

Denis Lotti

## Ready Player Four: il fantastico entra in gioco

### 1. *Avanti il quarto*

Se nel film del 2018, diretto da Steven Spielberg e derivato dal romanzo di Ernest Cline, la formula *Ready Player One* annuncia l'ingresso di un singolo giocatore in un mondo virtuale totalizzante, qui il *four* rimanda meno ovviamente al quarto fascicolo di *Ultracorpi* e invita chi legge a considerare la rivista come un nuovo partecipante alla partita: un ulteriore *player* che entra in campo per interrogare i rapporti fra cinema, videogiochi e altri schermi. *Ready Player Four* non è solo un omaggio, ma un modo per iscrivere il percorso generale di *Ultracorpi* dentro la stessa costellazione di immaginari che il dossier ospitato in questo numero, *Start a New Game*, si propone di esplorare.

Premere “Start”, scegliere un avatar, attraversare una soglia luminosa che promette vite alternative e mondi possibili: il fantastico nelle arti dello spettacolo passa sempre più spesso per questo gesto minimo, apparentemente innocuo. In tempi meno recenti tra i cabinati di una sala giochi, più di frequente nell'intimità casalinga, calzando un visore o al cospetto di uno schermo portatile, il comando che invita a iniziare una nuova partita non è solo un automatismo ludico; è una formula di passaggio, un piccolo rito necessario che consente allo spettatore-giocatore di abitare universi governati da regole *altre*, dove il confine fra cinema, televisione, videogiochi e piattaforme digitali si fa sempre più poroso. In *Wreck-It Ralph* (*Ralph Spaccatutto*, 2012, Rich Moore) troviamo Ralph, “cattivo” stanco di demolire lo stesso condominio nel cabinato anni Ottanta di *Felix Aggustatutto*, che conosce bene questa soglia. Durante la riunione di un gruppo di supporto per antagonisti di videogiochi Ralph ammette di desiderare, per una volta, la medaglia riservata agli eroi. È questo scarto di desiderio – apparentemente minimo – a metterlo in movimento: il villain forzuto decide di varcare i collegamenti elettrici che uniscono i cabinati, abbandona

il suo gioco per infiltrarsi nello sparatutto *Hero's Duty* e poi precipitare in *Sugar Rush*, un coloratissimo *racing game* di caramelle. Qui incontra Vanellope von Schweetz, bambina relegata al margine perché “glitch”, errore di programmazione percepito come minaccia alla stabilità del sistema. Nel tentativo di riscattarsi, Ralph scoprirà che il presunto malfunzionamento è il risultato di una riscrittura deliberata del codice: il sovrano del gioco, Re Candito, è in realtà Turbo, vecchio protagonista di un titolo di corse caduto in disgrazia, migrato da un gioco all'altro per usurparne i meccanismi dall'interno. Il desiderio di sopravvivere all'obsolescenza produce così una figura paradossale: un personaggio che “possiede” l'intero ambiente di gioco, falsificando le memorie altrui pur di perpetuare il proprio ruolo. Nel seguito, *Ralph Breaks the Internet* (*Ralph spacca Internet*, 2018, Rich Moore, Phil Johnston) la sala giochi di Litwak si collega finalmente al *wi-fi* e lo stesso duo Ralph–Vanellope attraversa un'altra soglia ancora: quella del *router* che li immette in un universo espanso fatto di piattaforme, *social network*, motori di ricerca, siti di aste, giochi *online* persistenti. Se nel primo film il problema era muoversi da un cabinato all'altro senza fare la fine di Turbo, qui la posta in gioco riguarda la capacità di sopravvivere dentro un ecosistema dove tutto è potenzialmente monetizzabile: visualizzazioni, *like*, imprese spettacolari trasformate in contenuti virali. Vanellope trova in *Slaughter Race* un nuovo orizzonte di desiderio, più incerto ma anche più libero rispetto al circuito chiuso di *Sugar Rush*; Ralph, ferito dall'idea di perderla, arriva a liberare un virus (in stretto anticipo sui tempi, potremmo azzardare col senno del poi) capace di replicare e amplificare i difetti individuali, generando un esercito di cloni che incarnano la sua dipendenza affettiva. Il conflitto non è più soltanto fra buoni e cattivi, ma fra forme diverse di attaccamento agli ambienti virtuali: da un lato la tentazione di congelare per sempre una *routine* rassicurante, dall'altro la possibilità di accettare che anche dentro il gioco le relazioni cambino, che l'avventura comporti il rischio di separarsi. Nello stesso anno *Ready Player One* porta questo immaginario ancora oltre, in un futuro prossimo in cui la Terra inquinata e sovrappopolata spinge milioni di persone a rifugiarsi quasi integralmente nell'universo simulato di OASIS. Qui l'accesso al fantastico avviene attraverso un visore che consente al protagonista Wade Watts e

