimento sui temi introdotti da Jullier rimando ai testi di Alessandro Amaducci e David Rodowick: A. Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era del digitale*, Torino, Lindau, 2007; A. Amaducci, *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà disegnate*, Torino, Kaplan, 2010; D. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard College, 2001, trad. it., *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Edizioni Olivares, 2007.

<sup>181</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Milano, Unicopli, 2006, p. 36.

Anche l'interattività offerta dal DVD è piuttosto limitata, nonostante ad esempio la possibilità di sfruttare il supporto per fruizioni innovative come nel caso di *11:14 (Id)*, Greg Marcks, 2005), un film la cui versione DVD comprende la funzione "salto di personaggio" ovvero la possibilità di selezionare a piacimento uno dei cinque personaggi del film e creare un interessante loop narrativo, come ricorda Bordwell: «l'utente può modificare l'ordine di presentazione degli eventi, ma non gli eventi stessi»<sup>182</sup>.

Il videogame invece offre un'esperienza molto diversa, come nota Federica Grigoletto: «l'interattività si manifesta così quando le scelte del lettore sono significative nella totalità del testo. In questo senso i giochi al computer sono interattivi, perché le azioni del fruitore giocano una parte fondamentale nella determinazione degli eventi del gioco»<sup>183</sup>.

Il videogioco viene quindi studiato come testo interattivo, come testo elettronico piuttosto che gioco elettronico, un punto di vista molto criticato dai ludologi che invece impostano lo studio del medium a partire da un'importante premessa: «but computer games are not narratives. Obviously many computer games do include narration or narrative elements in some form. But first of all, the narrative part is not what makes them computer games, rather the narrative tends to be isolated from or even work against the computer-game-ness of the game»<sup>184</sup>.

Jesper Juul, una delle voci più autorevoli dei *game studies*, parte dall'assunto che «*you cannot have interactivity and narration at the same time*»<sup>185</sup>, e dimostra come il videogame funzioni in modo diverso rispetto agli altri media narrativi, motivo per cui non è possibile applicare al videogioco teorie narratologiche.

Nel saggio *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, così lo studioso argomenta l'approccio ludologico:

«The article begins by examining some standard arguments for games being narrative. There are at least three common arguments: 1) We use narratives for everything. 2) Most games feature narrative introductions and back-stories. 3) Games share some traits with narratives. The article then explores three important reasons for describing games as being non-narrative: 1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre. 2) Time in

---

<sup>182</sup> D. Bordwell, *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, op. cit., p. 27.

<sup>183</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, op. cit., p. 37.

<sup>184</sup> J. Juul, *A Clash between Game and Narrative*, Paper presentato alla conferenza *Digital Arts and Culture*, Bergen, Novembre 1998, [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html).

<sup>185</sup> J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 2001.

games works differently than in narratives. 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world.»<sup>186</sup>

Non tutto, secondo Juul, può essere descritto in termini narrativi, anche quando vi sono degli elementi narrativi. Studiare i videogames a partire dalla struttura narrativa significa quasi sempre ignorare il ruolo attivo del giocatore, la cui esperienza è la vera base dell'attività videoludica.

Anche se giochi e racconti hanno dei punti in comune, la modalità di gioco ha un'importanza maggiore rispetto alla trama o alla struttura narrativa (che spesso è solo un pretesto per motivare la missione del gioco, come nei *platform games*), e, come ribadisce Grigoletto: «l'utente di un gioco elettronico attraversa il testo che ha di fronte compiendo una serie di azioni determinate da decisioni ben precise e da un lavoro di selezione che permette una vera e propria costruzione fisica di un percorso particolare»<sup>187</sup>.

Il videogioco non come percorso attraverso una narrazione, ma come attraversamento dei luoghi virtuali del mondo videoludico. Un'esplorazione prima di tutto spaziale finalizzata al raggiungimento degli obiettivi stabiliti dal gioco.

Non bisogna dimenticare però, che il videogioco è quasi sempre strutturato a livelli (o quadri) dalla difficoltà crescente e, anche nel caso di giochi "narrativi" (nel senso giochi in cui è prevista una storia, come ad esempio *Resident Evil* o *Doom*) «lo scopo è l'esplorazione dell'ultimo universo nel videogioco, fino alla fine della strada. A quel punto si acquista un nuovo mondo. Qui il videogioco diventa una spedizione esplorativa»<sup>188</sup>.

Una spedizione esplorativa ma soprattutto una spedizione non lineare, in quanto, come osserva Alessio Ceccherelli:

«La cosa più interessante da notare, però, è che dal punto di vista narrativo questi livelli non hanno nessun legame di sorta: non c'è consequenzialità – quasi mai – tra un quadro e l'altro. Se è vero infatti che la difficoltà aumenta con l'aumentare di livello (è cioè ascensionale), è anche vero che non si tratta di una regola generale e anzi la regola sta ormai diventando un'altra: non

---

<sup>186</sup> *Ibidem*.

<sup>187</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, op. cit., p. 41.

<sup>188</sup> J. C. Herz, *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Roma, Meltemi, 2008, p. 146. L'autrice ricorda anche il commento di Henry Jenkins: «Una volta immersi nel gioco, non c'interessa affatto se riusciremo a salvare la principessa Toadstool o meno; l'unica cosa che conta è restare vivi abbastanza a lungo da muoversi per i vari livelli, per vedere che spettacolo ci attenda alla schermata successiva», in *Ivi*, p. 147.

pochi titoli lasciano al giocatore la scelta del livello da affrontare per primo, in una decostruzione ulteriore della relazione tra i diversi ambienti di gioco. [...] I *game designers* costruiscono mondi e non storie; il loro è sostanzialmente uno sforzo architettonico più che narrativo»<sup>189</sup>.

A partire da queste considerazioni i ludologi rivendicano la priorità dell'architettura del videogame sulla narrazione, sostenendo che il successo o l'insuccesso di un titolo dipenda dall'ambientazione più che dalla storia, al punto che la narrazione può essere considerata addirittura come un accessorio irrilevante (il giocatore non ricerca nel videogioco una narrazione, quanto piuttosto un mondo da esplorare e una sfida da portare a termine).

Inoltre, il passaggio da un quadro all'altro determina la caratteristica della sequenzialità non consequenziale, ovvero della non linearità della fruizione videoludica, in cui l'unico vero momento narrativo è rappresentato dalle discusse *cut scenes*.

La storia raccontata dal videogioco funge da corollario al perseguimento dello scopo, degli obiettivi stabiliti dal videogame (anche se l'obiettivo principale è quello di finire il gioco superando tutti i livelli, esistono anche missioni secondarie quali raggiungere un determinato punteggio, stabilire un record, sbloccare abilità speciali del personaggi, conquistare le medaglie e così via).

Per questo, anche quando si procede con la trasposizione dal film a videogame e viceversa, Juul ribadisce la natura differente dei due mezzi espressivi:

«I would like to repeat that I believe that: 1) The player can tell stories of a game session. 2) Many computer games contain narrative elements, and in many cases the player may play to see a cut-scene or realise a narrative sequence. 3) Games and narratives share some structural traits. Nevertheless, my point is that: 1) Games and stories actually do not translate to each other in the way that novels and movies do. 2) There is an inherent conflict between the *now* of the interaction and the *past* or "*prior*" of the narrative. You can't have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story. 3) The relations between reader/story and player/game are completely different - the player inhabits a twilight

---

<sup>189</sup> A. Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007, pp. 167-169.

zone where he/she is both an empirical subject outside the game *and* undertakes a role inside the game»<sup>190</sup>

Tuttavia Juul intuisce la necessità di argomentare ulteriormente questo aspetto della propria indagine sul videogame e, se già nel precedente studio aveva fatto riferimento ad una doppia temporalità nel videogame riprendendo le teorie di Metz e Genette e, in particolare, le categorie di tempo della storia e tempo del discorso (inapplicabili al videogame per via dell'interattività), nel saggio *Introduction to Game Time / Time to play*, elabora una teoria della temporalità nei videogiochi<sup>191</sup>.

<b>Tab. 7 - A model of time in games (Juul)</b>	
<i>Game state:</i>	the state of the game at given time
<i>Play time:</i>	the time used by player to play the game
<i>Event time:</i>	the time of the events in the game
<i>Mapping:</i>	the process of claiming that what the player does in also something in event time, a projection of the play time onto event time
<i>Speed:</i>	the relation between the play time and the event time
<i>Fixation:</i>	the historical time of the event time, if any
<i>Cut-scenes:</i>	when the event time is constructed through narration (i.e. told rather than played)

In particolare Juul elabora il concetto di *mapping*, ovvero la relazione tra il *play time* (che sarebbe una rielaborazione del tempo del discorso applicato al videogame) e l'*event time* (il tempo della storia), secondo cui il giocatore proietta le proprie azioni e il proprio tempo nel mondo del gioco, vivendo contemporaneamente una doppia temporalità:

«Most computer games project a game world, and to play them is therefore to engage in a kind of pretense-play: you are both "yourself," and you have another role in the game world. This duality is reflected in the game time, which can be described as a basic duality of play time (the

<sup>190</sup> J. Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 2001.v

<sup>191</sup> J. Juul, *Introduction to Game Time*, in N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (edited by), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2004, pp. 131-142.

time the player takes to play) and event time (the time taken in the game world). The relationship between play time and event time is, as we shall see, highly variable between games and game genres: action games tend to proceed in real time, but strategy and simulation games often feature sped-up time or even the possibility of manually speeding or slowing the game. Running counter to this, abstract games do not project a game world at all, and therefore do not have a separate event time.

[...]The relationship between play time and event time can be described as *mapping*. Mapping means that the player's time and actions are projected into a game world. This is the play-element of games; you click with your mouse, but you are also the mayor of a fictive city.

In this way, there is a basic sense of *now* when you play a game; the events in a game, be they ever so strange and unlike the player's situation, have a basic link to the player. Games require at least one instance of the player interacting with the game state; so games that are not abstract also require at least one instance of mapping - one instance where the player performs some act, such as moving a piece on a board or pressing a key on a keyboard, that is projected as having a specific meaning in the game world. The moment of mapping is one that has a basic sense of happening *now*, when you play. Pressing a key influences the game world, which then logically (and intuitively) has to be happening in the same *now*»<sup>192</sup>.

Infine, a differenza del cinema, il tempo del videogioco è sempre presente. Gli eventi si svolgono in tempo reale ogni volta che l'utente accede al gioco (salvo in quei giochi come *The Sims* in cui è possibile accelerare il tempo) e solo le *cut scenes* possono alterare il tempo della storia fungendo da flashback o flashforward (non è possibile creare flashback interattivi).

Per dimostrare che narrazione e videogiochi sono fenomeni molto diversi, Juul sintetizza le differenze principali:

- La narrazione è fissata in sequenze, nel gioco le sequenze sono flessibili.
- Gli eventi in una narrazione mutano di velocità in base alla rilevanza (periodi poco importanti vengono saltati), nel videogame le azioni avvengono in tempo reale.
- Nella narrazione vi è il dualismo storia e discorso, il videogioco è diviso tra programma formale e materiale.
- Una narrazione è fondamentalmente qualcosa di passato, il videogioco è qualcosa di presente.

---

<sup>192</sup> *Ibidem*.

- Una narrazione necessita di attori umani o antropomorfi, il gioco può essere astratto (non si può immaginare una narrazione astratta equivalente a *Tetris*).
- In un racconto il lettore desidera conoscere il finale. In un gioco il giocatore vuole capirne la struttura e acquisire le competenze per utilizzare questa conoscenza.
- La narrazione è qualcosa che si consuma una volta, un gioco è qualcosa che si gioca molte volte.

Inoltre, occorre aggiungere che la fruizione videoludica è caratterizzata dalla logica del *save game*<sup>193</sup>, una pratica importante del medium che ne determina ulteriormente la non linearità e che ci permette di notare come, a differenza di una narrazione, il protagonista del videogame sia destinato ad una morte evitabile ed inevitabile al contempo, una sorta di immortalità data dalle infinite “vite” a nostra disposizione.

Sia nei videogiochi verticali, sia in quelli orizzontali, l’obiettivo primario è la sopravvivenza in quanto, teoricamente, è possibile morire in qualsiasi momento del gioco. Il *save game* permette di annullare il concetto di morte e di sostituirlo con la rigiocabilità: come ricorda Ceccherelli, non muore né il giocatore in quanto tale né il personaggio dato che è possibile riprovare il gioco tutte le volte che si desidera.

La morte viene quindi proiettata sul nostro avatar, ovvero su un qualcosa che riconosciamo diverso da noi senza perciò creare alcuna empatia. Paradossalmente, è la morte di personaggi secondari alleati (ovviamente quando ciò è previsto dalla storia del gioco, altrimenti occorre ripetere il quando) a creare una reazione emotiva nel videogiocatore, in quanto a differenza dell’avatar non dispongono di vite infinite e la loro morte viene percepita come unica.

La moltiplicazione e la delocalizzazione della morte sono quindi due caratteristiche del videogame, insieme ad una certa spettacolarizzazione della stessa (soprattutto nei picchiaduro, così come nei simulatori di guida) che ha determinato la fioritura di pubblicazioni sulla violenza gratuita nei videogame.

Tuttavia, nonostante la non linearità alla base della fruizione videoludica, Fabio Bonetti sostiene che «lo sviluppo e il processo interattivo è più lineare di quanto si creda»<sup>194</sup>, e

---

<sup>193</sup> Per un approfondimento di questo aspetto si veda A. Ceccherelli, *Save game: mortalità, immortalità e altre strategie di gioco*, in A. Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007, pp. 76-111.

<sup>194</sup> F. Bonetti, *Movie o game? Le prospettive del film interattivo e del videogioco narrativo*, <http://new.fucinemute.it/2001/09/movie-o-game-le-prospettive-del-film-interattivo-e-del-videogioco-narrativo>, 2001. Questa considerazione ricorda le osservazioni di Bordwell sui *forking-path film*.

ammette la possibilità di analizzare il videogame inteso come medium narrativo e, quindi, come testo elettronico.

Sia che si voglia considerare il videogame come gioco elettronico, sia che lo si voglia intendere come testo elettronico, esiste un'oggettiva componente narrativa in molti videogiochi, ed esistono delle particolari analogie tra la fruizione videoludica e la fruizione dei film della narrazione esplosa.

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, Alessio Ceccherelli ha individuato quattro forme di influenza del videogame sul cinema, tra queste una è l'influenza narrativa e riguarda alcuni *forking-path* film citati nella prima parte del presente studio (si veda la tabella 6).

Anche Federica Grigoletto, nel suo testo sul rapporto tra cinema e videogiochi, ammette la presenza di elementi videoludici all'interno di alcuni film contemporanei:

«Anche in numerosi film contemporanei possiamo trovare se non la medesima struttura, sicuramente un tentativo di emulazione di quella del mezzo elettronico: non solo *Pulp Fiction*, ma anche film come *Lola corre* e *Sliding doors*, *Smoking – No Smoking* solo per citare qualche nome, vengono chiamati in causa in vari studi come prodotti emblematici delle contaminazioni riscontrabili nei due mezzi in seguito alla convergenza culturale. [...] Un cinema sempre più *ludus*, per ritrovare un termine di Callois, che si esaurisce in se stesso contemporaneamente alla fruizione e di cui rimane poca traccia, o perché si propone come mero gioco di incastri a livello narrativo, o perché richiama essenzialmente a livello emozionale lo spettatore attraverso sequenze di grande effetto ad alto contenuto di azione e effetti speciali, proprio come un gioco»<sup>195</sup>.

