

Giocando con il *Cuore di tenebra*: adattare Conrad/Coppola

Johannes Fehrle*

Traduzione di Polina Shvanyukova

Il saggio di Robert Stam *Beyond Fidelity* sugli adattamenti cinematografici dei romanzi è stato letto perlopiù come una critica ai giudizi di tipo valutativo sulla fedeltà dell'adattamento al suo (singolo) "originale."¹ Sebbene questo tipo di valutazione spesso domini il discorso pubblico e talvolta quello giornalistico su adattamenti specifici, come sottolinea tra l'altro Simone Murray nel suo *The Adaptation Industry*, il cosiddetto *fidelity criticism* di fatto non ha mai costituito un filone principale nel dibattito accademico sugli adattamenti.² L'intervento di Stam (qui e altrove) non soltanto è utile per guidare gli studenti nella ricerca di approcci più costruttivi all'analisi degli adattamenti che non si limitino a elencare omissioni e cambiamenti, ma permette agli studiosi di porre domande più profonde e sicuramente più produttive della semplice lotta contro il mostro del *fidelity criticism*, perlopiù immaginario. Queste domande, almeno implicitamente, sono sempre state al centro del dibattito sugli adattamenti: ad esempio, che cosa viene trasferito esattamente da un medium all'altro? Esiste "un'essenza" o uno "spirito" del testo che può essere trasferito in un adattamento? Fino a che punto un adattamento dipende o meno dal proprio medium?

Sebbene pochi studiosi di adattamenti prenderebbero alla lettera la celebre tesi di Marshall McLuhan secondo il quale "il medium è il messaggio",³ le caratteristiche distintive dei media, le loro potenzialità e il ruolo della medialità permangono al centro del dibattito accademico sugli adattamenti sin dai tempi della pubblicazione, nel 1957, dell'importante saggio di George Bluestone intitolato *Novel into Film*, che presenta una propria ontologia contrastiva dei media.⁴ Nel suo contributo del 1980 agli studi sugli adattamenti cinematografici dei romanzi, Seymour Chatman fornì la propria sintesi del pensiero narratologico più diffuso in quel momento, affermando che la narrazione rappresenta "una struttura profonda del tutto indipendente dal suo medium", che necessita di essere realizzata in ogni formulazione di quello che sembra essere il proto-testo non mediato e non verbalizzato sottostante, che precede qualsiasi atto di racconto.⁵ Sebbene l'affermazione sull'esistenza di un proto-testo non mediato possa essere opinabile, sollevando, per esempio, il dubbio sulla possibilità che un'idea non sia necessariamente già in qualche modo mediata o realizzata anche prima di concretizzarsi in un testo esterno alla mente del proprio creatore, l'articolo di Chatman tocca il problema della tensione tra le caratteristiche distintive dei media e il modo in cui una narrazione possa esistere al di fuori di un medium. Da qualche decennio la questione rimane oggetto di dibattito per gli *adaptation studies*: gli studiosi si dividono tra quelli che considerano le narrazioni come indissolubilmente legate al medium in cui vengo-

no realizzate e quelli che – proprio come Chatman – vedono la narrazione come indipendente dal medium e quindi gli *adaptation studies* come un luogo in cui tale indipendenza è sottolineata.⁶

Il dibattito ha preso una nuova piega con l'avvento dei nuovi media. Mettendo in luce la molteplicità delle connessioni intertestuali come l'utilizzo, per esempio, di *hyperlink*, i nuovi media hanno intensificato la sfida attuale contro la nozione di una presunta fissità dei testi, la stessa fissità da sempre messa in discussione dagli *adaptation studies*. I riferimenti intertestuali includono non soltanto le molteplici fonti di un testo, ma anche i contesti culturali, gli stessi media intesi come attanti secondo la teoria *actor-network* di Bruno Latour,⁷ l'influenza del/dei creatore/i di un testo (intenzionale o subconscia, intra- o paratestuale), la reazione del lettore, per elencarne soltanto alcuni.⁸ Inoltre, molti dei nuovi media offrono un certo livello di interattività e variabilità non-lineare oppure (almeno in apparenza) di decisionalità distribuita e condivisa, tutti fenomeni sempre più presenti e che esercitano un impatto sempre maggiore sul piano diegetico di quanto non accadesse nel cinema, nel romanzo o in altri "vecchi" media. Dal momento che i nuovi media mettono in risalto la flessibilità dell'interazione lettore-testo, gli adattamenti videoludici, in particolare, sono al centro del dibattito attuale sugli *adaptation studies*. Inoltre, introdurre la prospettiva dei *game studies* nel campo degli adattamenti aiuta a scoprire un lato nascosto di questo settore d'indagine. Sebbene non si voglia sminuire il ruolo che gli elementi tradizionalmente analizzati dalla narratologia (quali ad esempio lo sviluppo della trama, i personaggi e l'ambientazione) svolgono nel riconoscimento da parte del lettore/giocatore del testo come adattamento e nell'influenzare dunque la ricezione, allo stesso tempo il frequente incentrarsi, negli *adaptation studies*, sulla narratività a costo della medialità non costituisce necessariamente il metodo più adeguato. L'analisi dei videogiochi in particolare può fornire una prospettiva nuova sull'annoso rapporto fra narrazione e medium mettendo a confronto dal punto di vista dell'interattività l'impianto narrativo e i sistemi ludici basati su regole. Come è stato rilevato da esperti di *game studies*, queste "regole" – un termine usato come forma breve per "sistemi formali basati su regole... con esiti variabili e quantificabili... [a cui] vengono assegnati valori diversi" con i quali "il giocatore si sforza di influenzare l'esito" perché "si sente emotivamente coinvolto dall'esito"⁹ – hanno un ruolo maggiore per quanto riguarda la "gameness", l'aspetto ludico dei videogiochi, rispetto alla narratività, e tuttavia tale ruolo può essere trascurato se ci si concentra eccessivamente sulla trasposizione narrativa. Dal punto di vista dei *game studies*, contrariamente a quanto è stato suggerito da alcune studiose di adattamenti come Linda Hutcheon o Siobhan O'Flynn,¹⁰ l'elemento interattivo non porta necessariamente ad avere né "narrazioni non-lineari" né una maggiore flessibilità dello stesso sviluppo narrativo.¹¹ Piuttosto si dovrebbe (ri)formulare l'interattività come un'interazione ludica che precede il livello narrativo e che lo configura in un modo significativo soltanto in alcuni casi e non in altri. Anche quando questo accade, la riconfigurazione tuttavia avviene entro i limiti molto stretti di opzioni narrative ideate in anticipo, pre-programmate e quindi preesistenti, almeno allo stato di sviluppo odierno delle tecnologie di intelligenza artificiale e di progettazione dei videogiochi.

Nel resto dell'articolo mi concentrerò sul videogioco *Spec Ops: The Line* (2012)¹² e sui suoi due sottotesti principali, il romanzo breve *Cuore di tenebra* di Joseph Conrad (1899)¹³ e l'adattamento cinematografico di Francis Ford Coppola *Apocalypse Now* (1979/2001),¹⁴ per sottolineare il ruolo dell'interattività nel videogioco che, dal punto di vista narrativo, si sviluppa in modo lineare. Sulla base delle strategie di cui si è detto sopra e che costituiscono il tipico approccio all'analisi dei videogiochi come adattamenti, comincerò identificando alcune delle "sovrapposizioni" narrative e testuali tra il romanzo, il film e il videogioco, la cui presenza permette di accorpare i testi nello stesso "gruppo" di adattamenti, e il cui ruolo permette di rilevare l'essenza del trasferimento culturale che contraddistingue questi adattamenti, più specificatamente, in questo caso, l'ambientazione e i personaggi. In un secondo momento verrà introdotta l'idea di una doppia natura dei videogiochi (narrativa e ludica), identificata dai *game studies*, e verrà dimostrato come *Spec Ops: The Line* (*SOTL*) riesca a bilanciare la presenza di elementi ludici che richiedono la partecipazione attiva del giocatore con gli elementi narrativi. Questi elementi narrativi si realizzano come commenti sulle azioni intraprese dal giocatore e hanno come scopo il suo coinvolgimento nel testo a livello etico, suscitando reazioni affettive che a sua volta possono essere trattate come adattamento delle reazioni suscitate dai sottotesti del gioco. Infine, collegherò le implicazioni della mia analisi teorica e testuale ai tentativi fatti negli *adaptation studies* di considerare i videogiochi come un nuovo format interattivo che sfrutta, in alcuni casi, appieno i punti di forza del proprio medium per "adattare" in modo nuovo i testi precedenti.