agli altri “Gunters” di attraversare scenari tratti dall’intero repertorio della cultura pop, sfidando prove che chiedono di decifrare i ricordi e i rimpianti del creatore del sistema. Mentre loro inseguono un uovo nascosto fra piste automobilistiche impossibili, hotel infestati, *cartridge* Atari apparentemente banali, una *corporation* come IOI arruola masse di giocatori indebitati – i “Sixers” – nella speranza di conquistare il controllo economico e simbolico di OASIS. Anche qui il fantastico nasce nella frizione fra mondi: fra il paesaggio degradato dell’Ohio e la proliferazione di avatar dentro la simulazione, fra l’archivio nostalgico degli anni Ottanta e la brutalità molto concreta dei “Centri di fedeltà” in cui i corpi lavorano per ripagare debiti contratti nel virtuale.

In queste narrazioni, che intrecciano cinema d’animazione o *live action* ai *videogame*, i personaggi prendono coscienza di abitare mondi regolati da algoritmi, eppure provano a deviarli dall’interno. Il *glitch*, il *bug*, il virus, la copia incontrollata diventano figure del perturbante contemporaneo, eredi lontane di fantasmi e possessioni. Michel de Certeau, riflettendo su *The Exorcist* (*L’esorcista*, 1973, William Friedkin) – pellicola al centro di un dossier che compare nel fascicolo numero 2 di *Ultracorpi* – sottolinea come la sequenza più inquietante del film fosse quella in cui vediamo Regan, la protagonista bambina, intrappolata dentro macchinari medici che emettono rumori disumani: la mostruosità, suggestiva, si sposta dalle forme demoniache agli apparati che pretendono di spiegarle. Nelle nostre costellazioni ludiche, qualcosa di analogo accade quando il fantasma non è più il demonio che parla attraverso un corpo, ma l’algoritmo che parla al nostro posto, che indirizza scelte, punteggi, percorsi di consumo.

## 2. *Start a New Game*

È lungo queste traiettorie che si colloca il quarto numero di *Ultracorpi*. *Il fantastico nelle arti dello spettacolo*. Per presentarlo, più che proporre una mappa esaustiva, può essere utile evocare il “palinsesto” fatto di schermi sovrapposti, attraversamenti, avatar che tentano di sottrarsi al proprio destino di funzione. *Start a New Game* non è soltanto il titolo del dossier a cura di Marco De Bartolomeo e Stefano Tropiano, ma anche la formula

che riassume un possibile *gesto* teorico implicito a questo fascicolo: mettere nuovamente in gioco, appunto, i confini fra cinema e videogiochi, fra vecchi e nuovi *media*, fra ruoli prefissati e margini di improvvisazione concessi a chi abita gli universi fantastici. Il dossier, di cui saranno i curatori stessi a ricostruire nel dettaglio le coordinate in esergo allo speciale, riunisce cinque saggi sottoposti a *double-blind peer review* che osservano il nodo cinema–videogiochi da prospettive complementari.

Si passa dalle sperimentazioni di *Realtà parallele*, in cui Gianmarco Thierry Giuliana e Bruno Surace trasformano la sala in un laboratorio videoludico–filmico, alla riflessione su Hideo Kojima come autore capace di connettere mondi, piattaforme, forme di narrazione visiva, proposta da Beatrice Varallo. Luca Cialfi segue gli scontri e gli incontri fra codici cinematografici e logiche videoludiche attraverso due casi di studio che mostrano come la “guerra per il controllo del futuro” passi anche attraverso le interfacce ludiche; Gabriele Luca interroga le avventure grafiche di David Cage, da *Heavy Rain* a *Detroit: Become Human*, per capire come la costruzione del sé e le strategie di potere si articolino in scenari interattivi dove la scelta morale è promessa e al tempo stesso guidata. Il contributo di Ivan Paduano aggiunge un’ulteriore tessera a questo mosaico, aprendo un diverso fronte di dialogo fra pratiche videoludiche e immaginari audiovisivi.