È facile, a questo punto, ritrovare nei puzzle film gli elementi della narrazione videoludica riportati finora. La non linearità, la rigiocabilità, la sequenzialità non consequenziale etc. sono esempi di logiche videoludiche rielaborate dal cinema e in particolare dai film della narrazione esplosa. *Pulp Fiction* (*Id*, Quentin Tarantino, 1994), *Sliding doors* (*Id*, Peter Howitt, 1998), *Ricomincio da capo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993), *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998), *Elephant* (*Id*, Gus Van Sant, 2003), *Paranoid park* (*Id*, Gus Van Sant, 2007) e molti altri, sono film la cui struttura narrativa e il tipo di fruizione richiesta sono simili a quella di un videogame: i personaggi si muovono all'interno di un mondo che sembra

---

<sup>195</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, op. cit., pp. 55, 57.



seguire le stesse leggi di un mondo videoludico, si muovono come in un videogame (ad esempio la corsa di Lola in *Lola corre* ricorda la corsa dei personaggi dei videogiochi a scorrimento orizzontale) oppure li vediamo inquadrati come se fossero dentro ad un videogame (ad esempio la mdp in *Elephant* emula la *camera tracking* e la *static camera* dei videogame), la struttura temporale è reversibile e non lineare (e quindi la morte di un personaggio non determina la scomparsa di quel personaggio dal film, come ad esempio Vincent Vega in *Pulp Fiction*) e richiedono ripetute fruizioni per comprendere appieno la trama.

Lo spettatore però, non può comunque essere associato al videogiocatore per i motivi esposti finora: esistono delle oggettive differenze tra i due media e anche quando il cinema simula una sorta di interattività non è in ogni caso un medium interattivo (ovvero, il film è sprovvisto di *gameplay*). Possiamo, anche grazie al DVD, manipolare a piacimento gli avvenimenti del film ma, come abbiamo detto all'inizio del capitolo, non possiamo modificarli.

I puzzle film assomigliano piuttosto ai casi “terminali di ipertesto” descritti da Massimo Maietti:

«Per spiegare a cosa ci si riferisce, si provi ad effettuare un esperimento mentale. Si pensi ad un soggetto X che sta giocando a *Resident Evil* su un computer in una stanza A. Ora, si immagini che l'output audio visuale generato dalla fruizione del soggetto X venga anche trasmesso sul monitor e attraverso gli altoparlanti di un computer in una stanza B nella quale è presente un soggetto Y. Ora, il soggetto Y sta assistendo ad un film dell'orrore in computer grafica. La fruizione del soggetto X genera cioè un testo sequenziale, che chiameremo *testo terminale*, che può essere interpretato come tale da Y, e cioè da colui che potremmo definire *lettore terminale*. Questo esempio può essere ripetuto con altri testi interattivi [...] la fruizione lascia immediatamente una traccia pronta ad esser raccolta, registrata, a farsi testo. [...] È stato sostenuto che ogni testo sequenziale non sia che un caso particolare di ipertesto in cui gli unici collegamenti sono unidirezionali; cambiando prospettiva, potremmo invece osservare che testi sequenziali siano piuttosto casi *terminali* di ogni ipertesto, risultati di una fruizione ipertestuale»<sup>196</sup>.

Se la fruizione di un videogioco lascia una traccia registrabile definita caso “terminale” (anche se, secondo Maietti, essa è narrativamente inefficace e inadeguata in quanto «i

---

<sup>196</sup> M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004, pp. 112, 113.

videogiochi tendono alla ripetizione iterata di sequenze testuali che danno piacere a chi effettua la performance di gioco, ma appariranno come incomprensibili *loop* narrativi agli occhi del lettore terminale»<sup>197</sup>), un film come *Lola corre* sembra avere molto in comune con questo particolare tipo di audiovisivo.

Puzzle film quindi, come frutto di un gioco interattivo, come caso terminale di una sessione di gioco registrata e presentata al pubblico.

Attraverso l'analisi di *Pulp Fiction* e *Lola corre*, vedremo, nella terza parte, se è possibile riscontrare effettivamente le commistioni tra cinema e videogame fin qui riportate.

---

<sup>197</sup> *Ivi*, p. 113.

### PARTE III

#### FORME DI NARRAZIONE NON LINEARE NELL'ERA DIGITALE

L'obiettivo di questa terza ed ultima parte è quello di conciliare idealmente i campi teorici dei *film studies* e dei *game studies*, attraverso l'analisi di due capisaldi della narrazione esplosa: *Pulp Fiction* (*Id*, Quentin Tarantino, 1994) e *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998).

Si tratta di due film che apparentemente hanno poco in comune: il primo, noto in tutto il mondo, è probabilmente l'opera più importante di Quentin Tarantino ed è il film che, oltre a segnare l'inizio della sperimentazione narrativa degli anni Novanta, compie una celebrazione del cinema stesso. *Pulp Fiction* presenta sia nella "forma" sia nei "contenuti" degli elementi anticonvenzionali tra cui: il gioco delle citazioni (che non è più il gioco della citazione letteraria, ma un gioco che attinge dall'universo cinematografico frasi, personaggi, situazioni etc.), la struttura narrativa non lineare che inverte il rapporto di causa-effetto, la commistione di generi cinematografici e la parodia del genere letterario pulp, l'esibizione del "vuoto narrativo".

*Lola corre*, invece, è un film tedesco meno conosciuto ma altrettanto importante per l'originalità con cui riprende e riadatta le logiche del videogioco (in primis la corsa stessa della protagonista che è un evidente rimando ai giochi a scorrimento orizzontale, in cui il personaggio corre – e non cammina – attraverso lo schermo).

Entrambi giocano sulla possibilità di un tempo reversibile, un tempo manipolabile slegato da ogni criterio di mimesi, ed entrambi si presentano come testi metalinguistici in cui lo spettatore è invitato ad entrare in una dimensione ludica attraverso il gioco intertestuale o intermediale offerto dal film.

Inoltre sono entrambi privi di effetti digitali e si prestano quindi per un'analisi volta a mettere in rilievo le possibili contaminazioni tra il linguaggio digitale dei nuovi media e il linguaggio del cinema analogico. Un linguaggio che, come abbiamo visto, ci porta a riconsiderare il ruolo dello spettatore negli anni Novanta.

## Capitolo 8

### La metanarratività postmoderna di Pulp Fiction

«*Pulp Fiction* non è solo un film, è un fenomeno di culto»<sup>198</sup>, così inizia l'analisi di Vincenzo Buccheri, omaggiando l'incipit del testo di Dana Polan<sup>199</sup> dedicato al film più importante di Quentin Tarantino. Importante non solo per la carriera del regista ma anche per la storia del cinema: è il 1994, *Pulp Fiction* vince la palma d'oro a Cannes, vince il Premio Oscar per la sceneggiatura, incassa più di centomilioni di dollari in poco più di un mese solo negli Stati Uniti<sup>200</sup> e segna un punto di non ritorno.

Lo straordinario successo che, a distanza di quasi quindici anni, costringe gli studiosi di cinema a confrontarsi ancora con questo testo è data dalla miscela di ingredienti del film: *Pulp Fiction* è postmoderno, è post-classico, è un testo metanarrativo, antinarrativo, è una parodia *neo-noir*, è un *gangster movie*, un horror, una commedia, una sitcom televisiva, è un videogioco, è un romanzo, un ipertesto, è anche un film indipendente, sì, ma con un cast di dodici attori famosi.

È un film che, come osserva Dana Polan, trasforma l'esperienza cinematografica in puro gioco, ed è a partire proprio da *Pulp Fiction* che possiamo parlare di complessità narrativa nel cinema contemporaneo.

Innanzitutto il film costruisce un vero e proprio gioco con lo spettatore che avviene principalmente su due livelli: attraverso il sistema delle citazioni e attraverso una struttura narrativa non lineare<sup>201</sup>.

Il gioco delle citazioni è ciò che rende *Pulp Fiction* un vero e proprio “*trivia game*” in quanto, per usare le parole di Buccheri: «L'intero testo, com'è noto, è intessuto di allusioni e rimandi alla storia del cinema e della cultura di massa»<sup>202</sup>, ed è lo spettatore ad avere il compito di cogliere questi elementi e compiere una sorta di “caccia all'originale”.

---

<sup>198</sup> V. Buccheri, *Pulp Fiction*, in V. Zagarrìo (a cura di), *Quentin Tarantino*, Venezia, Marsilio, 2009, p. 52.

<sup>199</sup> D. Polan, *Pulp Fiction*, London, British Film Institute, 2000.

<sup>200</sup> Fonte: <http://www.imdb.it/title/tt0110912/business>

<sup>201</sup> Questi due aspetti del film sono interpretati da Dana Polan come forme di feticismo da parte di Tarantino, tuttavia il presente studio non tiene conto delle interpretazioni dei film ma si limita all'analisi oggettiva delle strutture narrative e delle possibili contaminazioni del linguaggio filmico con quello specifico di altri media. Pertanto le osservazioni di Dana Polan non verranno approfondite.

<sup>202</sup> V. Buccheri, *Pulp Fiction*, op. cit., p. 59.

Non è nelle intenzioni del presente studio riportare l'elenco delle citazioni del film, tuttavia occorre ricordare che questo gioco avviene su tutti i livelli e riguarda la scelta dei costumi, le pose degli attori, battute, nomi, profili dei personaggi, situazioni, oggetti di scena, musiche, inquadrature etc. In più con *Pulp Fiction* Tarantino dà il via anche al noto gioco di autocitazioni (primo fra tutti il riciclo degli attori), che diventerà una delle “firme” del regista di Xnoxville.

Gioco di citazioni e rimandi quindi, funzionale ad:

«[...] una nuova comunità di spettatori (la nuova generazione del web?), dove la citazione non crea nessun senso metaforico o poetico *supplementare*, ma risponde a una logica ludica e *identitaria*. Serve a trovare un terreno comune di dialogo con lo spettatore. Questo terreno è la cultura di massa, che da un lato viene data per scontata come patrimonio, dall'altro diventa oggetto di variazione sul tema, di rebus e sfoggio di bravura»<sup>203</sup>.

Il meccanismo della citazione non comporta l'accesso ad una maggiore conoscenza del mondo diegetico o ad ulteriori chiavi interpretative del film, il piacere della citazione è fine a sé stesso, è un piacere prettamente ludico che autograttifica lo spettatore in grado di dimostrare così le proprie conoscenze (in questo caso sulla cultura cinematografica) e la propria competenza nell'affrontare un gioco intertestuale. Analogamente, non cogliere la citazione non priva lo spettatore della giusta comprensione degli eventi.

Un uso della citazione così concepito è ciò che rende *Pulp Fiction* un film eclettico, ludico, in cui si attenuano le frontiere tra diegetico ed extradiegetico e che si rivolge a quello che Laurent Jullier definisce uno “spettatore-esperto”<sup>204</sup>.

Inoltre, il modo in cui Tarantino utilizza questo meccanismo, sembra voler essere una citazione stessa del meccanismo citazionale già noto al cinema, soprattutto nei film di François Truffaut e di Jean-Luc Godard, due maestri a cui Tarantino stesso dichiara di ispirarsi<sup>205</sup>.

Un altro gioco avviene invece a livello della disposizione temporale degli eventi narrati, Quentin Tarantino infatti, confeziona il suo film ad episodi secondo una struttura non lineare:

---

<sup>203</sup> Ivi, p. 60.

<sup>204</sup> L. Jullier, *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan, 2006.

<sup>205</sup> Gli omaggi di Tarantino trascendono i film, ad esempio nel 1992 fonda la compagnia di produzione cinematografica A Band Apart riferendosi esplicitamente al film *Separato Magnetico (Bande à parte)*, Jean-Luc Godard, 1964). La compagnia è stata chiusa nel 2006.

le sequenze non seguono un ordine cronologico, né una qualche forma di gerarchia logica (anche se vi è una certa simmetria come vedremo più avanti), non è un flashback ad interrompere la scena iniziale, e quando vi ritorniamo alla fine del film sappiamo di assistere in realtà ad una vicenda collocabile a metà della storia.

Spetta così allo spettatore il compito di ricomporre la cronologia degli eventi: se infatti dividiamo l'intreccio in sei macrosequenze (riportate nella tabella 8), ricomponendo l'ordine cronologico della fabula otteniamo invece questa successione: 2-5-1-6-3-4.

“Rimettere insieme i pezzi” è quindi l'altro compito dello spettatore-esperto, qui chiamato a mostrare le proprie capacità cognitive in un testo che sembra voler imitare sia lo zapping televisivo sia la divisione in capitoli di un romanzo (tra l'altro il titolo del film richiama esplicitamente la letteratura pulp).

Tuttavia la particolarità di questo tipo di puzzle narrativo consiste nell'inganno che il film compie ai danni dello spettatore:

«[...] anche quando lo spettatore abbia ricostruito la fabula, la lettura complessiva non cambia; lo spettatore si accorge che le differenze tra fabula e intreccio sono di puro posizionamento: i riavvolgimenti, le anticipazioni e i rinvii del tempo e della linea narrativa non ci fanno sapere qualcosa di più e di nuovo su avvenimenti o personaggi»<sup>206</sup>.

Non vi è quindi alcun “premio”, esattamente come nel gioco delle citazioni, riordinare cronologicamente la fabula di *Pulp Fiction* non ne aumenta la comprensione e non modifica il senso del film. L'unica forma di ricompensa prevista dall'uso di queste due strategie, come sia Jullier sia Polan sia Buccheri rammentano, è il piacere “infantile” nella fruizione del film. L'unica logica a cui risponde la costruzione temporale del film è quella indicata dallo stesso Tarantino con la formula “*Answers-first, questions-later*”, ovvero una sceneggiatura che rovescia il consueto rapporto di causa-effetto mostrando appunto prima le conseguenze e successivamente le cause che hanno portato a quel momento. Lo dimostra l'ordine delle macrosequenze: svelando infatti un gioco simmetrico, vediamo come l'episodio sei completi il primo, il quinto completi il secondo e il terzo prosegua nel quarto.

Un esempio è la “risurrezione” di Vincent: ucciso nella quarta macrosequenza ritorna in vita nella quinta e sesta macrosequenza in cui avviene la redenzione di Jules. È infatti il

---

<sup>206</sup> B. Fornara, *Polpa e macinato: il “caso” Tarantino. Il cinema in un film*, in «Cineforum», n. 359, novembre 1996, p.25.

cambiamento di Jules a decretare indirettamente la morte di Vincent, abbandonando la professione di sicario egli abbandona il compagno che si dimostra incapace di sopravvivere alla prima missione solitaria.

<b>Tab. 8 L'ordine delle macrosequenze di Pulp Fiction</b>	
1.	Seq. 1 – Due giovani rapinatori, Zucchino (Tim Roth) e Coniglietta (Amanda Plummer), decidono di rapinare il locale nel quale si trovano.
2.	Seq. 2-8 – I due killer Vincent Vega (John Travolta) e Jules Winnfield (Samuel L. Jackson), raggiungono l'appartamento in cui si trovano i ladro che hanno rubato la valigetta del boss Marsellus Wallace (Ving Rhames). Dopo essere usciti indenni da una sparatoria i due uccidono tre dei quattro ragazzi e recuperano la valigetta.
3.	Seq. 9-28 – Marsellus e il pugile Butch Coolidge (Bruce Willis) si accordano per truccare il prossimo incontro, nel frattempo arrivano Vincent e Jules con la valigetta ma senza i consueti vestiti (invece dell'abito scuro con cravatta nera hanno calzoncini corti e due t-shirt). Marsellus ordina a Vincent di portare la moglie Mia (Uma Thurman) a cena fuori. Vincent e Mia si recano al Jack Rabbit Slim's dove vincono la gara di ballo. Quando i due tornano a casa Mia, scambiando eroina per cocaina, va in overdose e Vincent riesce a salvarla grazie ad un'iniezione di adrenalina secondo i suggerimenti del proprio spacciatore Lance (Eric Stoltz) e della compagna (Rosanna Arquette).
4.	Seq. 29-54 – Dopo aver rivissuto attraverso un sogno un ricordo della propria infanzia, Butch non rispetta i patti presi con Marsellus e vince l'incontro. Prima di lasciare la città si rifugia in un motel con la sua ragazza Fabienne (Maria De Medeiros) che ha dimenticato di prendere un caro cimelio di famiglia: un orologio d'oro. Butch allora decide di tornare nel suo appartamento per recuperarlo, li trova Vincent e lo uccide. Poi, mentre si allontana in auto, incontra fortuitamente Marsellus e i due iniziano a picchiarsi finendo dentro un negozio gestito da due perversi. Butch e Marsellus vengono rapiti e torturati, Butch riesce a scappare ma torna indietro per salvare Marsellus il quale in cambio lo lascia andare.
5.	Seq. 55-72 – Vincent e Jules sono in auto con la valigetta e il ragazzo che hanno preso in ostaggio. Per errore Vincent uccide il ragazzo e i due sicari sono costretti a sbarazzarsi dell'auto e dei vestiti ricorrendo all'aiuto di Mister Wolf (Harvey Keitel).
6.	Seq. 73-75 – Vincent e Jules stanno facendo colazione nel locale che Zucchino e Coniglietta vogliono rapinare. Jules, dopo aver difeso la valigetta di Marsellus, permette ai due di allontanarsi con il bottino e decide di abbandonare la vita criminale.