Dal Congo a Dubai, passando per il Vietnam: un nuovo adattamento "dell'orrore"

Fin dalla sequenza iniziale, *SOTL* si dichiara apertamente come adattamento a tutti coloro che conoscano i suoi sottotesti. Proprio come il film diretto da Coppola, che inizia con una lunga scena in cui la giungla vietnamita è bombardata dagli elicotteri, anche la prima scena del videogioco ci mostra degli elicotteri. Prima ancora dei titoli di testa e di qualsiasi introduzione al mondo della finzione (con l'eccezione della schermata iniziale che introduce l'atmosfera e i temi del gioco funzionando da paratesto)¹⁵ e prima che siano apparsi gli elementi del gioco, il giocatore si trova nel ruolo di protagonista, posizionato dietro alla mini-mitragliatrice di un elicottero che viene attaccato da altri elicotteri. Se il giocatore sopravvive, la sequenza termina con un altro elicottero che si schianta contro l'elicottero del giocatore e a questo punto nella schermata nera appare un messaggio che comunica che tutto quello a seguire è accaduto "in precedenza".

Con una sequenza video viene presentato il Colonnello John Konrad, la versione di Kurtz in *SOTL*, il cui nome è un ovvio richiamo all'autore di *Cuore di tenebra*, enfatizzando ancora di più l'invito a leggere il gioco anche come un adattamento del romanzo. La sequenza mette insieme immagini che mostrano Konrad muoversi dentro uno spazio sfarzosamente arredato con la narrazione fuori campo del Capitano Martin Walker, l'avatar del giocatore nonché la versione di Marlow / William (Mar-

tin Sheen) nel videogioco. I ritagli di giornale sulle gesta di Konrad appesi al muro con le sue medaglie, insieme all'ammirazione per Konrad di Walker, che lo descrive come probabilmente "l'uomo più grande con cui abbia prestato servizio", richiamano la presentazione del portfolio di Kurtz nel film e la fascinazione e progressiva identificazione di Willard con Kurtz che si sviluppa mentre sta studiando il dossier di Kurtz a bordo del guardacoste in *Apocalypse Now*. A suo modo il gioco propone un altro adattamento – passando per il film di Coppola – della famosa narrazione a cornice, a bordo della Nellie, che troviamo nel romanzo. Secondo Louis Greiff, l'efficacia della narrazione a cornice di Conrad è strettamente legata alla forma romanzesca; eppure Coppola riesce a catturarne lo spirito scegliendo di far cominciare il film con "una voce incorporea", quella di Jim Morrison che canta "The End". Effettivamente, l'affermazione di Greiff, secondo il quale "l'inizio [di *Apocalypse Now*] si preannuncia come la fine",¹⁶ può essere rielaborata in modo significativo. Sia la voce di Willard, che parla talvolta nel presente e talvolta dal futuro, sia le stesse immagini creano confusione interrompendo la linearità dell'azione e suggerendo piuttosto una circolarità nel viso di Sheen che viene ricoperto dalle immagini della giungla, in particolare le figure di pietra dal palazzo di Kurtz, che sembrano perseguitare Willard, nonostante il suo personaggio non le abbia ancora viste. Inoltre, la sequenza di trance si ripete in una simile serie di inquadrature alla fine del film, con la voce incorporea di Kurtz che sussurra la sua ultima parola "l'orrore."

L'inizio di *SOTL*, sebbene molto meno psichedelico nelle immagini, adotta la stessa soluzione, con il giocatore che si trova davanti a una scena che sembra più simile alla scena finale del gioco. Il giocatore rivive la stessa scena degli elicotteri verso la fine del gioco, commentando in maniera auto-referenziale che questo è sbagliato dato che "noi" (dove "noi" indica sia il "noi" del giocatore e il suo personaggio sia il "noi" di Walker insieme alla sua squadra) ci siamo "già stati prima". La sensazione di chiusura è ulteriormente rafforzata quando il personaggio del giocatore sembra morire alla fine della sequenza: si vede il corpo di Walker disteso nel deserto mentre la "macchina da presa" si allontana lentamente, lasciando così un finto indizio sulla presunta morte del personaggio alla fine del gioco.¹⁷ Soltanto dopo questo inizio in medias res ci viene proposto l'inizio cronologico della storia, con l'introduzione dell'assente Colonnello Konrad, attraverso le immagini di lui nella sua stanza d'albergo, con la narrazione fuori campo di Walker. In questa sequenza Walker è introdotto come un'altra voce incorporea, e commenta in un modo che ci ricorda la voce fuori campo di Willard che domina la narrazione nel corso di *Apocalypse Now* e, seppur in misura minore, quella di Marlow in *Cuore di tenebra*.¹⁸

Guardando la sequenza di apertura scopriamo, grazie alla narrazione fuori campo, che il Capitano Walker sta rispondendo a una richiesta di soccorso da parte di Konrad, che è dato per disperso insieme al 33° battaglione sotto il suo comando in una Dubai post-apocalittica distrutta dalle tempeste di sabbia. Come Kurtz (e più tardi anche Walker), Konrad ha disobbedito all'ordine di lasciare la città, probabilmente per farne evacuare la popolazione civile. Oltre all'apparizione nel primo video, l'unica traccia rimasta di Konrad è la richiesta di soccorso nella quale comunica a Walker e al giocatore che il suo tentativo di evacuazione è stato un "totale fallimento".

Quando il gioco prende avvio, Walker, controllato dal giocatore, e la sua squadra composta dal Sergente Lugo e il Tenente Adams, rispondono alla chiamata cercando di identificare la sua provenienza nella speranza di trovare Konrad o almeno capire che cosa sia successo. Quella che inizia come una missione di ricognizione si trasforma ben presto in un conflitto armato con “nemici” dalle tipiche sembianze mediorientali. Nell’arco dei primi minuti l’obiettivo della missione viene ridefinito come una missione di soccorso dato che i “nemici ribelli” hanno preso in ostaggio dei soldati americani e Walker non intende abbandonare nessuno. Tuttavia, poco dopo “i nemici” che il giocatore incontra non sono più mascherati da “mediorientali” ma figurano come soldati americani. Tutto questo viene spiegato da Walker ai suoi soldati, a se stesso e al giocatore, ipotizzando che alcuni gruppi del 33° battaglione “abbiano disertato” e siano controllati da qualcuno identificato come “l’operatore radio” oppure (dopo che l’operatore radio viene ucciso da Walker) da Konrad stesso. Man mano che vengono messi in dubbio sia gli eventi di Dubai sia l’identità dei “buoni”, ammesso che ce ne siano, Walker e la sua squadra si muovono da un’alleanza all’altra, uccidendo sia soldati americani sia civili disarmati e aiutando un agente della CIA a distruggere la fonte idrica di Dubai, sempre a danno della popolazione civile che Konrad avrebbe voluto evacuare.