In appendice troviamo l’intervento di Tommaso Ariemma e Paolo Bertetti, dedicato alle politiche del fantastico, resistenza e immaginazione fra cinema e videogames, che agisce come coda teorica al dossier, riportando la discussione sul terreno della cittadinanza, dei corpi, delle modalità con cui il gioco può farsi esercizio di libertà o simulazione di controllo.

### 3. *Miscellanea*

La sezione *Miscellanea* ospita due saggi referati (*double-blind*) che dialogano con il dossier pur seguendo traiettorie autonome. Il contributo di Gianluca Tana prende *The Last of Us* – videogioco del 2013 destinato a generare un piccolo universo transmediale fra romanzi, fumetti, documentari e una recente serie televisiva – per interrogare la rappresentazione di genere e lo sviluppo dei personaggi all’interno di un racconto post-apocalittico

che ruota attorno alla “ricostituzione del focolare”. Il rapporto fra Joel ed Ellie viene letto come costruzione di una paternità surrogata, forte e vulnerabile insieme, che tende a occupare lo spazio narrativo a discapito delle voci femminili, spesso sacrificate perché la parabola del protagonista possa compiersi.

In dialogo ideale con tale *focus*, l'articolo di Luca Giardino torna indietro agli anni Venti di Tod Browning per osservare come, nei melodrammi gotici del regista, l'estetica attrazionale irrompa dentro strutture narrative apparentemente compatte. Attraverso l'analisi di *The Show* e *The Unholy Three*, il saggio mostra come trucchi visivi, artifici scenici, gesti di esibizione interrompano, incrinino o addirittura sovvertano la linearità del racconto, producendo una qualità perturbante che prepara la svolta macabra del Browning più noto.

#### 4. *La Grotta di Prospero*

La Grotta di Prospero continua a essere lo spazio in cui la rivista accoglie testi tra essi eterogenei, come riedizioni di saggi e articoli, interviste, *mémoires*, esplorazioni d'archivio, articolandoli in tre “stanze” che, di numero in numero, permettono di avvicinarsi alla storia del fantastico nelle arti dello spettacolo per vie digressive.

Per l'*Antologia di studi dedicati al fantastico nel cinema*, giunta alla terza edizione, si ripropone con grande piacere un seminale saggio di Elena Dagrada, *La morale de la fable (ou de quelques “Poule aux œufs d’or” chez Pathé)*, che riporta l'attenzione alle origini del cinema industriale e alle sue metamorfosi favolistiche: un laboratorio in cui la moralità dichiarata della *fable* si intreccia con i piaceri visivi dell'attrazione, mostrando come il fantastico nasca spesso da una deviazione minima rispetto a un copione edificante. Cogliamo l'occasione per ringraziare l'autrice per la grande generosità e disponibilità. La sezione *Mappe della Fantaitalia* prosegue il censimento, in fieri, di festival, musei, collezioni e luoghi di condivisione sparsi lungo la Penisola, spostando di nuovo il fuoco dallo schermo ai territori che lo ospitano.

Un dossier curato da Leonardo Magnante e Steven Stergar è dedicato al MUFANT – Museo del Fantastico e della Fantascienza di Torino, che

Denis Lotti

viene raccontato nelle sue scelte espositive, nelle pratiche di mediazione, nei rapporti con il tessuto urbano e con la memoria delle culture di genere. Nel dossier *Fantastica Verona* a cura di Ernesto Kieffer si intrecciano le interviste a Milo Manara, Valentina Zanella, Alberto Rizzi e Luca Caserta. Viene a comporsi così una costellazione di storie e pratiche che mostrano come il fantastico innervi la vita culturale della città che ospita il nostro Dipartimento universitario oltre le singole occasioni.

A chiosa delle *Mappe* lo sguardo si sposta in Puglia grazie all'intervista di Marianna Lucia Di Lucia a Francesco Corchia e Andrea Cavallera, direttori dell'Apulia Horror International Film Festival: il "brivido della resistenza" evocato nel titolo passa qui per una riflessione sulle modalità con cui l'horror può farsi catalizzatore di comunità effimere, laboratorio di sguardi politici, occasione per ripensare i rapporti fra centro e margine.