Analogamente, se il gioco di citazioni, la struttura non lineare e il rovesciamento del rapporto causa-effetto sono da considerarsi come delle anomalie nella “forma” del film rispetto alla narrazione classica, anche nei “contenuti” *Pulp Fiction* esibisce degli elementi

anticonvenzionali. Si tratta dell'assenza del perseguimento di uno scopo da parte del protagonista attraverso degli ostacoli (in sostanza: il viaggio dell'eroe), in favore invece di una "esplorazione" dello spazio, della casualità degli eventi, una vera e propria peculiarità dello stile Tarantiniano.

In tal senso *Pulp Fiction* è il manifesto del racconto postmoderno: vi è la rinuncia alle Grandi Narrazioni, per riprendere il pensiero di Jean-François Lyotard nella riflessione sulla postmodernità, in favore dell'esibizione del "vuoto narrativo", una «storia di 146 minuti che si conclude con un "niente di fatto"»<sup>207</sup>.

Se già con *Le iene* Tarantino aveva costruito l'intero film attorno ad un "vuoto" (la rapina di cui tanto si parla ma che non viene mai mostrata), con *Pulp Fiction* questo vuoto narrativo diventa l'elemento caratterizzante del film. Anche le cornici che il film apre e chiude nel modo in cui abbiamo visto, in realtà non realizzano un vero incorniciamento, non aggiungono senso alla storia, creano semmai l'effetto di un *trompe-l'oeil* narrativo.

*Pulp Fiction* è nei fatti un film realizzato con "scarti narrativi": i dialoghi non servono per far procedere l'azione (semmai servono a riempire i vuoti del film), gli eventi sono conseguenze di fattori casuali, manca uno scopo, una missione, un significato, come descrive bene Jullier:

«[...] *Pulp Fiction*: improvvisamente, un colpo di pistola partito per caso uccide di netto il passeggero sul sedile posteriore; tutta la mezz'ora successiva è consacrata alle conseguenze di questo evento, sganciato dalla catena casuale centrale (unica conseguenza: l'automobile è sporca, bisogna pulirla). La quasi assenza di causalità nell'inesco dell'evento – il colpo "è partito da solo" – è sconosciuta al cinema classico, dove, per citare in parte la celebre frase della *Regola del gioco* di Renoir, "tutti hanno i propri motivi"»<sup>208</sup>.

Anche le traiettorie dei racconti che si intrecciano non sono legate tra loro da un rapporto di causalità, semmai rispecchiano una certa indeterminatezza così come i personaggi sono in balia degli eventi e di un mondo che muta di continuo. Emblematico in tal senso il personaggio di Vincent Vega, vittima per eccellenza della casualità degli eventi. Ad esempio, ogni volta che Vincent si reca in bagno (nel film accade tre volte) il mondo attorno subisce dei drastici cambiamenti: Mia va in overdose, Jules rischia uno scontro a fuoco con i due rapinatori, Butch raccoglie l'arma incustodita e non esita ad ucciderlo.

---

<sup>207</sup> L. Jullier, *Il cinema postmoderno*, op. cit., p. 96.

<sup>208</sup> B. Fornara, *Polpa e macinato: il "caso" Tarantino. Il cinema in un film*, op. cit., p.25.



Il montaggio non lineare è l'unico vero collante di un puzzle di personaggi e situazioni "immotivati", e l'impegno richiesto allo spettatore nel ricostruire la cronologia dell'intreccio lo distoglie dalla povertà di giustificazioni della fabula.

Ma, oltre a questo vuoto narrativo, il film presenta una sottile e ben miscelata ibridazione di generi cinematografici, o forse sarebbe più opportuno dire che opera la decostruzione del genere noir al quale si ispira.

*Pulp Fiction* infatti è un vero e proprio catalogo dei luoghi comuni del *gangster movie*, e le quattro storie che si intrecciano non sono altro che la rivisitazione di banali personaggi e situazioni: due *killers* che recuperano un oggetto per conto del boss e che devono disfarsi in fretta del cadavere di un ostaggio ucciso per errore, due rapinatori che mentre fanno colazione decidono di tentare una rapina, un pugile corrotto che non rispetta i patti e che deve abbandonare la città, il killer che deve uscire con la moglie del boss.

In pratica *Pulp Fiction* altro non è se non la "pulpificazione" del *gangster movie*, un miscuglio di tutti i *tòpoi* del genere, l'esaltazione dell'inessenziale, di tutto ciò che di solito non si mostra.

Nella fattispecie il mondo di *Pulp Fiction* è popolato solo da personaggi "cattivi" o comunque negativi: due *killers*, un pugile omicida, un boss, la fidanzata del boss, due rapinatori, uno spacciatore, un commerciante e un poliziotto con l'hobby del rapimento e della tortura... Ma ognuno di questi personaggi rappresenta la versione parodica e grottesca del proprio ruolo: Vincent e Jules arrivano in anticipo, uccidono per sbaglio, parlano tutto il tempo di cose futili; il boss Marsellus viene sodomizzato e perde per un momento la propria *coolness*; il pugile macho e omicida si rivela un amante tenero e sdolcinato; il capitano Koons, eroe di guerra, racconta con tono solenne di aver custodito un orologio (cimelio di famiglia) nel proprio fondoschiena, l'efficiente Mister Wolf dimostra poteri quasi sovraumani e così via.

La dissacrazione di un genere è un'operazione che avviene tramite l'ironia della violenza gratuita, un linguaggio politicamente scorretto, il montaggio che ricorda lo zapping televisivo e che alterna momenti horror, situazioni da commedia sentimentale, inquadrature che richiamano il genere poliziottesco e così via...

Attraverso questi elementi *Pulp Fiction* attua quella che Gianni Canova chiama "crisi del diegetico", riprendendo le nozioni di *narrazione forte*, *narrazione debole* e *antinarrazione* di Francesco Casetti e Federico Di Chio. Così lo studioso si interroga nel celebre testo *L'alieno e il pipistrello*:

«Ora: a quale di questi tre grandi “regimi” del racconto è riconducibile un tipico film contemporaneo come *Pulp Fiction* di Quentin Tarantino?[...] Diventa allora legittimo, forse, assumere *Pulp Fiction* come prototipo di un quarto, possibile regime di racconto, preconizzato da Casetti e Di Chio al termine della loro analisi sulle grandi tipologie narrative del cinema: quel modello che – praticando in modo “trasversale” i tre precedenti regimi – mette in scena soprattutto il proprio raccontare, manifestando le proprie opzioni e scelte diegetiche e mostrando all’opera la propria testualità in quanto tale. Un testo *metanarrativo*, dunque: che fa sé l’oggetto specifico e il terreno elettivo del proprio comunicare, e lo fa praticando continue interferenze e contaminazioni con i modelli precedenti. La metanarratività di *Pulp Fiction* non si configura però come una nuova forma narrativa compiuta, risolta e modellizzabile: in quanto fondata sull’interferenza tra modelli diversi o forse addirittura sul saccheggio di materiali eterogenei, si dà come forma ibrida, cioè come luogo di fuoriuscita dal canone e come spunto di crisi delle forme narrative precedenti»<sup>209</sup>.

*Pulp Fiction* come testo fondato sull’esibizione dei propri meccanismi, come film in cui il vero protagonista è il cinema stesso, il proprio linguaggio, i propri codici. Per usare le parole di Bruno Fornara: «Insomma Tarantino usa con disinvoltura tutto il cinema possibile. [...] Tutto il cinema possibile viene stipato dentro un film. Tutto il cinema è macinato e diventa polpa, *pulp*»<sup>210</sup>.

È a partire da *Pulp Fiction* che il cinema contemporaneo inaugura il nuovo tipo di fruizione descritta da Jason Mittel, Thomas Elsaesser ed Elliot Panek. L’“*operational aesthetic*” descritta nel quarto capitolo che vede un nuovo tipo di spettatore impegnato non tanto nell’interpretazione del film quanto nel godimento di un gioco formale di una struttura che si avvicina al modello dell’ipertesto: un’opera aperta, manipolabile, reversibile:

«La connessione del film con il mondo delle nuove tecnologie è innanzitutto estetica. Sia la struttura narrativa del film, sia la sua qualità visiva ricordano un ipertesto: un videogame, un gioco caricato sullo schermo di un computer o di una playstation. Le immagini sono barocche, sontuose, piene di oggetti su cui sembra di poter cliccare con il mouse del computer. Anche la struttura narrativa, con le interruzioni e le pause, richiama i salti ipertestuali da un link all’altro»<sup>211</sup>.

---

<sup>209</sup> G. Canova, *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000, pp. 61, 65.

<sup>210</sup> B. Fornara, *Polpa e macinato: il “caso” Tarantino. Il cinema in un film*, op. cit., pp. 32, 33

<sup>211</sup> V. Buccheri, *Pulp Fiction*, op. cit., pp. 65, 66.

Anche Federica Grigoletto, come Buccheri, collega *Pulp Fiction* alla struttura ipertestuale e alla struttura videoludica, in un passo a cui occorre prestare attenzione:

«In *Pulp Fiction*, Quentin Tarantino sperimenta un montaggio che si discosta notevolmente da quello tradizionale: le varie sequenze risultano combinate insieme in modo apparentemente casuale in un taglia e cuci narrativo che lascia lo spettatore completamente frastornato e lo obbliga a dissezionare mentalmente il film per riuscire a trovare un senso compiuto agli eventi che gli vengono via via presentati. Le sequenze nel loro succedersi non trovano un riscontro cronologico a livello temporale. Da questo punto di vista la struttura del film richiama fortemente quella dell'ipertesto: le unità informatiche rappresentate dalle sequenze devono essere *linkate* fra loro dallo spettatore e tali collegamenti costituiscono la chiave per trovare una logica all'avvicinarsi di azioni apparentemente senza senso. Ogni sequenza, al pari dei nodi di un ipertesto, risulta indipendente nel suo interno da un punto di vista narrativo, ed è caratterizzata, proprio come i livelli di certi videogiochi d'azione, da eventi dal ritmo serrato e incalzante.

Anche se alcuni personaggi principali compaiono più volte nel corso del film, l'azione contenuta in ciascuna sequenza di esaurisce in se stessa e rappresenta una micro narrazione dotata di un senso e scandita da una coralità di voci e personaggi, a dire il vero poco indagati psicologicamente, all'interno di una grande narrazione non-lineare e frammentata.

A questo livello possiamo trovare lo stesso desiderio che motiva un videogiocatore, cioè il desiderio di capire le modalità del gioco, corrispondente nel film alla modalità di accanimento degli eventi, alle connessioni temporali e causali di enunciati narrativi combinati in modo disordinato che richiedono un processo di ridefinizione»<sup>212</sup>.

*Pulp Fiction* “rimedierebbe” dunque il videogioco e l'ipertesto grazie soprattutto alla non linearità degli eventi. Tuttavia anche se la fruizione emula in qualche modo in processo di interazione, il film non può comunque essere considerato al pari di un testo interattivo. Può invece avvicinarsi alla nozione di “caso terminale di ipertesto” esposto nel capitolo precedente e, in tal senso, si potrebbe sostenere che *Pulp Fiction* rappresenti uno dei primi esempi di elaborazione del linguaggio videoludico nel cinema analogico.

Inoltre, la particolare casualità degli eventi si potrebbe accostare ai giochi “punta e clicca”, in cui ad una sequenza di azioni corrisponde un risultato fruttuoso o infruttuoso. Ad esempio, la

---

<sup>212</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, op. cit., pp. 56, 57.

morte di Vincent sembra la conseguenza di un contorto meccanismo di coincidenze tipico di questo tipo di videogiochi.

Nel caso di Vincent, quando nella terza macrosequenza rimane da solo al bancone del bar (questa volta è Jules che va in bagno), incontra Butch con cui ha un diverbio. Il successivo incontro tra i due, che decreterà la morte di Vincent, sembra la conseguenza di una serie di azioni sbagliate: il colpo sparato in auto inavvertitamente da Vincent che ha ucciso l'ostaggio e richiesto l'intervento di Wolf (personaggio che assolve alla funzione di "aiuto" di molti videogiochi), il suo andare in bagno lasciando Jules da solo contro i rapinatori, lo scontro verbale con Butch. *Pulp Fiction* è, in pratica, la conseguenza di un'intricata trama di coincidenze ed eventi casuali.

La struttura narrativa tuttavia, richiama indubbiamente la serialità televisiva e la narrativa pulp che da il nome al film, e presenta le caratteristiche del cinema post-classico individuate da Eleftheria Thanouli<sup>213</sup>.

---

<sup>213</sup> Si veda la tabella 1, nel primo capitolo.

## Capitolo 9

### Contigenza, loop e database: il gioco metalinguistico di *Lola corre*

Come abbiamo visto, sia David Bordwell sia Allan Cameron collocano *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998) nella categoria dei *forking-path film* per via della particolare struttura basata sulla triplice ripetizione dello stesso segmento narrativo.

Tuttavia, differentemente dagli altri film presi in considerazione dai due autori, *Lola corre* non è strutturato solo attorno alla possibilità di vivere più finali alternativi, ma esibisce anche un'interessante ibridazione con forme narrative digitali quali il *loop* e la logica del database, con riferimenti al *videogame* e al videoclip musicale, ponendo alla base un vero e proprio gioco metalinguistico.

Un complesso gioco formale, quindi, basato su un plot semplicissimo: Lola (Franka Potente) ha solo venti minuti per trovare i centomila marchi che il suo fidanzato Manni (Moritz Bleibtreu) ha smarrito nella metropolitana e che deve restituire ad un boss malavitoso.

Per mostrarcelo il film si avvale di un prologo e di tre parti di circa venti minuti ciascuna. Il prologo è suddiviso in due sezioni: i titoli di testa, in cui si spiegano le “regole del gioco”, e l'incipit del film, in cui si narrano gli antefatti e il problema che occorre risolvere. Le tre parti successive, invece, sono tre versioni differenti dello stesso nucleo narrativo intervallate da due sequenze monocromatiche rosse, non motivate diegeticamente.

Vediamo nel dettaglio come fin dall'inizio il film fornisce allo spettatore gli spunti per una corretta chiave di lettura. Intanto il film è introdotto da due citazioni: «Non finiremo mai di esplorare / e dopo tanto esplorare saremo di nuovo / al punto di partenza / e conosceremo finalmente / il posto per la prima volta» di Thomas Stearns Eliot; e «Dopo il gioco e prima del gioco» di Sepp Herberger, celebre calciatore e allenatore di calcio tedesco. Dopodiché il ticchettio di un orologio e l'immagine di un pendolo, accompagnati da una musica techno, ci mostrano i primi titoli di testa. Il passaggio all'interno dell'orologio da cui provenivano i ticchettii, sospende i titoli e ci introduce in un luogo affollato da volti anonimi, in cui una *voice over* pone dei quesiti onto-epistemologici:

«L'uomo. Probabilmente la specie più misteriosa del nostro pianeta, un mistero pieno di domande irrisolte: chi siamo? Da dove veniamo? Dove stiamo andando? Come facciamo a sapere quello che crediamo di sapere? Soprattutto: perché crediamo? Innumerevoli domande che cercano una risposta, una risposta che genera una nuova domanda, e la risposta successiva di nuovo un'altra domanda e così via. E così via. Ma in fondo non è sempre la stessa domanda e non è sempre la stessa risposta».