Infine, anche Walker perde la sua squadra: Lugo è ucciso dai civili e Adams si sacrifica per fare andare avanti Walker. Quando il personaggio del giocatore finalmente affronta Konrad nella sua torre, scopriamo che Konrad per tutto questo tempo era già morto, mentre la voce trasmessa dalla radio (difettosa) trovata da Walker deve essere stata in realtà una sua allucinazione. Un’ultima sequenza di flashback dei momenti chiave del gioco mostra Walker come un narratore inattendibile – un sospetto che aumenta dal momento che Walker sempre più spesso “perde colpi” e vive esperienze allucinatorie. Non solo questa sequenza rimette in discussione tutto quello che era successo retrospettivamente, ma la sua funzione è anche quella di escludere qualsiasi possibilità di poter difendere le scelte fatte da Walker in base all’assunto che il fine giustifica i mezzi, un presupposto che, tacitamente, è con molta probabilità alla base del genere dello *shooter game*.

Anche se alcuni rimandi intertestuali, come quelli sopracitati, sono presenti esplicitamente nel videogioco, non è attraverso di essi che *SOTL* si propone principalmente come un adattamento di Conrad e di Coppola. E non lo fa nemmeno attraverso la trasposizione dei personaggi o della trama, aspetti su cui molto spesso si concentra l’attenzione degli studiosi di adattamenti. In realtà, nella fase del suo sviluppo, il videogioco fu trasformato da un adattamento relativamente vicino, nel suo impianto narrativo, a *Cuore di tenebra* e ad *Apocalypse Now*, in un’opera che rielabora in chiave contemporanea le letture affettive ed etiche suggerite dai due ipotesti.¹⁹ Inoltre, l’adattamento, in effetti, cattura – intenzionalmente o meno – il modo ambivalente in cui *Cuore di tenebra* affronta il tema dell’imperialismo con la sua narrazione problematica, che, nelle parole di Edward Saïd, “ci lascia con l’impressione che non ci siano vie d’uscita dalla storica forza sovrana dell’imperialismo e che quest’ultimo abbia il potere di un sistema che rappresenta e controlla tutto nel suo dominio”.²⁰ Con la scelta di ambientare *SOTL* a Dubai nel ventunesimo secolo, il gioco si presenta come un seguito a quel processo di attualizzazione

del romanzo di Conrad iniziato da Coppola, passando dal Congo del diciannovesimo secolo alla Guerra del Vietnam. In questo modo il gioco si richiama alla contemporanea situazione geo-politica, in cui Dubai occupa un posto di rilievo in quanto regione del Medio Oriente più familiare e accessibile per il capitalismo occidentale.²¹ Il legame che Dubai ha con le recenti ricognizioni militari americane è accennato nell'esperienza che Walker e Konrad hanno vissuto insieme a Kabul, un riferimento che viene menzionato ripetutamente, ma mai affrontato nel dettaglio. In questo modo la narrazione del gioco si collega alla guerra in Afghanistan, suggerendo una lettura nella quale un 'Occidente' imperialista sottopone i non-occidentali Altri al suo sguardo dominante e soprattutto cerca di soggiogarli con il suo potere militare ed economico: la colonizzazione dell'Africa e l'Altro Nero nel romanzo di Conrad e la guerra in Vietnam contro l'Altro Comunista Asiatico nel film di Coppola sono ri-attualizzati all'epoca in cui gli Stati Uniti hanno costruito la figura dell'Altro Mediorientale all'interno della cosiddetta "Guerra al Terrore". Tuttavia questo collegamento trans-testuale suggerisce che i meccanismi insiti in questi atti di violenza epistemica, militare ed economica siano molto simili.

Sebbene in modo diverso, la stessa ambivalenza che Saïd legge all'interno del romanzo di Conrad è presente anche in *Apocalypse Now* e in altri film "contro la guerra" che cercano, in modo abbastanza paradossale, di sovvertire la violenza e far risaltare la spregevolezza delle guerre da loro raccontate proprio attraverso una descrizione estremamente violenta della brutalità della guerra; una strategia il cui valore presumibilmente catartico è stato messo in dubbio dalla ricerca empirica.²² Come il testo di Conrad mette in scena la stabilità sistematica dell'imperialismo come discorso totalizzante che assorbe tutti gli aspetti possibili dell'esistenza umana, con una strategia retorica sottostante alla costruzione testuale dell'intero romanzo, anche il videogioco, nei modi specifici del genere e del medium, inscena la logica sistematica della guerra e dell'imperialismo. Lo fa innanzitutto codificando le azioni del giocatore in modo tale che queste ultime sembrino essere delle semplici reazioni alle situazioni che vengono a crearsi nel gioco sul piano della trama narrativa, per poi metterle in conflitto con i tentativi da parte di Walker, tra l'altro sempre più grotteschi, di trovare una persona da incolpare per le sue azioni, e la sua insistenza sul fatto di non aver avuto "scelta" – una dichiarazione talvolta smentita dalle affermazioni di Lugo, secondo il quale esiste sempre una scelta.

Un effetto di dissonanza cognitiva simile a quella vissuta dal personaggio viene replicato dal punto di vista del giocatore quando quest'ultimo è costretto ad affrontare le implicazioni etiche connesse alle sue azioni come attore nel mondo della finzione, a cui sono contrapposte dichiarazioni valutative di natura chiaramente morale.²³ L'ironia qui sta nel fatto che per il giocatore il senso è esattamente quello di non avere una scelta al di là di quello che la narrazione o il sistema delle regole del gioco gli permettono. Anzi, il gioco diventa il "sistema che rappresenta e controlla tutto nel suo dominio": da un lato riduce il numero di possibilità che il personaggio commetta gli atti atroci che il gioco propone, mentre dall'altro attraverso Lugo accusa il personaggio (e, implicitamente, il giocatore); successivamente il giocatore è chiamato in causa in modo più diretto, nel momento in cui durante il caricamento delle schermate un'altra voce gli parla dal livello più alto di autorità

(la voce del gioco? dei suoi programmatori?). Questa voce sembra sfidare direttamente il giocatore con domande e affermazioni del tipo “Ti senti già un eroe?” e “Se fossi una persona migliore, non saresti qui”. Infine, nel modo più ironico e auto-referenziale possibile, la voce afferma: “Uccidere per se stessi è assassinio. Uccidere per il proprio governo è eroismo. Uccidere per divertimento è innocuo”.²⁴

La chiave di risoluzione al dilemma morale che il gioco suscita è l’interattività, ma non un’interattività intesa come possibilità per il giocatore di scegliere o di avere delle effettive opzioni narrative, ma piuttosto un’interattività per la quale il giocatore avanza nel gioco grazie alle azioni che compie (controllando il personaggio in modo che questi, per proseguire, uccida altri personaggi non-giocatori). L’unica azione possibile che il giocatore potrebbe compiere per impedire al personaggio di commettere atti atroci sarebbe quella di smettere di giocare; un’opzione molto più radicale di quanto sia proposto in altri videogiochi, e tra l’altro simile allo slogan del movimento pacifista degli anni Sessanta: “immagina se ci fosse una guerra e nessuno ci andasse”. Se il giocatore invece non si ferma, le opzioni che gli rimangono per influenzare lo sviluppo degli eventi sono praticamente inesistenti, e dunque si ritrova in una situazione che rispecchia la descrizione di Conrad e soprattutto di Coppola di pressioni esterne che sembrano annullare la possibilità di scelta per coloro che sono impegnati in una guerra coloniale destinata a concludersi con la morte e la follia.