Le *Note di Calibano*, rappresentano la terza e ultima "stanza" che chiude come di consueto la *Grotta di Prospero*. In tale occasione offriamo un attraversamento denso di materiali eterogenei: ripubblicazioni di trestì, recensioni di volumi, analisi di film.

Il numero si apre con un saggio di Gian Piero Brunetta, *Come lo schermo ha guardato verso l'infinito e oltre*, già apparso lo scorso anno su *Gnosis. Rivista italiana di intelligence*, che viene qui riproposto per arricchire, filtrato attraverso lo sguardo di un maestro, il nostro percorso dedicato al fantastico e alle forme in cui lo schermo percepisce, registra e produce l'idea di "oltre". Attorno a questo testo si dispongono alcune analisi e recensioni dedicate a produzioni audiovisive legate ai nostri ambiti *fantastici* distribuite nel periodo recente in sala e per mezzo delle piattaforme. Chiude il percorso la recensione di Silvia Vacirca a *Textiles on Film* di Becky Peterson, che attraverso il motivo del tessile mostra come i materiali, i costumi, le superfici degli abiti possano farsi veicoli di immaginario fantastico e di narrazioni eccentriche.

\*\*\*

Al termine di un percorso che si snoda tra riflessioni su cabinati e odierna fruizione dei videogame, analisi film e serie, interviste, tra festival e una

visita virtuale al Mufant, il quarto numero di *Ultracorpi* invita chi legge a considerare il “gioco” non solo come un genere legato a un settore industriale, ma pure come un modo di organizzare l’esperienza del fantastico. I personaggi che abbiamo evocato in questo incipit – Ralph che accetta di essere “cattivo” ma non smette di cercare un riconoscimento diverso, Vanellope che trasforma il proprio *glitch* in risorsa, Wade Watts che decide di spegnere OASIS due giorni alla settimana per restituire tempo alla vita *offline* – non sono solo eroi di finzione; sono figure attraverso cui il cinema e i videogiochi interrogano le nostre (eventuali) dipendenze, le nostre possibilità di fuga, le nostre forme di resistenza politica. *Start a New Game*, allora, non è un invito a ricominciare da capo cancellando la partita precedente, ma a rientrare nello stesso gioco con uno sguardo diverso, più attento agli scarti, alle crepe, alle zone in cui il codice sembra incepparsi e proprio per questo lascia intravedere mondi ancora da esplorare:

**ENTER >>>**

### *Ringraziamenti*

Con questo numero 4, *Ultracorpi* prosegue un cammino plurale e attraversato da linguaggi diversi: un risultato reso possibile, prima di tutto, dalle autrici e dagli autori, che hanno contribuito a comporre un quadro ricco e mobile, riportando all’attenzione anche opere poco frequentate.

Un riconoscimento particolare va inoltre alle studiose e agli studiosi che hanno accompagnato il lavoro sui testi passati attraverso la revisione tra pari, offrendo indicazioni preziose per consolidarne l’impianto.

Desidero poi esprimere gratitudine al Dipartimento Culture e Civiltà dell’Università di Verona e al suo Direttore, prof. Paolo De Paolis, per il sostegno garantito al progetto editoriale in forme che vanno oltre l’aspetto materiale.

Si ringrazia il personale della Biblioteca Centrale “Arturo Frinzi” dell’Università di Verona per la disponibilità e la competenza con cui ha facilitato ricerche bibliografiche spesso articolate, indispensabili per la messa a punto del dossier.

Un ringraziamento va a Ernesto Kieffer per la presenza vigile e l’incorag-

---

Denis Lotti

giamento continuo riservati a *Ultracorpi*; in questo numero, inoltre, cura un dossier dedicato a Verona e al suo rapporto con il fantastico.

Grazie particolare a Marco De Bartolomeo e Stefano Tropiano per la paziente cura del dossier “Start a New Game”, che porta finalmente gli Ultracorpi nel labirinto dei videogiochi.

Da ultimo, ma non meno importante, la mia riconoscenza alla redazione di *Ultracorpi. Il fantastico nelle Arti dello Spettacolo* per la cura scrupolosa e il lavoro continuo di lettura, controllo e rifinitura.