Mentre la voce parla, tra la folla spiccano alcuni personaggi secondari che incontreremo più avanti nel film, fino a soffermarci sulla guardia di sicurezza Schuster (Armin Rohde), che, guardando in macchina, recita: “La palla è rotonda. Il gioco dura 90 minuti. Fin qui tutto è chiaro. Tutto il resto è teoria. Cominciamo”. Uno stacco ci mostra la guardia dall'alto mentre calcia un pallone in aria, con un impossibile “carrello” all'indietro, sempre dall'alto, vediamo la folla muoversi per formare la scritta “Lola Rennt” (il titolo originale del film) su uno sfondo bianco, mentre la palla, che è uscita a sinistra dell'inquadratura, rientra da destra per centrare la “O” di Lola e portarci in una nuova dimensione: la prima scena animata del film, in cui un “avatar” di Lola corre dentro un tunnel e ci mostra i titoli di testa sospesi poco prima. Il tunnel è caratterizzato dalla presenza di un orologio in fondo che, aprendosi con una specie di bocca dentata, introduce Lola per tre volte dentro ad un nuovo tunnel in cui vi sono degli elementi di disturbo (pipistrelli, ragni, ancora il pendolo<sup>214</sup>). Il terzo e ultimo orologio da l'accesso in una spirale che si trasforma presto in un vortice che risucchia Lola dentro ad una nuova bocca dentata, ponendo fine alla sequenza animata. Ci vengono mostrati adesso i volti in primo piano degli attori del film, per mezzo di diapositive che ricordano le foto segnaletiche della polizia, terminate le quali il film può finalmente iniziare.

In questi primi quattro minuti Tom Tykwer ha stabilito i due elementi chiave con cui leggere il film: la questione del tempo e il gioco.

Per quanto riguarda il tempo, con la citazione dei Quattro Quartetti di Eliot (in cui l'autore affronta il tema del Tempo e dell'Eterno) si intuisce l'abbandono della concezione classica dell'irreversibilità del tempo in favore di una struttura che, invece, tende a ripiegarsi su se stessa. Intuizione confermata alla fine della sequenza animata con la rappresentazione della

---

<sup>214</sup> Non mi soffermo sulla lettura simbolica di questi elementi, tuttavia accenno solo che secondo le credenze popolari europee: i pipistrelli simboleggiano gli spiriti maligni, sono portatori di malaugurio ma anche di una conoscenza profonda; la tela del ragno ricorda il mito di Aracne, ma tessere la tela ha anche il significato di tessere il proprio destino; il pendolo invece è una chiara rappresentazione del tempo, mentre la spirale, oltre a simboleggiare il ciclo vitale, l'inizio e la fine, l'energia e la vita, è anche il simbolo che rappresenta la femminilità.

spirale, chiaro simbolo che collega il tempo lineare e il tempo circolare, rappresentato tra l'altro dai tre orologi (non a caso il film sarà condizionato dal *loop* narrativo che ci mostrerà per tre volte la stessa situazione).

Inoltre sia la musica techno sia il ticchettio incessante stabiliscono un ritmo incalzante dello scorrere del tempo, mentre le immagini minacciose degli orologi dentati prefigurano gli ostacoli che Lola dovrà superare con urgenza. Si arriva quindi al tema principale: quello del gioco.

Intanto vi sono due richiami espliciti al gioco del calcio: la citazione del leggendario tecnico della nazionale tedesca Sepp Herberger, e l'invito della guardia giurata a giocare. Poi abbiamo la corsa ad ostacoli di Lola nel tunnel, in cui gli orologi richiamano la corsa contro il tempo tipica dei *computer games* (con una prospettiva familiare dei *first-person shooter games*), e le relative difficoltà da superare. Inoltre le foto segnaletiche degli attori ribadiscono la finzione del film e simulano la scelta (negata) del personaggio. Il primo gioco del film è, quindi, con lo spettatore, invitato ad entrare in un universo ludico, come nota Michael Wedel:

«The opening sequence not so much serves as an exposition to a fictional narrative in a traditional sense, but rather sets the rules of a game into which the audience is invited to enter. The analogy to video game aesthetics is reinforced at several points in the first few minutes of the film [...]»<sup>215</sup>.

Una volta stabilito che si tratta di un gioco, si passa al prologo vero e proprio, ovvero al segmento narrativo di circa sei minuti e trenta secondi in cui veniamo a conoscenza dei fatti e in cui si stabiliscono le “regole stilistiche” del film.

In questa sequenza Lola e Manni parlano al telefono dell'accaduto: Lola è nella propria camera caratterizzata da fotografie, giocattoli ed elementi della stessa tonalità di rosso dei propri capelli (un rosso acceso che ricorda le protagoniste dei *manga* giapponesi<sup>216</sup>); Manni invece si trova in una cabina telefonica. In entrambi i casi una rapida carrellata parte da un punto non precisato posto in lontananza per raggiungere il volto dei protagonisti. Veniamo a

---

<sup>215</sup> M. Wedel, *Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character subjectivity in Run Lola Run*, in W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Singapore, Wiley-Blackwell, 2009, p. 130.

<sup>216</sup> I capelli rossi di Lola ricordano i capelli blu di Stefania Rocca nel film *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997), non è un caso se in entrambi i film, che lavorano sul e con il linguaggio dei videogames, la protagonista femminile è caratterizzata secondo lo stile dei *manga* e degli *anime* giapponesi, in forte espansione negli anni a ridosso del nuovo millennio.

sapere che Lola ha tardato all'appuntamento con Manni a causa di due impedimenti: il furto del motorino e la confusione del tassista tra Berlino Est e Berlino Ovest. Manni invece, a causa di una distrazione, ha lasciato la busta con i soldi sulla metropolitana su cui vi era un barbone (Joachim Krol).

Il problema del film (la perdita del denaro) è frutto quindi di una serie di coincidenze, che fin da subito ci mostrano il carattere contingente delle azioni dei personaggi, condizionate ,di volta in volta, da fattori esterni legati tra loro in maniera causale.

Inoltre, in questi primi minuti ci vengono svelati tutti i giochi visuali del film: 35 mm, velocità normale, colori per raffigurare l'azione presente; bianco e nero, manipolazione della velocità (accelerata o rallenti) per mostrare i *flashback* dei ricordi dei protagonisti; qualità video per le scene in cui interagiscono i personaggi secondari ma di cui i protagonisti non sono a conoscenza (in questo caso ad esempio vediamo il barbone prendere la busta con il denaro); l'uso di fotografie o cartoline per i *flash-forward* ipotetici o comunque per elementi extradiegetici; l'animazione come punto di partenza del "gioco", mentre più avanti ci sarà anche l'uso dello *split screen*.

Vediamo anche altri elementi che ricorreranno nel film: l'urlo intenso di Lola capace di rompere i vetri, il telefono rosso, la pistola di Manni e, ovviamente, altri richiami ai due temi del tempo e del gioco come gli orologi che ricordano la scadenza imminente, l'immagine dell'"effetto domino"<sup>217</sup> attraverso uno schermo televisivo, e l'animazione di un croupier che recita «Rien ne va plus» nel momento in cui la cornetta del telefono cade e sancisce l'inizio del gioco.

Un altro riferimento al videogioco è invece dato da:

« [...] when Lola is encircled by a 360-degree camera movement and we get snapshots of her mental selection of an appropriate candidate for proving the necessary amount of money within the given time-frame, a shot strongly reminiscent in design and visual choreography of the intro level in a computer game where the gamer can make his choice from a menu of different avatars as fictional alter-egos»<sup>218</sup>.

---

<sup>217</sup> Le tessere del domino sono anche usate per un gioco di abilità che consiste nel costruire un percorso con le tessere disposte in piedi sul lato più stretto, l'una a breve distanza dall'altra. Si dà inizio facendo cadere la prima addosso a quella successiva causando un effetto a catena molto coreografico detto appunto effetto domino.

<sup>218</sup> *Ivi*, pp. 130, 131.



In questo caso si visualizzano esplicitamente i personaggi secondo le modalità del database, ovvero attraverso il primo piano di Lola, concentrata mentre evoca mentalmente i nomi delle persone che potrebbero aiutarla (tra cui personaggi che non fanno parte della storia e di cui non conosciamo la relazione con Lola), assistiamo ad una carrellata sempre più veloce di fotografie dei volti di questi personaggi, fino al momento in cui Lola “seleziona” il padre (Herbert Knaup), il candidato che ritiene potrebbe procurarle la somma di denaro necessaria, con un procedimento che ricorda molto la ricerca automatica di file in un *personal computer*, o anche la selezione di personaggi casuali comunemente usata in molti *videogames*.

Un altro momento in cui prevale la logica del database è l’elenco delle mete esotiche in cui Manni immagina potrebbe trovarsi il barbone: questo momento di dialogo tra Manni e Lola è mostrato con una rapida successione di cartoline che riguardano anche luoghi non citati esplicitamente e costituisce quello che Cameron definisce «a catalogue of narrative possibilities»<sup>219</sup>.

La “struttura multimediale” fin qui evidenziata risponde alla logica della “rimediazione” e dell’ “ipermediazione” proposta da Jay David Bolter e Richard Grusin: attraverso la rimediazione del videogioco o delle funzioni di un *personal computer*, questo film «si appropria di tecniche, forme e significati sociali di altri media»<sup>220</sup> confermando la tesi dei due studiosi secondo cui i vecchi media rimodellano i nuovi media e viceversa. In questo caso però il cinema non è l’oggetto di rimediazione o il soggetto della rimediazione, ma in qualche modo è soggetto ed oggetto contemporaneamente, dato che questo film da un lato riadatta per sé il linguaggio di altri media ma dall’altro rimedia i codici stilistici del cinema stesso attraverso l’uso della sequenza animata bidimensionale, il bianco e nero o la qualità video. Anche se *Lola corre* è un film degli anni della “stagione della paranoia digitale”<sup>221</sup>, non vi è qui un uso esibito della grafica computerizzata, ma anzi, vi è l’esaltazione di tutte le tecniche visuali, elencate precedentemente, inventate dal cinema stesso e riproducibili senza il bisogno di stravolgere il materiale in fase di postproduzione.

Un altro elemento che risponde alla logica dell’ipermediazione è il *loop* narrativo che ha inizio con la sequenza successiva alla selezione del padre, che verrà ripetuta per altre due volte durante il film.

---

<sup>219</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2008, p. 72.

<sup>220</sup> J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002, p. 16.

<sup>221</sup> D. Rodowick, *Il cinema nell’era del virtuale*, Milano, Edizioni Olivares, 2008, p. 22.

Le tre sequenze si svolgono parallelamente ma non alternativamente, ovvero, ricordando la struttura di *Ricomincio da capo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993), in cui il metereologo Phil Connors (Bill Murray) rivive infinite volte la stessa giornata finché non trova la chiave per interrompere il *loop* temporale, allo stesso modo Lola, dopo il fallimento del primo tentativo, rivive dall'inizio i venti minuti e può tentare nuovamente di recuperare il denaro finché, al terzo tentativo, trova la soluzione e il film può finire.

La differenza profonda tra i due film consiste nel significato diegetico del *loop*: in *Ricomincio da capo* risponde ai canoni della commedia romantica secondo le quali il protagonista deve migliorare se stesso per incontrare il vero amore, solo così facendo può uscire dal *loop* temporale in cui è misteriosamente entrato e di cui conserva memoria; in *Lola corre* invece la protagonista (apparentemente) non ha alcuna consapevolezza del *loop* narrativo ma vive tre versioni alternative di una storia in cui l'ultima cancella e si sostituisce alle precedenti.

Il *loop* narrativo non è quindi motivato diegeticamente e le tre sequenze, anche se si svolgono parallelamente, non sono simultanee ma successive l'una all'altra.

Si potrebbe dire che questo film è una variante particolare di “percorsi che si biforcano” dato che, a differenza degli altri *forking-path film* analizzati da Bordwell, in *Lola corre* non c'è la rappresentazione simultanea di più mondi paralleli e l'esplorazione delle alternative possibili, ma, anzi, la strategia alla base richiama quella delle “tre vite” dei *videogames*. Come nota Allan Cameron:

« Yet I would also emphasize the way that Run Lola Run invokes the database via its remediation of video games. The film's direct goal-driven exposition and tripartite structure (comprising two failed narratives followed by a successful one) is immediately reminiscent of the classic arcade-game set-up, where players have three “lives” in order to achieve their mission. In Run Lola Run, Lola “dies” or fails twice, with victory occurring on the third attempt. As in a computer game, Lola learns techniques during her unsuccessful attempts that allow her to complete the mission on the final pass. [...] Although the narrative is not drawn directly from an existing computer game, it is one of the clearest examples of cinema mimicking the form of games»<sup>222</sup>.

Anche Federica Grigoletto, nel saggio dedicato alla relazione tra videogiochi e cinema, evidenzia le analogie tra *Lola corre* e i *videogames*:

---

<sup>222</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, op. cit., pp. 74, 75.

« Lola [...] somiglia più ad un personaggio simulato, con una funzione precisa, quella di arrivare in tempo, con delle location determinate, con dei punti di passaggio obbligati. Lola ha una missione ben precisa [...] in soli venti minuti Lola dovrà trovare il modo di procurarsi il malloppo e correre all'appuntamento, come in una sessione di gioco quando è necessario raccogliere determinati oggetti in un tempo prestabilito per proseguire nell'azione. Il film si snoda attraverso tre "partite" diverse con altrettanti finali ad effetto e non mancano certe ricorsività e passaggi obbligati che alludono chiaramente al carattere ripetitivo dei videogiochi, quando si incontrano personaggi od oggetti piazzati sempre nello stesso punto»<sup>223</sup>.

Esattamente come in un *videogame*, le tre sequenze non sono altro che i tre tentativi che Lola ha a disposizione per vincere la partita. La giustificazione del *loop* non è quindi diegetica ma ludica. È possibile verificare ulteriormente questa lettura osservando l'organizzazione e l'intreccio degli eventi che ho riportato in dettaglio nella tabella 9.1.

Inoltre, come in un *videogame*, anche se Lola non conserva alcuna memoria degli eventi accaduti tra un "livello" e l'altro, non perde comunque le abilità acquisite. Ad esempio, nella prima sequenza, durante la rapina nel supermercato, Manni insegna a Lola ad usare la pistola da cui parte accidentalmente un colpo, nella seconda sequenza invece, durante la rapina in banca, Lola dimostra di saper perfettamente usare la pistola nonostante, teoricamente, sia la prima volta che ne impugna una. Ugualmente l'urlo di Lola capace di infrangere i vetri, che Cameron associa al "superpotere" tipico di molti personaggi dei *videogames*, se nel prologo e nella prima sequenza coincide con il momento di maggior tensione, momento in cui Lola sembra non riuscire a controllarsi, nella seconda sequenza non avviene (forse perché Lola ha imparato a controllare la tensione), mentre nella terza sequenza viene usato consapevolmente per influire sull'esito del percorso della pallina della roulette (che richiama tra l'altro nuovamente il simbolo della spirale).

Un'altra analogia con il *videogame* possiamo riscontrarla nel carattere contingente degli eventi. Cameron afferma che «a small initial change in Lola's narrative (jumping over the dog on the stairs) leads to a series of divergent and unpredictable outcomes»<sup>224</sup>, la differenza dell'esito delle tre sequenze risiede infatti nell'iniziale scena animata della corsa sulle scale. Mentre nel primo segmento Lola passa accanto al ragazzo con il cane sul pianerottolo, nel

---

<sup>223</sup> F. Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Bologna, Clueb, 2006, pp. 57, 58.