Tuttavia, esiste un altro livello di questo gioco a incastro di scelte limitate. In quanto adattamento radicato in un certo modo, genere e cultura, anche il videogioco si inserisce nella rete intertestuale di influenze che incorpora non soltanto il romanzo e il suo adattamento cinematografico più famoso, ma anche il vocabolario generico dei produttori e dei consumatori relativo ai film di guerra e ai videogiochi del genere dello *shooter game*, insieme ai meccanismi del gioco dettati dal suo genere; il motore *Unreal* (un software sviluppato per il tiratore solitario *Unreal* e comunemente utilizzato da altri programmatori di videogiochi); e, alla sua base, l’impianto ergodico e regolamentato dei videogiochi.²⁵ Secondo le modalità proprie del suo medium, il videogioco prova a fornire una soluzione alla sfida che Gene Moore, concentrandosi sulle ultime ed emblematiche parole di Kurtz, ha evidenziato essere il nodo centrale in tutti gli adattamenti di *Cuore di tenebra*. Secondo Moore, questi testi

possono essere compresi rispetto a dove viene collocato “l’orrore” e in che termini lo si viene a definire: più precisamente, se l’adattamento lo definisce in maniera più specifica e circoscritta rispetto al romanzo di Conrad – per esempio, orrore rappresentato da un genere particolare di barbarie, oppure identificato con un “posto buio” particolare – oppure se la capacità umana di essere la causa dell’orrore è interpretata in termini più generali.²⁶

Anche se la parola “orrore” non viene ripetuta esplicitamente da nessuno dei personaggi in *SOTL*, è tuttavia facile ritrovarla nella discesa nella follia del protagonista e nelle azioni che il giocatore compie, sollecitato dal suo avatar nel corso del gioco (e anche attraverso il proprio imprescindibile coinvolgimento interattivo e ludico con il gioco), azioni che sono generalmente spregevoli sul piano etico. In questo modo il videogioco, essendo erede dell’adattamento cinematografico di Coppola, condivide sia i vantaggi sia i problemi della “militarizzazione del racconto di Con-

rad" che avviene nel film, descritta da Moore come "un colpo maestro...che rivela l'aggressione al centro dello sfruttamento coloniale," ma allo stesso tempo è una scelta che "evoca le aspettative stereotipicamente associate ai film di guerra".²⁷ La seconda parte dell'osservazione di Moore è particolarmente rilevante nel caso di *SOTL*, dato che il problema della "militarizzazione" diventa ancora più evidente in un adattamento in videogioco che richiede la diretta partecipazione del giocatore. Sebbene sia vero che il vocabolario generico dei film di guerra plasmi il film di Coppola, si potrebbe sostenere che il genere dello *shooter game* influenzi *SOTL* in misura ancora maggiore. Dopotutto, il giocatore è (anzi, deve essere) guidato dall'interfaccia del gioco e dalle opzioni interattive presenti, che deve necessariamente intraprendere se vuole andare avanti con il gioco.²⁸ Tra le azioni più importanti in un gioco con un tiratore in terza persona troviamo il movimento e l'utilizzo di armi diverse contro i personaggi (non-giocatori) identificati come nemici – una serie di azioni chiaramente in conflitto con un'agenda anti-guerra.

Sia nei film sia nei videogiochi i tentativi di decostruire il piacere voyeuristico del guardare, e nel caso dei videogiochi, anche del "provocare", come ci spiega Susan Sontag, "il dolore degli altri", costituiscono, nella migliore delle ipotesi, un terreno scivoloso.²⁹ Nei dibattiti che riguardano i due media si discute della possibilità di rappresentare la violenza in modo morale e catartico, in chiave negativa e non proponendola come qualcosa di eccitante o noioso. In particolar modo, e già da molti anni, questo problema è diventato oggetto di analisi e dibattiti tra studiosi di film e videogiochi che applicano nella loro ricerca i metodi delle scienze sociali.³⁰ Sia *Apocalypse Now* sia *SOTL* cercano di problematizzare gli effetti degli atti violenti nella consapevolezza della casualità e della follia che gli spettatori/giocatori acquisiscono, che sono componenti intrinseche di questi atti, e nel confronto che gli spettatori/i giocatori vivono con gli effetti di questa violenza sia sulle vittime sia sugli attori responsabili. Tuttavia, e in contrasto con i tentativi di problematizzare la violenza, sia i film sia i videogiochi sono prodotti commerciali dell'industria di intrattenimento, che quindi necessariamente devono essere in grado di garantire un'esperienza di consumo esteticamente gradevole e godibile. Questo è particolarmente rilevante nel caso dell'adattamento videoludico, la cui natura ergodica richiede "uno sforzo significativo...per permetter al lettore di sovvertire il testo".³¹ Ciò che si presenta, almeno in apparenza, come un compito molto contraddittorio, dal momento che si cerca di presentare un atto di uccisione come qualcosa di godibile e allo stesso tempo problematico, diventa evidente soltanto se, oltre alle regole generiche e alle aspettative tipiche del genere dello *shooter game*, si prende in considerazione anche la doppia natura della maggior parte dei giochi che si presentano come testi sia narrativi sia ludici.

La doppia natura dei giochi e l'interazione tra il ludico e il narrativo

Dopo i dibattiti dei primi anni interni ai *game studies*, in cui esperti ludici autoproclamati da un lato e narratologi dall'altro ora ispiravano e ora frenavano gli sviluppi della disciplina, oggi la maggior parte dei critici concorda sul fatto che nella

maggior parte dei casi i videogiochi più popolari siano sia *rule-based* o ludici, sia narrativi o figurativi. Mentre esistono giochi (quasi totalmente) privi di elementi narrativi (Tetris o dama cinese, per esempio), non esistono giochi senza regole.³² Questo vale soprattutto per i giochi elettronici, nei quali, a differenza di quelli non programmati al computer, non è possibile modificare le regole in modo estemporaneo: persino gli utenti che siano in grado di programmare e riprogrammare, anche in modo illegale, ampliando e cambiando le regole, devono comunque sempre prevedere le stesse modalità prestabilite. Interagendo con un testo ludico, il giocatore può relazionarsi con la sua narrazione in maniera più o meno coinvolta; tuttavia, per poter giocare, è costretto a interagire con le sue regole. In altre parole, mentre si può giocare ignorando in larga misura lo svolgimento narrativo (per esempio uccidendo qualsiasi nemico e saltando le scene tagliate in *SOTL*),³³ non è possibile giocare a un videogioco senza prendere atto delle sue regole, dato che queste servono non soltanto per definire l'obiettivo del gioco (teoricamente quest'ultimo potrebbe anche essere ignorato nel caso in cui non si volesse procedere) ma anche e soprattutto definiscono le opzioni che il giocatore ha per agire quando, per esempio, siano limitati gli spostamenti del personaggio all'interno dello spazio ludico che raffigura il mondo della finzione. È proprio la combinazione tra regole e narrazione che plasma "l'esperienza che il giocatore ha con il gioco", dal momento che i giocatori "utilizzano il mondo ludico per trarre delle conclusioni sulle regole [nascoste]".³⁴

Questa doppia natura dei giochi è al centro del tentativo di Yager Studio di adattare l'ambiguità morale dell'avventura imperialista dei testi di Conrad e di Coppola. I videogiochi come *SOTL* vorrebbero coinvolgere il giocatore secondo quella modalità che Miguel Sicart definisce di "attore etico",³⁵ ma la sfida di interagire con il giocatore sia a livello della narrazione sia a livello delle regole non viene meno. In questo "dilemma", come sostiene in modo molto convincente Felix Schröter,³⁶ è (im)possibile integrare l'ambivalenza morale nei videogiochi, in quanto le scelte strategiche spesso hanno un peso maggiore rispetto alle decisioni morali che appartengono alla narrazione del gioco. Questo accade, ad esempio, quando la scelta strategica di giocare come personaggio totalmente "buono" o totalmente "cattivo" è più efficace in termini ludici – per sfruttare certe abilità del personaggio – rispetto a eventuali decisioni individuali eticamente ponderate. Questa strategia ludica, che mira a uno stile di gioco il più efficace possibile, sbloccando buona parte del contenuto narrativo o delle opzioni di gioco, oblitera le questioni morali che fanno parte della narrazione. Dato che si tratta di un problema comune ai videogiochi che vorrebbero inscenare dilemmi morali lasciando allo stesso tempo al giocatore libertà d'azione, *SOTL* sceglie un'altra strada.