<sup>224</sup> A. Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, op. cit., p. 72.

secondo segmento Lola cade dalle scale a causa dello sgambetto che subisce dal ragazzo. Nella terza sequenza invece Lola anticipa sia il cane sia il ragazzo saltando in tempo ed evitando quindi il pericolo della caduta. Questo da un lato indica che i cambiamenti nella storia non dipendono direttamente dalle azioni di Lola (infatti è lei a subire lo sgambetto, non a provocarlo, e si potrebbe azzardare l'ipotesi di un aumento della "difficoltà del livello", esattamente come nei *videogames*), dall'altro dimostra ulteriormente che l'"avatar" di Lola impara dall'esperienza precedente a superare le difficoltà, proprio perché siamo noi spettatori-giocatori a conservare memoria degli avvenimenti passati.

Anche l'azione stessa di "correre" è un legame forte col *videogame*: Lola infatti non usa mezzi di trasporto e si muove quasi esclusivamente correndo esattamente come i personaggi dei *videogames* (tranne in due casi: la corsa in taxi nel *flashback* del prologo e il passaggio dell'ambulanza alla fine della terza ripetizione quando però ha già trovato il denaro). Quest'azione, che da poi il titolo al film, non è motivata diegeticamente: Tykwer ci mostra spesso Lola in prossimità di una fermata della metropolitana o, in un caso, nella condizione di poter chiedere un passaggio in auto, ma la scelta non è contemplata, l'unica possibilità è quella di correre attraverso le strade di Berlino.

*Lola corre* mostra quindi una relazione profonda con la struttura del *videogame* e, più in generale, con l'estetica digitale, avallando l'ipotesi della reversibilità del tempo, passibile di manipolazioni e alterazioni. Il film quindi non aderisce alla teoria del caos, nonostante la presenza di alcuni elementi ambigui quali i *flash-forward* dei personaggi secondari che, come accennato nel capitolo precedente, richiamano l'effetto farfalla secondo cui ad una minima variazione corrispondono conseguenze imprevedibili. Ed infatti il futuro di questi personaggi è mostrato di volta in volta radicalmente diverso in base ad un'interazione differente da parte di Lola.

Tuttavia la teoria del caos presumerebbe la casualità degli eventi e l'irreversibilità del tempo, ma, come ho già dimostrato, nonostante la presenza di questi *flash-forward*, il film si basa sia sulla causalità degli eventi che si intrecciano tra loro, sia sull'assenza di simultaneità delle tre sequenze che, anzi, sono successive l'un l'altra giocando proprio sulla possibilità di un tempo reversibile<sup>225</sup>.

---

<sup>225</sup> Inoltre gli eventi del film non sono frutto del caso ma sono "destinati" ad accadere. Ad esempio la morte di Lola e di Manni nel primo e nel secondo segmento è preannunciata dalla visione delle lapidi di un cimitero durante la prima corsa di Lola. Nel terzo segmento invece, anche se Lola corre accanto al cimitero, non vengono mostrate le lapidi e i due protagonisti si salvano. Oppure, ancora nella terza sequenza, quando Lola prega per

Inoltre alla reversibilità del tempo corrisponde la reversibilità della morte: sia Lola che Manni infatti, muoiono rispettivamente alla fine del primo e del secondo livello. Ma dopo una “sequenza rossa” che non ha alcuna collocazione spaziotemporale né alcun legame diegetico con il resto del film, i due personaggi, stesi per terra esanimi, si “ribellano” alla morte e ritornano in vita nel livello successivo.

Come già evidenziato precedentemente, si tratta di un’analogia con lo schema delle “tre vite” dei *videogames*: alla morte del personaggio corrisponde la fine del livello e quindi la ripetizione del livello stesso. Allo stesso modo le “scene rosse” potrebbero trovare una corrispondenza nei “filmati” dei *videogames*, che si sbloccano solo quando l’utente raggiunge determinati punti del gioco e svelano dettagli sulla storia dei personaggi (questa lettura spiegherebbe anche la particolare scelta monocromatica che decontestualizza queste scene dal resto del film; inoltre il rosso ci ricorda sia il momento drammatico che i due personaggi stanno vivendo, sia l’intimità della stanza di Lola in cui probabilmente si trovano), oppure potrebbero simulare il tempo di “caricamento” necessario tra un livello e l’altro. In ogni caso non sono funzionali alla storia, non sono motivate diegeticamente e non giustificano la reversibilità del tempo. L’unica funzione oggettivamente riconducibile a queste due sequenze è quella di mostrarci i due protagonisti finalmente insieme anche se alle prese con dubbi “profetici” sul loro rapporto (Lola infatti, nella prima sequenza, mette in discussione i sentimenti di Manni che fin dal prologo ci viene mostrato come il soggetto debole e insicuro della coppia, incapace di agire indipendentemente da Lola; e Manni, nella seconda sequenza, ipotizza la propria morte).

Questa indeterminatezza la ritroviamo anche nella ricostruzione del percorso di Lola per le vie di Berlino. Si tratta infatti di una topografia impossibile della città, una connessione di luoghi in realtà distanti tra loro che Tykwer collega dando vita ad un paesaggio eterotopico. Foucault intende con il termine eterotopia quei luoghi privi di riferimenti geografici che possono rivelare in alcuni casi lo stato di crisi dell’individuo (in questo caso la crisi di Lola nei confronti sia della società per la necessità del denaro, sia della costruzione della coppia eterosessuale), o anche una discontinuità temporale<sup>226</sup>. Eterotopici sono anche i non-luoghi dei *rave party*, spazi aperti, provvisori, qui richiamati dall’uso della musica techno che

---

riceve un “segno” su come risolvere la situazione, un camion si ferma a pochi metri da lei permettendole di vedere il casinò in cui vincerà la somma necessaria. Più che opera del caso quindi, gli eventi del film seguono uno schema ben preciso che Lola deve solo riuscire a interpretare.

<sup>226</sup> M. Foucault, *Eterotopia. Luoghi e non-luoghi metropolitani*, in «Millepiani», n. 2, 1994, pp. 9-22.

impone il proprio ritmo al film (e ci rimanda nuovamente al *loop*), e dal “montaggio” di una Berlino che non è più la città di Berlino ma il set di un videoclip.

Secondo Michael Wedel, sono molte le analogie tra *Lola corre* e la musica techno, il film infatti segue il ritmo (grazie al montaggio), le ripetizioni (di situazioni e personaggi ricorrenti), e gli intervalli (la cornetta del telefono che determina la fine di una sequenza e l’inizio della successiva) della musica. La rappresentazione, quindi, di una Berlino frammentata e discontinua, insieme all’uso della musica techno e ad una concezione del tempo sia ciclico sia lineare, ci porta alla centralità del “ritmo”, ovvero alla necessità di Lola di saper coordinarsi con il mondo circostante al fine di trovarsi al posto giusto al momento giusto poiché *Lola corre* è «a game she can only win if she manages to synchronize herself to all the other rhythms around her»<sup>227</sup>.

Questa lettura di *Lola corre* come testo “ipermediato” e “rimediato”, come gioco multimediale, intermediale e metalinguistico, ci allontana però dai canoni dei *forking-path film* analizzati da Cameron, per collocare invece il film tra i casi di *database narrative*; mentre avvalora le sette convenzioni tracciate da Bordwell che vorrei riepilogare brevemente:

1) *I forking-path sono lineari*: pur contemplando una concezione del tempo a spirale e il *loop* narrativo, gli eventi in *Lola corre* sono mostrati in modo lineare a causale.

2) *Il bivio è segnalato*: oltre alle “sequenze rosse” che sospendono l’azione tra un’iterazione e l’altra, la fine di ogni sequenza è segnalata dalla presenza del telefono rosso e dalla busta col denaro. La caduta dal cielo della busta rossa, enfatizzata dal rallenti, insieme alla caduta della cornetta del telefono (già mostrato nel prologo), segnano il punto di “riavvolgimento” da cui la storia può iniziare nuovamente. Inoltre la prima sequenza dei tre segmenti narrativi si ripete sempre uguale, in modo da permettere allo spettatore di orientarsi nel film e di riconoscere facilmente il luogo e il momento da cui si sta ripartendo.

3) *I forking-path prima o poi si intersecano*: in *Lola corre* i percorsi non sono alternati ma paralleli e, al contrario di altri *forking-path film*, l’universo esplorato è sempre lo stesso. Non vi è quindi un’intersecazione dei “bivi” ma un gioco di simmetrie e rimandi come si vedrà meglio più avanti. L’unica eccezione è data dalla presenza dell’ambulanza: nel primo segmento, quando Lola corre, l’ambulanza le passa accanto a sirene spiegate senza fermarsi; nel secondo segmento invece, Lola chiede un passaggio all’autista che rifiuta e, poco dopo,

---

<sup>227</sup> M. Wedel, *Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character subjectivity in Run Lola Run*, in W. Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, op. cit., p. 143.

investe Manni; nel terzo segmento Lola riesce finalmente a salire sull'ambulanza che, scopriamo, trasporta il signor Meier (Ludger Pistor), l'autista del padre rimasto ferito nell'incidente causato da Manni. Questo significa che l'ambulanza non ha motivo di apparire in tutti i segmenti narrativi dal momento che Meier non necessita dell'ambulanza nelle prime due versioni della storia. Questa incongruenza nel gioco di simmetrie del film può essere vista sia come un'intersecazione tra le storie, sia come l'elemento da "sbloccare", tipico dei *videogames*, grazie alla corretta esecuzione del gioco, che permette finalmente di superare il livello.

4) *I racconti forking-path sono unificati dai tradizionali dispositivi di coesione*: in *Lola corre* troviamo due dispositivi di coesione tradizionali: l'"appuntamento" e la "scadenza". In un certo senso il film è la scansione di una serie di appuntamenti e scadenze: ad esempio, oltre all'appuntamento principale, quello di Lola con Manni, e alla scadenza dei venti minuti entro cui occorre recuperare il denaro, il percorso di Lola necessita la ripetizione di alcuni incontri per poter andare avanti come ad esempio quello con la donna col passeggino, il gruppo di suore, il ragazzo in bicicletta eccetera.

Anche l'incontro con Meier sull'ambulanza può essere interpretato come un appuntamento: solo quando Lola esegue il percorso correttamente può smettere di correre e salire su un mezzo di trasporto per la prima volta dall'inizio delle tre sequenze, e salvare così la vita di Meier.

5) *I forking-path spesso corrono parallelamente*: come ho già accennato nel terzo punto, *Lola corre* esplora sempre lo stesso universo, non vi è lo svolgimento di diversi bivi ma piuttosto lo svolgimento per tre volte dello stesso nucleo narrativo. Il gioco di parallelismi e rimandi tra i vari segmenti è quindi parte della struttura stessa del film ed è desumibile attraverso la lettura della tabella 9.

Di particolare interesse è, ad esempio, l'uso dello *split-screen*, che in tutti i casi porta alla morte di un personaggio. Nella prima e nella seconda sequenza è usato allo scadere dei venti minuti e ci mostra da un lato Lola mentre corre per tentare di arrivare in tempo all'appuntamento con Manni e dall'altro Manni che si appresta a rapinare il supermercato. Ovviamente le due sequenze hanno esiti diversi in base alla capacità di Manni di sentire o meno il richiamo di Lola, che porteranno prima alla morte di Lola e poi alla morte di Manni. Nella terza sequenza invece il padre di Lola si sostituisce a Manni e lo *split-screen* ci mostra una situazione analoga alla prima sequenza in cui l'arrivo di Lola in banca coincide con il

momento in cui il padre sale sull'auto di Meier e non può sentirla. In questo caso il padre, che non sente il richiamo di Lola, perderà la vita nell'incidente.

6) *I percorsi non sono tutti uguali, l'ultimo seguito presuppone gli altri*: Osservando la tabella 9 possiamo notare come gli eventi mostrati nella prima sequenza siano sottintesi nelle due sequenze successive. Ad esempio il dialogo tra il padre di Lola e la sua amante dura un minuto e cinquanta secondi nella prima sequenza, ventisette secondi nella seconda sequenza e solo quattordici secondi nella terza. Infatti, dopo aver assistito al dialogo completo nel primo segmento, quello che viene mostrato in ogni iterazione è il momento cruciale in cui la donna rivela di essere incinta e chiede al padre di Lola di diventare il padre del bambino che solo in un'occasione egli apprende non essere suo. Un altro esempio è l'incontro tra Lola e la guardia giurata nel terzo segmento, quando Lola arriva in banca, infatti Schuster le dice "sei arrivata, tesoro", come se aspettasse Lola, questa volta però in ritardo rispetto ai tentativi precedenti. Lo scambio di sguardi che segue, in cui Lola annichilisce Schuster, è una chiara continuazione della situazione del segmento precedente, quello relativo alla rapina in banca. Il film quindi, oltre ad essere costruito su un disegno ripetitivo di appuntamenti tra Lola e i vari personaggi, conserva nelle sequenze successive tracce degli avvenimenti e incontri accaduti in quelle precedenti.

7) *I percorsi non sono tutti uguali, l'ultimo seguito, o completato, è il meno ipotetico*: come ho già dimostrato, l'ultimo "percorso" di Lola cancella i precedenti e diventa il vero finale del film. Se, quindi, i primi due segmenti narrativi possono essere letti come versioni scartabili della storia, l'ultimo si pone invece come quello "meno ipotetico", ovvero come l'unico valido che "risolve" il film. Nel caso di *Lola corre* l'importanza dell'ultimo nucleo narrativo rispetto agli altri è evidente proprio per la struttura del film che "rimedia" le tre vite dei *videogames*, in cui l'ultima è quella decisiva. Inoltre le tre sequenze richiamano le norme aristoteliche che prevedono la divisione della tragedia in tre atti: associando ad ogni atto un segmento narrativo allora il terzo atto-segmento si pone come la conclusione del plot.

*Lola corre* rientra quindi nella categoria delle *multiple-draft narrative* descritta da Bordwell e Branigan, e, oltre a rappresentare uno dei modi in cui il cinema di fine Millennio rielabora la concezione lineare della temporalità, rappresenta anche uno dei modi in cui il cinema rielabora le strategie e i linguaggi di altri media.



<b>Tabella 9 - L'organizzazione degli eventi nelle tre sequenze di <i>Lola corre</i></b>					
	<i>Prima Sequenza</i>		<i>Seconda Sequenza</i>		<i>Terza Sequenza</i>
0.00	Lola attraversa il corridoio ed esce di casa	0.00	Lola attraversa il corridoio ed esce di casa	0.00	Lola attraversa il corridoio ed esce di casa
0.06	La madre parla al telefono	0.06	La madre parla al telefono	0.06	La madre parla al telefono
0.18	Sequenza animata di Lola che scende le scale	0.18	Sequenza animata di Lola che scende le scale	0.18	Sequenza animata di Lola che scende le scale
0.32	Sul pianerottolo incontra un ragazzo con un cane che ringhia al suo passaggio	0.28	Il proprietario del cane fa lo sgambetto a Lola che cade	0.26	Vede in tempo il cane e con un salto lo supera
0.42	Fine della sequenza animata. Lola esce dal cancello correndo	0.42	Fine della sequenza animata. Lola si rialza, si è fatta male ad una caviglia ed esce dal cancello zoppicando	0.39	Fine della sequenza animata. Lola esce dal cancello correndo
0.49	Corsa lungo la strada	1.03	Corsa lungo la strada	0.46	Corsa lungo la strada
0.52	Corsa lungo una seconda via	1.07	Corsa lungo una seconda via	0.51	Corsa lungo una seconda via
1.00	Corsa lungo un muro di recinzione basso (vediamo un cimitero)	1.17	Corsa lungo il muro di recinzione basso del cimitero	0.57	Corsa lungo il muro di recinzione alto (non vediamo il cimitero)
1.08	Corsa lungo il muro di recinzione alto del cimitero	1.26	Lola gira l'angolo, urta la donna con il passeggino, la donna la insulta	1.04	Lola gira l'angolo, schiva la donna con il passeggino
1.11	Lola gira l'angolo, urta leggermente la donna con il passeggino, la donna la insulta	1.34	Flashforward della donna	1.11	Flashforward della donna
1.23	Flashforward della donna	1.48	Ripresa dall'alto di un incrocio: la metropolitana passa sul binario sopraelevato mentre Lola corre lungo la strada sotto al binario	1.19	Lola corre lungo i binari della metropolitana
1.32	Ripresa dall'alto di un incrocio: la metropolitana passa sul binario sopraelevato mentre Lola corre lungo la strada sotto al binario	2.08	Meier si appresta ad uscire con l'auto dal garage	1.29	Ripresa dall'alto di un incrocio: la metropolitana passa sul binario sopraelevato mentre Lola corre lungo la strada sotto al binario
2.27	Video: dialogo tra il padre di Lola e la sua amante che gli chiede di lasciare la moglie per lei	2.14	Lola attraversa la strada e gira a sinistra	1.48	Lola attraversa la strada e gira a sinistra
3.22	Lola attraversa una strada e gira a sinistra	2.37	Incontra il gruppo di suore (tra cui la donna cieca)	2.08	Evita il gruppo di suore e quasi si scontra con il ragazzo sulla bici
3.47	Incontra il gruppo di suore e un ragazzo in bici	2.43	Il ragazzo in bici le chiede se vuole comprare la sua bicicletta ma lei rifiuta e gli chiede se è rubata	2.27	Video: il ragazzo incontra il barbone e gli vende la bici
3.58	Il ragazzo le chiede se vuole comprare la bici, Lola risponde di no	2.52	Flashforward del ragazzo	3.05	Lola corre
4.08	Flashforward del ragazzo	2.57	Lola attraversa il ponte	3.09	Lola viene quasi investita da Meier con cui ha un breve dialogo

4.15	Lola attraversa un ponte	3.03	Manni telefona dalla cabina, la donna cieca attende fuori	3.16	Si vede la macchina bianca passare
4.28	Meier esce con l'auto da un garage di un palazzo	3.12	Lola, per non farsi investire da Meier, salta sul cofano della macchina	3.29	Lola corre, non incrocia il barbone
4.38	Lola passa davanti alla macchina sfiorandola	3.16	Meier tampona il paraurti posteriore di un'auto bianca	3.37	Video: il barbone in bici
4.41	Meier tampona il paraurti anteriore di un'auto bianca	3.30	Lola correndo si scontra con il barbone	3.52	Video: la donna chiede al padre di Lola se vuole fare da padre al suo bambino
4.58	Manni fa delle telefonate dalla cabina telefonica	3.42	Video: il padre di Lola parla con la sua amante. Lei gli chiede se vuole fare da padre al suo bambino anche se non è lui il padre biologico	4.06	La segretaria avvisa il padre di Lola che Meier è arrivato. L'uomo va via pensando di essere il padre del bambino
5.26	Restituisce la scheda ad una donna cieca, che va via. Manni guarda l'ora, sono le 11:50	4.09	Lola arriva in banca	4.35	Split screen: Lola corre mentre il padre si allontana dalla banca
5.57	Lola correndo incrocia il barbone	4.42	Lola non sfiora l'impiegata nel corridoio	5.55	Lola chiama il padre che non la sente e va via in auto
6.01	Video: l'amante rivela al padre di Lola di essere incinta	4.53	Lola sorprende il padre e la sua amante durante un litigio	6.15	Lola si ferma davanti alla banca
6.44	Lola arriva in banca	5.11	Il padre si accorge di Lola. Lei nonostante la situazione gli chiede il denaro	6.42	Schuster le parla e i due si guardano come nella sequenza precedente
7.17	Lola incontra un'impiegata nel corridoio	6.35	Il padre schiaffeggia Lola che ha offeso la sua amante	6.55	Lola riprende a correre
7.21	Flashforward della donna	6.55	Lola percorre il corridoio piangendo e incrocia nuovamente l'impiegata	6.57	Manni telefona dalla cabina, la donna cieca attende fuori
7.29	Video: la donna chiede al padre di Lola se vuole fare da padre al suo bambino	7.38	Decide di fare la rapina e torna dal padre dopo aver rubato la pistola a Schuster	7.12	Restituisce la scheda alla donna cieca che lo ferma indicando un punto imprecisato
7.40	Lola entra ufficio e conosce l'amante del padre che va via. Poi chiede il denaro al padre	8.12	Punta la pistola al padre, Schuster le fa notare che lei non la sa usare	7.16	Manni vede il barbone sulla bici con la busta contenente il denaro
9.16	Urlo di Lola	8.28	Lola toglie la sicura e spara due colpi con decisione	7.23	Manni insegue il barbone
9.26	Il padre accompagna Lola fuori dall'ufficio e le comunica di non essere il suo vero padre e di voler lasciare la madre	8.38	Lola prende suo padre in ostaggio, poi incontra nuovamente l'impiegata in corridoio che le rivolge la parola	7.38	Il padre di Lola è in auto con Meier
10.50	La guardia giurata Schuster accompagna Lola fuori dalla banca	9.04	Flashforward della donna	7.47	Manni causa un incidente che coinvolge il padre di Lola, l'auto bianca e l'uomo che ha rubato il motorino di Lola

11.42	Una signora anziana si ferma, Lola le chiede l'ora, sono le 11:55	9.10	Lola spara nuovamente	8.06	Il padre e Meier hanno perso i sensi
11.56	Lola corre	10.15	Un impiegato (visto nel flashforward della donna) procura a Lola il denaro necessario	8.18	Lola corre senza meta
12.26	Lola attraversa una piazza in diagonale	10.17	Schuster parla con Lola	8.33	Chiude gli occhi e prega per avere un aiuto
12.32	Manni è ancora nella cabina telefonica. Guarda l'orologio, sono le 11.57	10.24	Scambio di sguardi tra Lola e Schuster	9.13	Li riapre quando sente il clacson di un camion che rischia di investirla. Lola vede il casinò
12.54	Un'ambulanza passa accanto a Lola	10.58	L'impiegato va a prendere altri soldi per raggiungere la quota necessaria	9.48	Entra nel casinò
13.08	Frena in tempo e schiva una vetrina che degli operai stanno trasportando a mano	11.48	L'impiegato torna con i soldi mancanti	10.16	Compra le fiches
13.26	Manni si incammina verso il supermercato	12.43	Lola getta la pistola ed esce dalla banca che nel frattempo è stata circondata dalla polizia	10.46	Punta per la prima volta sul 20 nero
13.35	Loca corre. Montaggio alternato tra Manni e Lola	13.06	Lola rimane impietrita. Un poliziotto le fa cenno di spostarsi, poi un altro la sposta via di lì, evidentemente hanno equivocato la situazione	11.22	Vince, punta nuovamente sul 20 nero
14.12	Split screen: Manni sta per rapinare il supermercato, Lola corre	13.39	Lola può fuggire via, incontra la signora anziana a cui chiede nuovamente l'ora	12.41	Urlo di Lola che determina la seconda vittoria
14.41	Split screen: Manni, Lola, orologio che segna le 12:00	13.45	Lola corre	13.48	Lola ritira il denaro mentre tutti la guardano sbigottiti
14.54	Lola vede Manni in lontananza, lo chiama ma Manni non la sente.	13.53	Lola attraversa una piazza orizzontalmente	14.37	Manni raggiunge il barbone e recupera i soldi. Gli regala la pistola
15.13	Manni entro nel supermercato per rapinarlo	13.56	Manni è ancora nella cabina telefonica. Guarda l'orologio, sono le 11.55	16.06	Lola attraversa una piazza
15.55	Lola arriva, dialogo tra i due	14.08	Un'ambulanza passa dietro Lola, Lola chiede all'autista un passaggio che le viene negato	16.19	Un'ambulanza passa accanto a Lola, frena in tempo per non rompere la vetrina e Lola ne approfitta per salire sull'ambulanza. Dentro trova Meier in fin di vita ma Lola lo salva stringendogli la mano
16.22	Una guardia punta la pistola contro Manni	14.23	L'autista non frena in tempo e rompe la vetrina che gli operai stanno trasportando a mano	18.23	L'ambulanza la lascia all'incrocio di fronte al supermercato
16.37	Lola colpisce la guardia e prende la pistola. Manni le dice di togliere la sicura e	14.46	Manni attraversa la strada e si dirige verso il supermercato	19.08	Lola vede Manni uscire dalla macchina di Ronnie, capisce che Manni ha

16.37	Lola colpisce la guardia e prende la pistola. Manni le dice di togliere la sicura e parte accidentalmente un colpo	14.46	Manni attraversa la strada e si dirige verso il supermercato	19.08	Lola vede Manni uscire dalla macchina di Ronnie, capisce che Manni ha risolto la situazione da solo
17.25	Dopo aver rapinato il supermercato scappano via correndo	14.57	Lola corre	19.44	Si incontrano
17.45	La polizia li blocca in una via	15.03	Manni sta per entrare nel supermercato	19.58	Fine del film
18.21	Manni lancia in aria la busta col denaro	15.19	Split screen: Manni sta per rapinare il supermercato, Lola corre		
18.24	Un poliziotto spara accidentalmente e colpisce Lola che cade a terra morente	15.49	Split screen: Manni, Lola, orologio che segna le 12:00		
19.28	Inizio prima sequenza rossa	16.02	Manni questa volta sente il richiamo di Lola		
		16.25	Mentre i due si vengono incontro l'ambulanza investe Manni		
		16.41	Lola fa cadere a terra la busta col denaro		
		17.03	Lola raggiunge Manni		

## CONCLUSIONI

«La tendenza a costruire trame intricate che richiedono fruizioni ripetute attesta il tentativo del cinema contemporaneo di rimediare la complessità diegetica dei videogame combinandolo con il potenziale estetico delle produzioni indipendenti. Queste ultime, infatti, presuppongono uno spettatore attivo, curioso, paziente, disposto a stare al gioco: queste pellicole, in altre parole, presuppongono uno spettatore/giocatore. I film “*mindbenders*” sono infatti pensati per un fruitore disposto ad esplorarli a livello spaziale prima ancora che narrativo, scoprendo gli elementi che prevedono una interazione simbolica e assumendo, a turno, la soggettività dei vari personaggi per sperimentare il racconto in forma autenticamente immersiva»<sup>228</sup>.

Il pensiero di Chris Cooling ben riassume l’idea alla base di questo studio: leggere nel fenomeno della narrazione esplosa il tentativo da parte del cinema di emulare forme narrative e modalità fruibili tipiche dei media digitali, in particolare del videogame.

La narrazione esplosa è quindi il frutto di un particolare scambio di codici tra cinema e videogiochi e dimostra pertanto come le ibridazioni tra i due media non avvengano solo nell’ambito della sperimentazione digitale.

Nella prima parte abbiamo visto come i puzzle film siano stati contestualizzati nei *film studies* all’interno del paradigma post-classico, e come, attraverso numerose “etichette”, i vari studiosi, tra cui in particolare: David Bordwell, Eleftheria Thanouli, Allan Cameron, Elliot Panek, Jason Mittel, Warren Buckland e Thomas Elsaesser; abbiano sottolineato aspetti diversi del fenomeno della narrazione esplosa.

Il filo conduttore che lega gli interventi degli autori sopra citati è l’individuazione della responsabilità dell’intermedialità nella costruzione di nuove forme narrative nel cinema contemporaneo, e del ruolo attivo di un nuovo tipo di spettatore: uno spettatore-giocatore come scrive Cooling, uno spettatore esperto, come sostengono Mittel e Panek, che ricerca nel film una nuova forma di intrattenimento basata sul *ludus* indicato da Caillois.

---

<sup>228</sup> C. Cooling, *Per capire bisogna giocare*, in M. Bittanti, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008, p. 132. Cooling intende per *mindbenders*: «film che tendono a sovvertire le nostre aspettative».

A partire dagli anni Novanta inizia così, un ciclo di film in cui la non linearità della struttura narrativa richiede una “visione attenta” e ripetuta, uno sforzo da parte dello spettatore-utente che deve dimostrare le proprie competenze nel nuovo gioco offerto dal *mind-game* film.

Un cinema-game quindi, come sostiene Gianni Canova<sup>229</sup>, che invita non solo alla visione, ma anche all’acquisto del DVD e alla partecipazione online per scoprire altri elementi del mondo diegetico.

E se il cinema entra in una dimensione ludica (illuminanti in tal senso le considerazioni di P. David Marshall sui mutamenti nella cultura contemporanea per opera dell’industria cinematografica e televisiva, interessate a non limitare il gioco all’età infantile o allo sport attraverso l’abilitazione di una cultura dell’intrattenimento per adulti<sup>230</sup>), occorre non sottovalutare le particolari influenze sul linguaggio cinematografico da parte del videogame:

«Il caso delle contaminazioni tra cinema e videogiochi è ancora esemplare. Il primo può solo simulare l’interattività che è l’anima del secondo, ma non rubargliela né replicarla; e quest’ultimo può solo cercare di emulare il racconto di una storia per immagini e suoni che è la vera forza del primo»<sup>231</sup>.

Il processo inverso invece è molto praticato: come abbiamo visto nella seconda parte, una branca dei *game studies*, la narratologia applicata al videogioco, studia il nuovo medium inteso come testo elettronico e come forma narrativa interattiva. I debiti del videogame nei confronti del cinema si misurano soprattutto attraverso le *cut scenes*, oggetto di non poche contestazioni da parte dei ludogoli che invece rivendicano da anni la priorità della componente ludica su quella narrativa.

Ma se, indubbiamente, il videogame ha attinto e attinge molto dal cinema, è altrettanto vero che il cinema attinge continuamente dal videogame, e la narrazione esplosa è sicuramente uno dei modi in cui si verifica questo scambio.

---

<sup>229</sup> P. Canova, *Il tramonto del corpo. Crisi dell’antropocentrismo e protagonismo degli oggetti nel cinema contemporaneo*, 1999, <http://new.fucinemute.it/1999/06/il-tramonto-del-corpo>.

<sup>230</sup> P. D. Marshall, *The New Intertextual Commodity*, in D. Harries (edited by), *The New Media Book*, London, BFI, 2002, pp. 68-81. Si veda anche E. Morin, *L’esprit du tempo I. Nevrose*, Paris, Grasset & Fasquelle, 1962, trad. it., *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi, 2008.

<sup>231</sup> L. De Giusti, *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell’era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008, p. 13.

Attraverso l'analisi di due film, *Pulp Fiction* (Id, Quentin Tarantino, 1994) e *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998), si è cercato di verificare le effettive contaminazioni tra cinema e videogame.

Accostando la particolare struttura narrativa di questi film, infatti, a nozioni come sequenzialità non consequenziale, logica del *save game*, ripetibilità e montaggio spaziale, è possibile riscontrare le analogie con la struttura narrativa e le modalità fruibili offerte dal videogioco.

E se la narrazione esplosa rappresenta in fondo solo uno dei quattro modi in cui, secondo Alessio Ceccherelli<sup>232</sup>, il videogame esercita le proprie influenze sul mezzo cinema, le suggestioni offerte da Luciano De Giusti ci ricordano che il linguaggio cinematografico è caratterizzato da un continuo e costante rinnovamento, e, in questa nuova era della simulazione, il connubio tra cinema e videogiochi in fondo era inevitabile:

«Nel gioco reversibile e complesso di dare e avere, andata e ritorno, oltre ai singoli episodi di ambiente videoludico trasformato in film, la logica di funzionamento di questo dispositivo si offre quale fonte d'ispirazione per racconti filmici a intreccio narrativo non lineare: concepiti fin dalla sceneggiatura in forma ipertestuale, essi abbandonano le regole consolidate della successione consequenziale unidirezionale e imboccano la via di una narrazione reticolare.