Sebbene, come è stato già spiegato, l'interattività sia una componente necessaria del gioco (il personaggio si muove soltanto se riceve l'input del giocatore, senza il quale la narrazione non procede), il giocatore non ha la possibilità di prendere una decisione che cambi lo svolgimento globale degli eventi fino alla sua fase finale, anche se in alcuni momenti il giocatore può avere l'impressione di poter fare delle scelte. Tuttavia, a differenza degli altri videogiochi, *SOTL* non nasconde quasi il fatto che la narrazione nel gioco sia in larga misura lineare e prestabilita. Al contrario, il

gioco fa un certo uso della narrazione, dei personaggi, e delle schermate di caricamento per mettere in discussione e dare un giudizio etico sulle azioni del giocatore. Ci sono due momenti in particolare in cui il giocatore è costretto a prendere delle decisioni chiaramente opinabili dal punto di vista etico. Nel primo caso Walker viene contestato dall'immaginario Konrad mentre sta decidendo se uccidere il ladro che ha rubato dell'acqua o il soldato che è stato mandato a catturare il ladro e che nel frattempo finisce per uccidere tutta la sua famiglia. I due uomini sono appesi a dei cartelli stradali, disarmati e inermi, circondati da cecchini pronti a uccidere Walker e la sua squadra se il giocatore/personaggio non prende una decisione. Secondo Konrad entrambi hanno causato la morte di persone innocenti perché non erano in grado di auto-controllarsi. Ad ogni modo, come sottolinea Keogh, "l'ironia qui sta nel fatto che Walker, che non è in grado di esercitare un autocontrollo su di sé, ha il compito di giudicare delle persone che hanno ucciso proprio perché non sono state in grado di autocontrollarsi".³⁷ Ovviamente l'ironia è ancor più sottolineata quando più tardi veniamo a sapere che Konrad, la cui voce ci sfida a prendere questa decisione, da sempre esiste solamente nell'immaginazione di Walker.

Un'altra scena costituisce il momento clou del gioco. Qui il giocatore usa del fosforo bianco contro i suoi avversari. Mentre Walker ripete la solita storia di non avere scelta, è di nuovo Adams a obiettare con enfasi che esiste sempre una scelta. In questo modo nel gioco viene messa in atto l'affermazione di Miguel Sicart che considera i videogiochi come "oggetti etici" in grado di coinvolgere i giocatori in quanto "attori etici", proponendo delle situazioni in cui il giocatore è chiamato a prendere una decisione e compiere un'azione etica.³⁸ L'ironia in *SOTL* sta esattamente qui: come Walker, il giocatore non ha una vera scelta se continua a rispettare le regole del gioco (che nel caso di Walker sono regole di guerra, mentre nel nostro caso sono le regole dello *shooter game*). Possiamo "scegliere" di lasciarci coinvolgere nel mondo della finzione del videogioco e reagire emotivamente agli eventi provocati/affrontati da Walker, oppure ignorarli e concentrarci semplicemente sull'obiettivo del gioco e sulle sue dinamiche, oppure smettere di giocare. Tuttavia, se giochiamo un'altra volta a questa sequenza, non possiamo smettere di usare il fosforo bianco finché non abbiamo distrutto tutte le tende che ospitano le unità militari, inclusa quella dove sappiamo esserci dei rifugiati civili, perché le regole del gioco non ci permettono di chiudere la schermata in cui assistiamo alla sparatoria condotta dai nostri compagni finché non abbiamo distrutto ogni obiettivo imposto dal gioco. Inoltre, mentre "l'opzione" di usare il fosforo bianco è segnata come una scelta, è impossibile raggiungere l'obiettivo imposto dal gioco uccidendo gli avversari con qualsiasi altro mezzo, perché in questo caso la sequenza e gli avversari appaiono di nuovo e non è possibile procedere nel gioco se non viene utilizzata l'arma chimica.

Man mano che il gioco procede, i limiti di Walker e la sua partecipazione agli atti di violenza, a cui inizialmente si oppone negando la propria responsabilità, vengono tematizzati nel gioco a vari livelli, con lo scopo di enfatizzare la lenta discesa del personaggio verso la follia. Come scrive Grant Howitt, la rappresentazione delle azioni compiute dal Capitano Walker cambia nel corso del gioco, passando da una modalità professionale e persino compassionevole (per esempio quando Walker cura un compagno di squadra) a una violenta e aggressiva:

“Tutto quello che inizia in modo violento – per esempio, indicare il bersaglio da centrare ai membri della propria squadra – perde la descrizione eufemistica, con ‘Eliminate quel ceccchino!’ che diventa ‘Uccidetelo’. Stessa azione, espressioni diverse”.³⁹ Togliendo gli eufemismi della guerra e della violenza, diventa visibile l’essenza violenta di queste azioni, sottolineata dai progettisti del gioco e dalle loro rappresentazioni sempre più sanguinose delle esecuzioni, che mostrano le sofferenze delle vittime e l’inumanità dei carnefici, al posto di quello che all’inizio era raffigurato come l’atto eroico di uccidere quello etichettato come cattivo, Altro, e di conseguenza non-umano. In questo senso lo scrittore e game designer Richard Pearsey ci fa notare che “la grafica fa da supporto all’approccio narrativo in generale e viceversa [dato che] [l]a narrazione e i suoi meccanismi sono stati concepiti insieme, con la narrazione come parte del nucleo del design team”.⁴⁰

Un esempio particolarmente interessante e insolito dell’integrazione tra lo svolgimento narrativo, la grafica del videogioco e il coinvolgimento emotivo a cui il gioco ambisce si trova nella scena con il fosforo bianco. La schermata qui cambia e vediamo un computer portatile che dobbiamo usare per indicare ai membri della nostra squadra i bersagli da colpire con il fosforo bianco. L’importanza ipermediatizzata che viene data al portatile, un dispositivo che usiamo come giocatori o che potremmo usare per controllare il personaggio di Walker, ci avvicina agli eventi nel mondo della finzione suggerendo la nostra complicità.⁴¹ Ma l’aspetto più inquietante in questo caso è la simulazione del riflesso della schermata del portatile in cui a tratti appare e scompare un’immagine spettrale del viso di Walker mentre ci spostiamo seguendo la piantina virtuale del campo che viene presentata qui di seguito (v. Fig. 1).

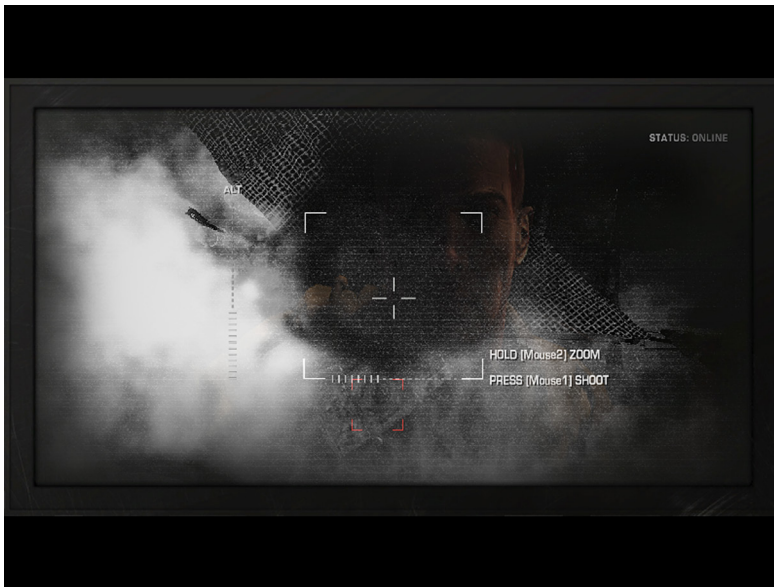


Fig. 1 (Schermata di SOTL, 2K Games)

Il senso di astrazione che domina nella doppia (ri)medializzazione della mappa nella schermata del portatile, usata per dare l'ordine di distruggere il campo privo di qualsiasi segno di vita umana, si scontra fortemente con la realtà diegetica in cui delle persone vengono uccise a causa delle azioni dirette del giocatore. La visione di "noi stessi" nel riflesso di Walker nella schermata del portatile e la sua inquietante sovrapposizione con la piantina virtuale ci fanno ben capire la portata dell'azione dietro all'atto; un atto le cui conseguenze dovranno essere affrontate nella sequenza successiva.

Dopo l'attacco con il fosforo bianco Walker e la sua squadra scendono nel campo che hanno appena bombardato. Si tratta di un fatto decisamente insolito per uno *shooter game*, poiché dobbiamo fare i conti con le conseguenze delle nostre azioni, una mossa che richiama i due ipotesti del gioco, *Cuore di tenebra* e *Apocalypse Now*. In una scena inquietante, da incubo, attraversiamo a piedi il campo pieno di soldati morti e in fin di vita, molti dei quali stanno ancora bruciando vivi e ci implorano di liberarli dalle sofferenze, fino a quando non arriviamo al rifugio dei civili che sono stati parimenti bruciati vivi a causa delle nostre azioni. L'immagine centrale che domina questa scena rappresenta una donna che stringe a sé un neonato, una crudele parodia delle Madonne con Bambino cristiane: la stessa immagine apparirà di nuovo più tardi quando incontreremo l'immaginario Konrad che l'aveva dipinta.

La direzione del gioco è chiara: Walker ha fallito, e di conseguenza ha fallito anche il giocatore, non perché abbia seguito le regole del gioco, ma perché ha sostenuto il codice etico con il quale Walker è arrivato nel deserto di Dubai: questo è il messaggio che viene trasmesso nelle schermate di caricamento di cui abbiamo parlato sopra, le quali sempre più spesso costringono il giocatore a confrontarsi con se stesso. Brendan Keogh interpreta *SOTL* all'interno della storia di videogiochi definendolo come "post-*Bioshock*' game", ovvero non un gioco che sottolinea l'assenza di scelte del giocatore come risultato delle regole intrinseche ai videogiochi, come ha fatto *Bioshock* in modo auto-referenziale, ma un gioco che "reagisce" a questa assenza e alla reazione di *Bioshock* a essa. Il gioco

è d'accordo con *Bioshock* sul fatto che fino a che il giocatore decide di proseguire con il gioco egli non fa delle scelte che non siano già state prestabilite dal gioco. Tuttavia, a differenza di *Bioshock*, il gioco insiste sul fatto che il giocatore sia comunque responsabile di queste azioni *a causa* dell'unica scelta effettivamente fatta: quella in primo luogo di giocare.⁴²

Se lo interpretiamo dal punto di vista degli *adaptation studies*, notiamo che il videogioco riproduce la stessa affermazione che era implicita in Conrad ma che è stata resa molto più esplicita da Coppola. L'affermazione è duplice: gli atti di violenza sono spregevoli e insensati, ma se ci si attiene alle regole di un sistema, siano esse quelle della guerra o quelle di un sistema formale come un videogioco, si gioca secondo le regole di quel sistema. Ci si ritrova con le mani legate e non esistono decisioni giuste, si sopravvive e basta. In effetti, l'unico modo per fermare la guerra è quello di non andarci.

Conclusioni: ripensare la narratività dell'interattività dei nuovi media

Il caso di *SOTL* conferma l'affermazione di Siobhan O'Flynn secondo la quale "per un adattamento interattivo spesso è necessario prima identificare il tema o l'esperienza centrale presente nell'originale, che andrà poi a costituire il principio organizzativo per l'ideazione dell'adattamento come opera singola".⁴³ Come osserva O'Flynn, le "narrazioni spaziali" dei media interattivi "non comportano necessariamente una narrazione rigidamente cronologica";⁴⁴ tuttavia, come dimostra *SOTL*, esse offrono la propria "esperienza" in modo lineare senza per questo perdere in interattività o coinvolgere meno il giocatore. Anche se è vero quindi che "l'utente [...] partecipa attivamente, facendo delle scelte che possono influenzare lo svolgimento della narrazione e, di conseguenza, la propria esperienza," l'idea secondo la quale "gli adattamenti interattivi [...] non sono fissati in una singola iterazione della trama e spesso lasciano il controllo dello svolgimento della narrazione 'all'utente'"⁴⁵ rappresenta, paradossalmente, allo stesso tempo un'eccessiva semplificazione e un'eccessiva "complicazione" dei giochi digitali. È vero che il testo, in base alla propria natura ergodica, lascia una parte del controllo sullo sviluppo della trama al giocatore (non ci può essere narrazione senza il "nontrivial effort"⁴⁶ di chi interagisce con il gioco), ma allo stato attuale dello sviluppo dei giochi digitali la scelta di opzioni a disposizione del giocatore è molto limitata, e queste opzioni sono state (quasi) sempre ideate in anticipo e previste dalle regole del gioco, dalla progettazione della trama e delle sue dinamiche.⁴⁷ Come dimostra il caso di *SOTL*, queste scelte potrebbero essere pressoché inesistenti per quanto riguarda la possibilità di influenzare lo svolgimento narrativo, e anche in quei videogiochi che offrono varie scelte e percorsi all'interno dello spazio di gioco, questi sono stati ideati in anticipo nella fase della programmazione. Tuttavia questo aspetto non oblitera l'interattività del gioco. L'interattività cambia il tipo di esperienza offerta dal gioco e le reazioni empatiche che il testo può suscitare, le quali, come dimostra il caso di *SOTL*, possono variare in base al tipo di coinvolgimento, a seconda che si prenda parte alle azioni del personaggio o ci si limiti a osservarle. In questo modo i giochi possono proporre dei modi nuovi di coinvolgimento sul piano etico (come sostiene Sicart nel suo saggio). Nonostante pure nelle narrazioni in seconda persona il personaggio raramente si trasformi in un "tu," in un videogioco – perlomeno durante il processo interattivo – la distanza tra il giocatore e le azioni del personaggio si riduce temporaneamente nel momento in cui alcune azioni del giocatore determinano le azioni del suo personaggio (se schiaccio un tasto specifico, il personaggio fa un salto), cosicché l'insuccesso del personaggio diventa, almeno in parte, anche un mio insuccesso come giocatore; in questo modo il ridursi della distanza apre il testo al cosiddetto "rischio del rifiuto".⁴⁸

Ne deriva che l'interazione più diretta con un videogioco non è quella con la sua narrazione, bensì quella con le sue dinamiche, ovvero con il suo sistema di regole. Quando interagiamo con un gioco digitale, lo facciamo con le regole di quel gioco; anche quando le nostre interazioni si realizzano sul piano della rappresentazione narrativa, le sue regole ci vengono insegnate attraverso la narrazione,

e anche se le nostre reazioni empatiche spesso vengono provocate in primo luogo dalla narrazione (come nel caso di *SOTL*, in cui ci indigniamo di fronte alle azioni di Walker), esse non sono mai provocate completamente ed esclusivamente dalla narrazione. Ad esempio, la rabbia del giocatore il cui personaggio viene ucciso riguarda l'aspetto ludico del gioco, dato che nella maggior parte dei giochi la morte del personaggio non ha conseguenze o quasi sulla narrazione: si può semplicemente rimpiazzare il personaggio o far ripartire il gioco; per contro, una reazione alla narrazione può essere intensificata o ridotta, se non cancellata, dal piacere di aver vinto la sfida ludica avanzando nel gioco. È importante non perdere di vista questo aspetto nell'analisi degli adattamenti videoludici, soprattutto nel momento in cui complessivamente gli studiosi di adattamenti provengono da campi d'indagine che privilegiano come oggetto d'analisi la narrazione o la rappresentazione, e non quegli elementi ludici particolarmente rilevanti nei videogiochi.