È anche in tal modo che il cinema rinnova le sue possibilità di raccontare delle storie costruite attraverso forme e strutture non riconducibili a preesistenti modelli letterari. È vero che la letteratura aveva già sperimentato per proprio conto forme di narrazione reticolare, ma, come per risonanza, esse vengono accentuate e moltiplicate dal dispositivo videoludico che non cessa di far sentire la sua influenza anche sulla produzione letteraria. Attraverso la comune interferenza mediatrice del videogioco, come di altre forme combinatorie della logica digitale, cinema e letteratura hanno la possibilità di scrivere un nuovo capitolo nella lunga storia delle loro transazioni»<sup>233</sup>.

---

<sup>232</sup> A. Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007.

<sup>233</sup> L. De Giusti, *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, op. cit., p. 11.

## BIBLIOGRAFIA

Espen Aarseth, *Cybertext*, Baltimora, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Ezio Alberione (a cura di), *Lo specchio scuro*, Milano, Centro culturale San Fedele, 2005.

Francesco Alinovi, *Mi gioco il cervello. Nascita e furori dei videogiochi*, Roma, Liocorno Editori, 2000.

Rick Altman, *Film/genere*, Milano, Vita e pensiero, 2004.

Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era del digitale*, Torino, Lindau, 2007.

Alessandro Amaducci, *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà disegnate*, Torino, Kaplan, 2010.

Simone Arcagni, *Oltre il postmoderno*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 67-77.

Paul Arthur, *Multimedia and the Narrative Frame: Navigating Digital Histories*, in «Refractory. A Journal of Entertainment Media», vol. 9, 2006, <http://www.refractory.unimelb.edu.au/>.

Reiji Asakura,, *Revolutionaries at Sony*, New York, McGraw-Hill, 2000.

Ciro Ascione, *Videogames. Elogio del tempo spercato*, Roma, Minimum fax, 1999.

Jacques Aumont, *A cosa pensano i film*, Pisa, Edizioni ETS, 2007.

Jacques Aumont, *Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti*, Torino, Kaplan, 2008.

Alice Autelitano, *Cronosismi. Il tempo nel cinema postmoderno*, Udine, Campanotto, 2006.

Alice Autelitano, *Nuove narrazioni postmoderne. Evoluzioni del racconto cinematografico negli anni Duemila*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 78-89.

Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2004.



Jean Baudrillard, *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée, 1981.

Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto. La tv ha ucciso la realtà?*, Varese, Raffaello Cortina Editore, 2006.

Raymond Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Milano, Mondadori, 2007.

Paolo Bertetto (a cura di), *Metodologie di analisi del film*, Roma, Laterza, 2006.

Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani, 2007.

Paolo Bertetto, *David Lynch*, Venezia, Marsilio, 2008.

Matteo Bittanti, *Gioco e videogioco: da Philip K. Dick a Cronenberg*, in «Cineforum», n. 391, gennaio-febbraio 2000, pp. 10-17.

Matteo Bittanti, *Per una cultura del videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Milano, Unicopli, 2002.

Matteo Bittanti, *Intermedialità: videogiochi, cinema, tv, fumetti*, Milano, Unicopli, 2004.

Matteo Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi, 2008.

Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The Mit Press, Cambridge (Ma) 1999, trad. it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002.

Fabio Bonetti, *Movie o game? Le prospettive del film interattivo e del videogioco narrativo*, <http://new.fucinemute.it/2001/09/movie-o-game-le-prospettive-del-film-interattivo-e-del-videogioco-narrativo/> 1 settembre 2001.

David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, New York, Columbia University Press, 1985.

David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985.

David Bordwell, *Film futures*, in «Substance», n. 97, 2002, pp. 88-104.

David Bordwell, *The Way Hollywood Tell It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006.

David Bordwell, *Poetics of Cinema*, New York, Routledge, 2007.

Jorge Luis Borges, *El jardín de senderos que se bifurcan*, in *Ficciones*, Buenos Aires, Emecé Editores, 1944, trad. it., *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *Finzioni*, Torino, Einaudi, 2010.

Edward Branigan, *Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A reponse to David Bordwell's "Film Futures"*, in «Substance», n. 97, 2002.

Marcello Walter Bruno, *Il postmoderno suona sempre due volte*, in «Segnocinema» n. 40, novembre 1989.

Marcello Walter Bruno, *Tempi post(post)moderni*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 20-32.

Vincenzo Buccheri, *Sguardi sul postmoderno, il cinema contemporaneo: questioni, scenari, letture*, Milano, I.S.U., 2000.

Warren Buckland (edited by), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Singapore, Wiley-Blackwell, 2009.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967, trad. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1995.

Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Roma, Laterza, 1987.

Allan Cameron, *Contingency, order, and the modular narrative: 21 Grams and Irreversible*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 66-78

Allan Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2008.

Gianni Canova, *Il tramonto del corpo. Crisi dell'antropocentrismo e protagonismo degli oggetti nel cinema contemporaneo*, 1999, <http://new.fucinemute.it/1999/06/il-tramonto-del-corpo>.

Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000.

Giulia Carluccio, Federica Villa, (a cura di), *Il corpo del film*, Roma, Carocci, 2006.

Enrico Carocci, *Di alcuni gesti fondamentali nel cinema contemporaneo*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp.42-51.

Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi, (a cura di), *Terre incognite*, Roma, Carocci, 2006.

Alessio Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007.

Alessio Ceccherelli, Giovanni Boccia (a cura di), *Videomondi*, Napoli, Liguori Editore, 2008.

Gaetano Chiurazzi, *Il postmoderno*, Torino, Paravia, 1999.

Andy Clarke, Grethe Mitchell, *Film and the Development of Interactive Narrative*  
<http://www.transformreality.com/downloads/papers/Virtual%20Storytelling.pdf>.

Andy Clarke, Grethe Mitchell, *Playing with Film Language*  
<http://www.transformreality.com/downloads/papers/Playing%20with%20Film%20Language.pdf>.

Vincenza Costantino, *Sul cinema post(video)moderno*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp.121-128.

Chris Crawford, *The art of Game Design*, [www.erasmatazz.com/free/AoCGD.pdf](http://www.erasmatazz.com/free/AoCGD.pdf), 1982.

Ken Dancyger, Jeff Rush, *Il cinema oltre le regole. Nuovi modelli di sceneggiatura*, Milano, Rizzoli, 2000.

Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era del digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.

Valeria De Rubeis, *Vedere digitale*, Roma, Dino Audino Editore, 2005.

Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1992, trad. it., *Vita e morte dell'immagine*, Milano, Il Castoro, 1999.

Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Rizhome*, Paris, Minuit 1976, trad. it., *Rizoma*, Parma-Lucca, Pratiche Editrice, 1977.

Giorgio De Vincenti, *Il concetto di modernità nel cinema*, Parma, Pratiche 1993.

Nicola Dusi, Lucio Spaziante (a cura di), *Remix-Remake: Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.

Thomas Elsaesser, Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, London, Arnold, 2002, trad. it., *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Milano, Bietti, 2010.

Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Filmtheorie. Zur Einführung*, Hamburg, Junius Verlag GmbH, 2007, trad. it., *Teoria del film. Un'introduzione*, Torino, Einaudi, 2009.

Bruno Fornara, *Polpa e macinato: il "caso" Tarantino. Il cinema in un film*, in «Cineforum», n. 359, novembre 1996, pp. 24-33.

Michel Foucault, *Eterotopia. Luoghi e non-luoghi metropolitani*, in «Millepiani», n. 2, 1994, pp. 9-22.

Gonzalo Frasca, *Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, 1999.

Simone Ghelli, *Il naufragio dello sguardo: oltre il postmoderno*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 52-66.

Federica Grigoletto, *Videogiochi e cinema. Interattività, temporalità, tecniche narrative e modalità di fruizione*, Milano, Unicopli, 2006.

J. C. Herz, *Joystick Nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds*, 1997, trad. it., *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Roma, Meltemi, 2008.

Geoff Howland, *Game Design: The Essence of Computer Games*, [http://www.cpp-home.com/tutorials/198\\_1.htm](http://www.cpp-home.com/tutorials/198_1.htm).

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Amsterdam, 1939, trad. it. *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2010.

Ira Jaffe, *Hollywoods Hybrids. Mixing Genres in Contemporary Films*, Lanham, Rowman & Littlefield Publishers, 2007.

Frederic Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, *New Left Review*, 1984, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano, Garzanti, 1989.

Frederic Jameson, *Il postmoderno*, in «Segnocinema» n. 12, marzo 1984, pp. 12-18.

Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*,  
<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

Laurent Jullier, *L'écran post-moderne: un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997, trad. it., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006.

Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 9-19.

Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative*, Paper presentato alla conferenza *Digital Arts and Culture*, Bergen, Novembre 1998,  
[http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_narrative.html).

Jesper Juul, *Games Telling stories? A brief note on games and narratives*,  
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, 2001.

Jesper Juul, *Introduction to Game Time*, in Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (edited by), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2004, pp. 131-142.

Steve Kent, *The First Quarter*, Bothell, BWD Press, 2000.

Marsha Kinder, *Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, in «Film Quarterly», vol. 55, n. 4, summer 2002, pp. 2-15.

Geoff King, *La Nuova Hollywood*, Torino, Einaudi, 2004.

Geoff King, *Il cinema indipendente americano*, Torino, Einaudi, 2006.

Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*, Berkeley, University of California Press, 2006.

Franco La Polla (a cura di), *The Body Vanishes : La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Torino, Lindau, 2000.

Franco La Polla, *Poetiche del cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, Torino, Lindau, 2001.

Alain e Frédéric Le Diberder, *Qui a Peur des Jeux-Vidéo*, Paris, Editions La Decouverte, 1993.

Jean-François Lyotard, *La Condition Postmoderne*, Paris, Minuti, 1979, trad. it., *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli, 2006.

Jean-François Lyotard, *Le Postmoderne expliqué aux enfants*, Paris, Galilée, 1986, trad. it., *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Milano, Feltrinelli, 1987.

Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004.

Steven Malliet, *Anthropologists From Mars Or Home-Grown Philosophers? Toward A Model For The Systematic Analysis Of The Contents In Videogames*, IAMCR/AIECS/AIERI, Barcellona, 21-26 Luglio 2002

Richard Maltby, Ian Craven, *Hollywood Cinema: An Introduction*, Oxford, Blackwell, 1995.

Luca Malvasi, *Il corpo scrivente: Elephant di Gus Van Sant*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 90-95.

Lev Manovich, *The Language of New Media*, Massachusetts Institutes of Technology, 2001, trad. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002.

P. David Marshall, *The New Intertextual Commodity*, in D. Harries (edited by), *The New Media Book*, London, BFI, 2002, pp. 68-81.

M. Mateas, A. Stern, *Structuring Content in the Façade Interactive Drama Architecture*, AIIDE, Marina del Rey, 1-3 giugno 2005.

Brian Mc Hale, *Postmodernist Fiction*, New York-London, Methuen, 1987.

Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill, 1964, trad. it., *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 2008.

Roy Menarini, *Tecnica e ideologia 2.0. L'11 settembre e i tramonti del postmoderno*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 33-41.

Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Bari, Laterza, 2007.

Jason Mittel, *Narrative complexity in contemporary American television*, in «The Velvet Light Trap», n. 58, 2006, pp. 29-40.

Claire Molloy, *Memento*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2010.

Pietro Montani, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini e Associati, 1999.

Nick Montfort, *Interactive Fiction as "Story", "Game", "Storygame", "Novel", "World", "Literature", "Puzzle", "Problem", "Riddle", and "Machine"*, [www.electronicbook\\_review.com](http://www.electronicbook_review.com), 2004.

Edgar Morin, *L'esprit du temps I. Nevrose*, Paris, Grasset & Fasquelle, 1962, trad. it., *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi, 2008.

Alberto Morsiani, *Quentin Tarantino*, Roma, Gremese Editore, 2004.

Alberto Morsiani, *Quentin Tarantino. Pulp Fiction*, Torino, Lindau, 2008.

Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1998.

Alberto Negri, *Lucidi disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Roma, Bulzoni, 1996.

Carol O'Sullivan, *The Choice of an Ending: DVD and the Future(s) of Post-Apocalyptic Narrative*, in «Refractory. A Journal of Entertainment Media», vol. 9, 2006, <http://www.refractory.unimelb.edu.au/>.

Elliot Panek, *The poet and the detective: Defining the psychological puzzle film*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 62-88.

Gianfranco Pecchinenda, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*, Roma, Laterza, 2010.

Isabella Pezzini, Romana Rutelli (a cura di), *Mutazioni audiovisive: sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, Pisa, Ets, 2005.

Cristiano Poian, *Rez. L'estetica del codice, l'arte del videogioco*, Milano, Unicopli, 2007.

Cristiano Poian, *Intervista a David Rodowick*, in «Close up», nn. 24-25, aprile 2009, pp. 129-139.

Dana Polan, *Pulp Fiction*, London, British Film Institute, 2000.

Veronica Pravadelli, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, in «bianco e nero», n. 550/551, marzo 2004-gennaio 2005, pp. 247-257.

Veronica Pravadelli, *Moderno/Postmoderno. Elementi per una teoria*, in Bruno Torri (a cura di), *Nuovo cinema (1965-2005). Saggi in onore di Lino Micciché*, Venezia, Marsilio, 2005.

Veronica Pravadelli, *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Venezia, Marsilio, 2007.

David Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard College, 2001, trad. it., *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Edizioni Olivares, 2007.

Marie-Laure Ryan, *Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media*, in «Game Studies. the international journal of computer game research», vol. 1, n. 1, 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan>.

Richard Schickel, Martha Smilgis, *Cinema: Slam! Bang! A Movie Movie*, in «Time», 15 giugno 1981, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,949205,00.html>.



David Sheff, *Game Over*, New York, Random House, 1993.

Giovanni Spagnoletti, *Il digitale: una nuova rivoluzione del cinema?*, in Bruno Torri (a cura di), *Nuovo cinema (1965-2005). Scritti in onore di Lino Miccichè*, Venezia, Marsilio, 2005.

Massimiliano Spanu (a cura di), *Postmoderno?*, Roma, Gamberetti, 1999.

Janet Staiger, *Complex narratives, an introduction*, in «Film Criticism», n. 31, 2006, pp. 2-4.

Dean Takahashi, *Opening the Xbox*, Roseville, Prima Publishing, 2002.

Eleftheria Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, London, Wallflower Press, 2009.

Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television*, Cambridge, Harvard University Press, 2003.

Sherry Turkle, *Life on the screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Touchstone, 1995, trad. it., *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Milano, Apogeo, 2005.

Paul Virilio, *L'Art à perte de vue*, Paris, Galilée, 2005, trad. it., *L'arte dell'accecamento*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2007.

G. Wilson, *Transparency and twist in narrative fiction film*, in «Journal of Aesthetic and Art Criticism», n. 61, 2006, pp. 81-95.

Mark Wolf, *The medium of the videogame*, Austin, University of Texas Press, in Ivi, p. 36

Alessandro Zaccuri, *Citazioni pericolose: il cinema come critica letteraria*, Roma, Fazi, 2000.

Vito Zagarrìo, *L'anello mancante. Storia e teoria del rapporto cinema-televisione*, Torino, Lindau, 2004.

Vito Zagarrìo (a cura di), *Quentin Tarantino*, Venezia, Marsilio, 2009.