Quello che fa di *SOTL* un testo così interessante per gli *adaptation studies* rivolti ai nuovi media interattivi sta nell'uso di componenti narrative per mettere in scena gli elementi ludici, con l'intenzione di reinterpretare a proprio modo il tipo di esperienza centrale in *Cuore di tenebra* e in *Apocalypse Now*. Ciò che appare come un tentativo paradossale da parte dei programmatori di creare uno *shooter game* contro la guerra, nel quale non ci si diverte a uccidere nonostante l'uccidere sia una componente e un obiettivo intrinseco alla struttura di questo genere di videogiochi – come ha detto un giornalista, "uccidere significa vincere"⁴⁹ – richiama da vicino il tentativo di Coppola di fare un film di guerra contro la guerra, dalle scene scioccanti, e l'esplorazione almeno in parte anti-coloniale di Conrad, nella quale, come afferma Marlowe, "[l]a conquista della terra, che perlopiù significa depredare coloro che hanno un diverso colore della pelle o il naso un po' più schiacciato del nostro, non è una bella cosa, se la si osserva troppo".⁵⁰

Come ho cercato di dimostrare, se vogliamo comprendere fino in fondo che cosa *SOTL* e altri videogiochi stiano facendo e in che modo lo stiano facendo, è necessario considerare il gioco come un sistema che contiene tratti sia ludici sia narrativi, e occorre valutare sia l'impatto delle dinamiche del gioco e delle sue regole (nel caso di *SOTL* si deve uccidere per vincere perché le regole del gioco sono queste), sia gli elementi narrativi e narratologici. Se si usa del fosforo bianco, come è previsto dal gioco per poter avanzare, si avranno delle conseguenze specifiche nel mondo della finzione con le quali il personaggio e il giocatore dovranno poi confrontarsi, tanto nel mondo della finzione quanto nelle schermate di caricamento tramite la voce extra-diegetica che si rivolgerà al giocatore in quanto attore etico. In *SOTL* tutto questo porta all'ambiguità tra le implicazioni morali ed etiche delle azioni compiute dal personaggio del giocatore; in alcuni casi, questa ambiguità oblitera il piacere del giocatore che deriverebbe dalle uccisioni compiute dal proprio personaggio (oppure tale piacere diventa più astratto e si esprime nell'apprezzamento del pattern narrativo del gioco), oltre che dal compenso emotivo per aver superato una prova ludica difficile, piacere che si pone in contrasto con le trasgressioni di natura morale che sono state compiute per superare queste sfide. Così facendo, *SOTL* traduce per il nuovo secolo e attraverso un nuovo medium *Cuore di tenebra* di Conrad/Coppola, testi che affascinano nella loro ambiguità; allo

stesso tempo, da un punto di vista critico, fa luce sulle problematiche legate allo studio degli adattamenti nei nuovi media, i quali sono in grado di offrire percorsi molto più interessanti del consentire al giocatore un semplice e parziale controllo sul possibile svolgimento di una trama multi-direzionale.⁵¹

NOTE

* Johannes Fehrle insegna North American Literary and Cultural Studies all'Università di Mannheim in Germania. Dopo un dottorato presso l'Università di Freiburg si è dedicato alla letteratura e al cinema western, agli studi sull'adattamento, alla teoria della critica (sociologia e marxismo) e ai media studies (soprattutto cinema, fumetti, videogiochi e internet). Un suo libro intitolato *Postmodern Gunslingers in a Transnational West* è previsto per Nebraska University Press nel 2017. Il saggio che compare qui è uscito in inglese in un volume monografico dedicato agli "Adaptation Studies" della "Southern Atlantic Review", vol. 80, n. 34 (2016), pp. 234-53.

1 Robert Stam, *Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation*, in Timothy Corrigan, Patricia White, e Meta Mazaj, a cura di, *Critical Visions in Film Theory: Classic and Contemporary Readings*, St. Martins, Boston 2011, p. 8.

2 Simone Murray, *The Adaptation Industry: The Cultural Economy of Contemporary Literary Adaptation*, Routledge, New York 2012.

3 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1965.

4 George Bluestone, *Novels into Film*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1957.

5 Seymour Chatman, *What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa)*, "Critical Inquiry", VII, 1 (1980), p.121.

6 Si veda Kamilla Elliot, *Rethinking the Novel/Film Debate*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.

7 Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford 2005.

8 Si veda Regina Schober, *Adaptation as Connection-Transmediality Reconsidered*, in Jørgen Bruhn, Anne Gjelsvik, e Eirik Frisvold Hanssen, a cura di, *Adaptation Studies: New Challenges, New Directions*, Bloomsbury, London 2013, pp. 89-112.

9 Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge, MA, 2011, pp. 6-7.

10 Linda Hutcheon e Siobhan O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, Routledge, London 2013.

11 Come nota Liv Hausken, "non-linearità" è un termine piuttosto impreciso e problematico derivante da quello che lei chiama "cecità testuale", poiché anche le cosiddette "narrazioni non-lineari" sono sempre percepite sequenzialmente e quindi in maniera lineare. Si veda Liv Hausken, *Coda: Textual Theory and Blind Spots in Media Studies*, in Marie-Laure Ryan, a cura di, *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004, pp. 401-02.

12 Spec Ops: The Line. 2K Games, 2012.

13 Joseph Conrad, *Heart of Darkness* (1899), Norton, New York 1988.

14 *Apocalypse Now: Redux. 1979/2001*, diretto da Francis Ford Coppola, con Marlon Brando, Robert Duvall, Martin Sheen. BMG Video, 2002.

15 Brendan Keogh, *Killing is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line*, Stolen Projects, Marden 2012, pp. 11-13.

16 Louis K Greif, *Soldier, Sailor, Surfer, Chef: Conrad's Ethics and the Margins of Apocalypse Now*, "Literature/Film Quarterly", XX, 3 (1992), p. 188.

17 Quando torna la scena degli elicotteri di fatto non siamo alla scena finale del gioco. Walker sopravvive all'incidente e, in base alla scelta del giocatore, anche alla fine del gioco. Vi sono infatti quattro possibili conclusioni, due delle quali vedono Walker sopravvivere – almeno fisicamente.

18 Di fatto ci sono un numero di voci incorporee. Quando iniziamo col vedere Konrad e sentire Walker, i ruoli sono subito rovesciati: non appena seguiamo Walker, sentiamo subito le voci dei suoi compagni Lugo e Adams, ma non solo, anche una voce identificata come "l'operatore radio", un annunciatore che suona musica rock anni Sessanta e pare guardare le azioni del team chiama le forze nemiche e commenta le azioni del giocatore. Più tardi anche Konrad entra nella cacofonia delle voci alle quali Walker risponde, che sono i suoi nemici, se stesso, Lugo, Adams, l'operatore radio, Konrad stesso e per un breve tempo anche l'uomo della CIA Riggs.

19 Lo scrittore e direttore narrativo Richard Pearsey fa notare che "Originariamente, la storia era molto più diretta e impostata per mandare il Delta Squad ad assassinare Konrad, il quale aveva condotto illegalmente il suo battaglione fuori dalla guerra in Iran e stava saccheggiando una Dubai recentemente distrutta" (cit. in Grant Howitt, *Spec Ops: The Line – This Changes Everything, The Escapist*, "Defy Media LLC", 26 ottobre 2012); questa concettualizzazione ricorda una versione geograficamente trasposta di *Apocalypse Now*, senza il fiume.

20 Edward W. Said, *Culture and Imperialism*, Chatto, London 2003, p. 26.

21 Keogh, cit., p. 12.

22 Stephen Prince, *Graphic Violence in the Cinema: Origins, Aesthetic Designs, and Social Effects*, in Stephen Prince, *Screening Violence*, Athlone, London 2000, pp. 19-25.

23 Riguardo al concetto di dissonanza cognitiva e il suo uso in *SOTL*, si veda Felix Schniz, *'If you were a better person, you wouldn't be here': Mental Discomfort as Ethical Instrument in Spec Ops: The Line*, "Inter-disciplinary net", 13 ottobre 2015.