## FILMOGRAFIA

- 2 fast and 2 furious (Id, John Singleton, 2003)*
- 2046 (Id, Wong Kar-Wai, 2004)*
- 21 grammi (21 Grams, Alejandro González Iñárritu, 2003)*
- A beautiful mind (Id, Ron Howard, 2001)*
- Across the universe (Id, Julie Taymor, 2007)*
- Allucinazione perversa (Jacob's Ladder, Adrian Lyne, 1990)*
- America oggi (Short Cuts, Robert Altman, 1993)*
- American Psycho (Id, Mary Harron, 2000)*
- Amores perros (Id, Alejandro González Iñárritu, 2000)*
- Angel Heart - Ascensore per l'inferno (Angel Heart, Alan Parker, 1987)*
- Assassini nati (Natural Born Killers, Oliver Stone, 1994)*
- Atto di forza (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990)*
- Avatar (Id, James Cameron, 2009)*
- Babel (Id, Alejandro González Iñárritu, 2006)*
- Be kind rewind- Gli acchiappafilm (Be Kind Rewind, Michel Gondry, 2008)*
- Blade runner (Id, Ridley Scott, 1982)*
- Block party (Id, Michel Gondry, 2005)*
- Brazil (Id, Terry Gilliam, 1985)*
- City of God (Citade de Deus, Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002)*
- Codice sconosciuto (Code inconnu: Récit incomplet de divers voyages, Michael Haneke, 2000)*
- Crash contatto fisico (Crash, Paul Haggis, 2004)*
- Cruel intention (Id, Roger Kumble, 1999)*
- Dark city (Id, Alex Proyas, 1998)*
- Destino cieco (Przypadek, Krzysztof Kieślowski, 1981)*
- Donnie Darko (Id, Richard Kelly, 2001)*
- Dune (Id, David Lynch, 1984)*
- Edward mani di forbice (Edward Scissorhands, Tim Burton, 1990)*

*Elephant* (*Id*, Gus Van Sant, 2003)  
*Europa* (*Id*, Lars von Trier, 1991)  
*eXistenZ* (*Id*, David Cronenber, 1999)  
*F come falso - Verità e menzogne* (*F for fake*, Orson Welles, 1973)  
*Fight club* (*Id*, David Fincher, 1999)  
*Flight plan - Mistero in volo* (*Flightplan*, Robert Schwentke, 2005)  
*Following* (*Id*, Christopher Nolan, 1998)  
*Grindhouse – A prova di morte* (*Grindhouse – Death Proof*, Quentin Tarantino, 2007)  
*Guerre Stellari* (*Star Wars*, George Lucas, 1977)  
*Hackers* (*Id*, Iain Softley, 1995)  
*Hiroshima mon amour* (*Id*, Alan Resnais, 1959)  
*Hong Kong Express* (*Chungking express, Chong qing sen lin*, Wong Kar-wai, 1994)  
*Human nature* (*Id*, Michel Gondry, 2001)  
*I soliti sospetti* (*The Usual Suspects*, Bryan Singer, 1995)  
*Il favoloso mondo di Amelie* (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, 2001)  
*Il grande capo* (*Direktøren for det hele*, Lars von Trier, 2006)  
*Il sesto senso* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999)  
*Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991)  
*Il tagliaerba* (*The lawnmowerman*, Brett Leonard, 1992)  
*Il tredicesimo piano* (*The Thirteenth Floor*, Josef Rusnak, 1999)  
*Il valzer del pesce freccia* (*Arizona Dream*, Emir Kusturica, 1993)  
*Inception* (*Id*, Christopher Nolan, 2010)  
*INLAND EMPIRE- L'impero della mente* (*INLAND EMPIRE*, David Lynch, 2006)  
*Intrappolata nella rete* (*The Net*, Irwin Winkler, 1995)  
*Jackie Brown* (*Id*, Quentin Tarantino, 1997)  
*Johnny mnemonic* (*Id*, Robert Longo, 1995)  
*Jurassic Park* (*Id*, Steven Spielberg, 1993)  
*Kill Bill: Volume 1* (*Id*, Quentin Tarantino, 2003)  
*Kill Bill: Volume 2* (*Id*, Quentin Tarantino, 2004)  
*L'esercito delle dodici scimmie* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995)  
*L'uomo senza sonno* (*El maquinista*, Brad Anderson, 2004),  
*La vita è meravigliosa* (*It's a Wonderful Life*, Frank Capra, 1946)

*Lady Vendetta* (*Chinjeolhan geumjassi - Sympathy for Lady Vengeance*, Chan-wook, 2005)  
*Last year in marienbad* (*Id*, Alain Resnais, 1961)  
*Le Grand Bleu* (*Id*, Luc Besson, 1998)  
*Le Iene* (*Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino, 1992)  
*Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998)  
*L'uomo senza sonno* (*El Maquinista*, Brad Anderson, 2004)  
*Magnolia* (*Id*, Paul Thomas Anderson, 1999)  
*Matrix reloaded* (*Id*, Andy e Larry Wachowski, 2003)  
*Matrix revolutions* (*Id*, Andy e Larry Wachowski, 2003)  
*Memento* (*Id*, Christopher Nolan, 2000)  
*Minority report* (*Id*, Steven Spielberg, 2002)  
*Moulin rouge* (*Id*, Baz Luhrmann, 2001)  
*Mr. Vendetta* (*Boksuneun nau geot- Sympathy for Mr. Vengeance*, Chan-wook, 2002)  
*Mulholland Drive* (*Id*, David Lynch, 2001)  
*Mystery Train* (*Id*, Stephen Gaghan, 1989)  
*Niente da nascondere* (*Caché*, Michael Haneke, 2005)  
*Nirvana* (*Id*, Gabriele Salvatores, 1997)  
*Oldboy* (*Oldeuboi*, Chan-wook, 2003)  
*Paranoid park* (*Id*, Gus Van Sant, 2007)  
*Paura in palcoscenico* (*Stage Fright*, Alfred Hitchcock, 1950)  
*Paycheck* (*Id*, John Woo, 2003)  
*Persona* (*Id*, Ingmar Bergman, 1966)  
*Playtime* (*Id*, Jacques Tati, 1967)  
*Prima della pioggia* (*Pred doždöt*, Milcho Manchevski, 1994)  
*Pulp Fiction* (*Id*, Quentin Tarantino, 1994)  
*Quarto potere* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941)  
*Quei bravi ragazzi* (*Goodfellas*, Martin Scorsese, 1990)  
*Rashomon*, (*Id*, Akira Kurosawa, 1950)  
*Requiem for a Dream* (*Id*, Darren Aronofsky, 2000)  
*Resident Evil* (*Id*, Paul Anderson, 2002)  
*Resident Evil: Apocalypse* (*Id*, Alexander Witt, 2004)  
*Resident Evil: Extinction* (*Id*, Russell Mulcahy, 2002)

*Ricomincio da capo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1993)  
*RocknRolla* (*Id*, Guy Ritchie, 2008)  
*Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004)  
*Seven* (*Id*, David Fincher, 1995)  
*Sliding doors* (*Id*, Peter Howitt, 1998)  
*Strade perdute* (*Lost Highway*, David Lynch, 1997)  
*Syriana* (*Id*, Stephen Gaghan, 2005)  
*The bourne ultimatum - Il ritorno dello sciacallo* (*The Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass, 2007)  
*The burning plain* (*Id*, Guillermo Arriaga, 2008)  
*The butterfly effect* (*Id*, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004)  
*The fast and the furious* (*Id*, Rob Cohen, 2001)  
*The fast and the furious: Tokyo Drift* (*Id*, Justin Lin, 2006)  
*The forgotten* (*Id*, Joseph Ruben, 2004)  
*The Game - Nessuna regola* (*The Game*, David Fincher, 1997)  
*The jacket* (*Id*, John, Maybury, 2005)  
*The Last Temptation of Christ* (*Id*, Martin Scorsese, 1988)  
*The matrix* (*Id*, Larry e Andy Wachowski, 1999)  
*The million dollar hotel* (*Id*, Wim Wenders, 2000)  
*The others* (*Id*, Alejandro Amenábar, 2001)  
*The prestige* (*Id*, Christopher Nolan, 2006)  
*The science of sleep* (*L'arte del sogno*, Michel Gondry, 2006)  
*The Truman show* (*Id*, Peter Weir, 1998)  
*The village* (*Id*, M. Night Shyamalan, 2004)  
*Timecode* (*Id*, Mike Figgis, 2000)  
*Titanic* (*Id*, James Cameron, 1997)  
*Too Many Ways to Be No. 1* (*Yat goh chi tan dik daan sang*, Wai Ka-Fai, 1997)  
*Traffic* (*Id*, Steven Soderbergh, 2000)  
*Trainspotting* (*Id*, Danny Boyle, 1996)  
*Tron* (*Id*, Steven Lisberger, 1982)  
*Un'altra giovinezza* (*Youth Without Youth*, Francis Ford Coppola, 2007)  
*Vanilla sky* (*Id*, Cameron Crowe, 2001)

*Velluto blu (Blue Velvet, David Lynch, 1986)*

*Videodrome (Id, David Cronenberg, 1983)*

*Waking life (Id, Richard Linklater, 2001)*

*Woman in the windows (Id, Fritz Lang, 1944)*

*xXx (Id, Rob Cohen, 2002)*

## INDICE DEI VIDEOGIOCHI CITATI

*Aliens vs Predator* (Sega, 2010)  
*Alone in the dark* (Infogrames, 1992)  
*Blade Runner* (Westwood Studios, 1998)  
*Call of Duty* (Activision, serie)  
*Cobra* (Ocean Software, 1986)  
*Commando* (Capcom, 1985)  
*Conan* (Nes, 1984)  
*Doom* (Activision, 1993)  
*Fifa* (Electronics Arts, serie)  
*Final Fantasy* (Squaresoft, serie)  
*Gran Turismo* (SCEI, serie)  
*Grand Theft Auto* (Rockstar Games, serie)  
*Gremlins* (Sunsoft, 1985)  
*House of the dead* (Sega, serie)  
*Indiana Jones and the temple of the Doom* (Atari, 1985)  
*King's Quest* (Sierra On-Line, serie)  
*Mortal Kombat* (Acclaim, serie)  
*Need for Speed* (Electronics Arts, serie)  
*Populous* (Bullfrog, 1989)  
*Pro Evolution Soccer* (Konami, serie)  
*Rambo III* (Sega, 1988)  
*Resident Evil* (Capcom, serie)  
*Silent Hill* (Konami, serie)  
*SimCity* (Electronics Arts, serie)  
*Star Wars* (Atari, 1983)  
*Street Fighter* (Capcom, serie)  
*Super Mario Bros* (Nintendo, serie)  
*Terminator* (Bethesda Softworks, 1990)  
*Tetris* (Atari, 1988)

*The Sims* (Electronics Arts, 2000)

*Tomb Raider* (Eidos Interactive, serie)

*Ultima OnLine* (Electronics Arts, 1997)

*Wing Commander* (Origin System, 1990)



## GLOSSARIO VIDEOLUDICO

Nel presente studio sono stati utilizzati alcuni termini appartenenti al vocabolario videoludico. Per garantire un'opportuna comprensione si è pensato di riportare un breve glossario delle voci più importanti.

Alcune voci selezionate e le relative definizioni sono tratte dai testi: Alessio Ceccherelli, *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori Editore, 2007; Ciro Ascione, *Videogames. Elogio del tempo spercato*, Roma, Minimum fax, 1999; e dal sito: <http://fahrenheit451.forumfree.it/?t=8115943>.

**Adventure:** genere videoludico caratterizzato dalla risoluzione di enigmi, disseminati lungo il gioco, che si presentano generalmente sotto forma di meccanismi da sbloccare, oggetti da recuperare/trovare, serie di azioni da svolgere in un ordine preciso, etc.

**Arcade:** dall'inglese "penny arcade", che significa "sala giochi". Sta ad indicare i videogiochi presenti per l'appunto nelle sale giochi, sebbene in molti casi esso abbia il significato specifico di videogioco d'azione. Questa ambiguità del termine dimostra che il legame tra il supporto di gioco e il gioco stesso non è accessorio.

**Avatar:** è il personaggio controllato dal giocatore all'interno dei giochi; in altre situazioni (chat, forum, etc.) è invece il nome dato all'immagine che identifica l'utente.

**Avventura grafica:** detto anche *punta e clicca*, a differenza dell'avventura 3D, non prevede momenti di combattimento ma solo la risoluzione di enigmi.

**Avventura testuale:** genere ormai estinto, basato sulla comunicazione testuale tra giocatore e computer.

**Beat 'em up:** vedi *Picchiaduro*.

**Coin op:** dall'inglese "coin-operated", letteralmente "funzionante a moneta". Altro modo con cui vengono chiamati gli *Arcade*.

**Computer game:** videogioco cui è possibile giocare su un personal computer. Anche in questo caso la particolarità del nome implica una particolarità del gioco, il quale si differenzia sin da subito come destinato a un pubblico di utenti che ha confidenza con le tastiere dei computer se non con i linguaggi di programmazione. E che mette l'accento – al contrario che negli arcade – più sulla riflessione che sull'azione.

**Console o consolle:** qualsiasi sistema informatico esclusivamente concepito per l'esecuzione di programmi di intrattenimento. Attualmente, le console di ultima generazione sono la PlayStation3, la Nintendo Wii e la Microsoft xBox 360.

**Film interattivo:** videogioco composto da sequenze filmate che di tanto in tanto si interrompono per farci risolvere un enigma o prendere una decisione.

**FPS** (First Person Shooter): versione moderna dello *Sparatutto*, caratterizzato dalla visuale in prima persona e dall'arma tenuta in pugno dal personaggio.

**Gameplay**: l'essenza del videogame ovvero la modalità di gioco.

**Gestionale o God game**: categoria videoludica che si basa per l'appunto sulla gestione di un qualcosa, sia esso un gruppo di uomini, una civiltà, un sistema o una città. Tra di essi si possono annoverare anche gli *strategici*, in tempo reale o a turni.

**Giochi di ruolo**: genere videoludico in cui i giocatori assumono il ruolo di personaggi in un mondo immaginario o simulato, con precise e a volte complesse regole interne. Ogni personaggio è caratterizzato da svariate abilità a seconda del tipo di gioco, generalmente descritte tramite punteggi (ad esempio forza, destrezza, intelligenza, carisma, etc.).

**Hand-held**: letteralmente "che si tiene in mano". Tipo di *console* portatile di cui il GameBoy rappresenta il modello che ha avuto maggior successo.

**Joystick o Joypad o Gamepad**: periferica manuale di gioco.

**MMORPG** (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game): gioco di ruolo che viene svolto in Rete. Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda ed in cui vivono.

**MUD** (Multi User Dungeon): categoria di avventure testuali eseguite su Internet attraverso il computer da più utenti.

**Multiplayer**: modalità che consente a due o più utenti di giocare contemporaneamente allo stesso videogame, come alleati o come nemici. La sfida può avere luogo su uno stesso computer, o su due o più computer connessi tra loro tramite modem, oppure nel cyberspazio.

**Picchiaduro**: genere videoludico che si basa sulla lotta all'ultimo sangue tra due contendenti. È caratterizzato da una violenza esasperata e stilizzata, e da una grafica spesso all'avanguardia.

**Platform**: gioco in cui il protagonista si cimenta in un percorso obbligato, saltando, schivando i nemici e raccogliendo oggetti.

**Punta e clicca**: vedi *Avventura grafica*.

**Rompicapo o Puzzle game**: genere videoludico che ripropone i classici problemi o enigmi che mettono alla prova l'ingegno di chi è chiamato a risolverli.

**RPG** (Role-Playing Game): vedi *Giochi di ruolo*.

**RTS** (Real Time Strategy): genere videoludico altrimenti noto come *Strategico in tempo reale*; le azioni del giocatore e dell'avversario avvengono infatti contemporaneamente. Contrapposto a *Strategico a turni*.

**Shoot 'em up**: vedi *Sparatutto*.

**Shooter 3D:** vedi *FPS* e *TPS*.

**Sparatutto:** genere videoludico che prevede la distruzione continua dell'avversario. Nei titoli degli anni Settanta e Ottanta l'unico scopo era distruggere tutto quanto si muoveva sullo schermo.

**Strategico a turni:** versione videoludica degli scacchi, basata su un'impostazione strategica in cui le mosse del giocatore e dell'avversario non avvengono in contemporanea, ma ciascuno deve subire prima le mosse dell'altro. Contrapposto all'*RTS*.

**TPS** (Third Person Shooter): come l'*FPS* ma con la visuale in terza persona.

**Videogame:** videogioco cui è possibile giocare sulla televisione grazie a una *console*.