24 Le schermate di caricamento sono quei tipi di schermate che vengono mostrati durante l'accesso e il trasferimento di una grande quantità di dati, generalmente per mostrare un nuovo livello oppure una singola parte di un nuovo livello. Nei *game studies* sono state teorizzate come "un'interruzione del tempo del gioco" che "è semplicemente una conseguenza del limite tecnologico: il giocatore deve mettere in pausa – per un paio di secondi o alcuni minuti – mentre la console carica i diversi livelli del gioco. Questa attesa inevitabile è considerata dai diversi progettisti un'esperienza negativa per il giocatore" (si veda Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, New York 2008, p. 121). Di conseguenza, diversi programmatori cercano di mantenere il giocatore impegnato, dando consigli di gioco o in alternativa ulteriori informazioni sul mondo della finzione. In ogni caso, la schermata di caricamento non fa parte del mondo della finzione di per sé, e se qualcuno lo percepisce come una voce narrante, in quel caso quella voce narrante dovrebbe essere spostata a un livello extra-diegetico.

Nel caso di *SOTL*, il gioco inizia secondo le convenzioni dello *shooter game* e fornisce le informazioni sulle qualità delle armi specifiche ricordando al giocatore gli obiettivi attuali, prima che la strategia cambi e si adegui all'agenda affettiva del gioco nel proporre il confronto tra il giocatore e le azioni intraprese nel gioco.

25 Espen Aarseth, che ha coniato il termine "ergodic literature", spiega la sua origine etimologica greca, *ergon* e *hodos*, con il "significato di 'lavoro' e 'cammino'" (si veda Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997, p. 1). Il concetto di ergodic combina questi due elementi facendo sì che il giocatore "lavori" durante il "cammino".

26 Si veda Gene M. Moore, *Readapting 'the Horror': Versions of Conrad's Heart of Darkness*, in Shannon Wells-Lassange e Ariane Hudelet, a cura di, *Screening Text: Critical Perspectives on Film Adaptation*, McFarlan, Jefferson 2013, 207-215, p. 207.

27 Moore, cit., p. 210.

28 Questo non accade nei film, dove la progressione è predeterminata non solo in termini narrativi (che è anche il caso dei videogiochi nella maggior parte dei generi), ma anche in termini di sviluppo temporale narrativo (a differenza di quel che accade nei videogiochi). Mentre ci sono cortometraggi chiamati "scene tagliate" che sono simili a quei film dove non vi è una diretta interazione e così il giocatore diviene spettatore, ci sono altri passaggi che richiedono una parte-

cipazione maggiore. Felix Schröter e Jan Noël Thon stabiliscono una differenza tra “simulazione governata dalle regole” nelle sequenze giocate e “rappresentazione narrativa predeterminata”: questo si ha ad esempio nelle scene tagliate, la cui “interazione complessa” porta alla “presentazione del mondo della finzione del videogioco” (si veda Felix Schröter e Jan Noël Thon, *Video Game Characters: Theory and Analysis*, “DIEGISI” III, 1 (2014), pp. 47-48). A mio parere, il risultato per diversi giochi è lo stesso: una storia pressoché coerente oppure una varietà di trame pre-determinate che vengono svelate dalla narrativa. Ciò è anche discusso da Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, che indicano che “i progettisti di videogiochi hanno generalmente permesso una ramificazione moderata nell’implementazione di una trama a collo di bottiglia, attraverso la quale i giocatori devono passare per permettere alla storia di continuare” (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, cit., p. 205). In *SOTL*, un esempio di quello che Jasper Juul chiama “gioco progressivo”, ci sono svariati esempi di trame a collo di bottiglia e un numero limitato di movimenti liberi dovuti alla struttura unidirezionale del design del livello. Come Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca suggeriscono, in questi giochi “il giocatore *risolve* la storia invece di *crearla*” (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, cit., p. 206, enfasi in originale).

29 Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others*, Farrar, New York 2003.

30 Si vedano Prince, cit.; e Leonard Berkowitz, *Some Effects of Thoughts on Anti- and Prosocial Influences of Media Events: A Cognitive-Neoassociation Analysis*, in Prince, cit., pp. 205-236; Richard B. Felson, *Mass Media Effects on Violent Behavior*, in Prince, cit., pp. 237-266; Katherine Buckley, E. E. Graig, A. Anderson, *A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games*, in Peter Vorderer e Jennings Bryant, a cura di, *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*, Routledge, New York 2006, pp. 363-378; René Weber, Ute Ritterfeld e Anna Kostygina, *Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games?*, in Vorderer/Bryant, cit., pp. 347-361; Kwan Min Lee, e Wei Peng, *What Do We Know about Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature*, in Vorderer/Bryant, cit., pp. 327-345.

31 Aarseth, cit., p. 1.

32 Juul, cit., p. 6; p. 13; e più specificatamente pp. 55-120.

33 Come evidenza aneddotica, Keogh cita un video su YouTube, “Let’s Play”, dove il giocatore gioca in maniera non narrativa oppure senza la risposta etica che il gioco dovrebbe suscitare secondo Keogh e nella mia lettura personale: “Il giocatore che ha prodotto questi video ha passato molto tempo a insultare gli NPC e a godersi la violenza quasi senza un attimo di riflessione. Mentre abbatteva civili nella parte finale del gioco urlava al microfono ‘Morite froci!’” (Keogh, cit., p. 10).

34 Juul, cit., p. 176 e 177.

35 Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge, MA 2009, p. 4.

36 Felix Schröter, *Das moralische Dilemma: Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen, Game Over. Was nun? Vom Nutzung und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Dokumentation der Tagung Future and Reality of Gaming 2012*, Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend, Wien 2013, pp. 133-146.

37 Keogh, cit., p. 89.

38 Sicart, cit., p. 1 e 4.

39 Howitt, cit.; si veda anche Schröter e Thon, cit., pp. 56-57.

40 Cit. in Howitt, cit.

41 Qui e nelle frasi seguenti attingo ai concetti di rimedializzazione e ipermedializzazione di Bolter e Grusin (Jay David Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA. 2000).

42 Keogh, cit., p. 7, enfasi in originale.

43 O’Flynn, Siobhan, *Designing for the Interactant: How Interactivity Impacts on Adaptation*, in Nassim Winnie Balestrini, a cura di, *Adaptation and American Studies: Perspectives on Research and Teaching*, Winter, Heidelberg 2011, 83-102, p. 84. O’Flynn, cit., p. 8.

44 O’Flynn, cit., p. 85.

45 O’Flynn, cit., p. 88.

46 Aarseth, cit., p. 1.

47 Questo punto segna un'importante distinzione fra i giochi non computerizzati, non digitali, come i giochi di ruolo con carta e penna, quelli a cui giocano i bambini, oppure anche i giochi da tavolo o i giochi di carte, dove le regole, almeno in teoria, possono sempre essere discusse e rinegoziate fra i partecipanti sia prima sia durante il gioco.

48 Come lo ha definito Aarseth, cit., p. 4. Gli aspetti dell'immersione e del coinvolgimento del giocatore qui suggeriti rappresentano un grande filone di ricerca indipendente. Per un'introduzione a questo dibattito vorrei portare all'attenzione di chi legge il testo *In-Game*, di Gordon Calleja, (*In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, MA. 2011).

49 Edward Smith, *Killing Equals Winning – Spec Ops: The Line and Killing is Harmless*, "International Business Times", 20 dicembre 2012.

50 Conrad, cit., p. 10.

51 Ringrazio Philipp Fidler per aver rinnovato il mio interesse per *SOTL*, oltre che per aver fornito discussioni riguardanti il gioco e altri articoli pertinenti sulla stampa specializzata in videogiochi. Vorrei inoltre esprimere la mia gratitudine a Felix Schniz e Wibke Schniederermann per aver letto e commentato le diverse versioni di questo articolo nella sua fase iniziale e un grazie particolare a Su Montoya per aver letto e corretto il testo finale. Infine sono in debito con Felix Schniz, che ha condiviso con me la bibliografia della sua tesi di laurea magistrale sul metamodernismo in *SOTL*.