

IL PROBLEMA DELLA TRASPOSIZIONE

FRANCESCO MAZZETTA

Biblioteca comunale Passerini-Landi, Piacenza
francesco.mazzetta@gmail.com

Fin da *Super Mario Bros.* (il primo film ispirato a un videogioco, di Rocky Morton e Annabel Jankel, 1993) si è subito posto il problema della 'fedeltà' delle 'trasposizioni cinematografiche' di opere videoludiche. Problema che ancora oggi, di fronte agli ultimi prodotti cinematografici ispirati a opere videoludiche di successo – ad esempio *Resident Evil: Welcome to Raccoon City* (Johannes Roberts, 2021) o *Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022) –, si ripropone puntualmente. Nel diverso ambito della realizzazione di opere nel linguaggio simbolico della 'comunicazione aumentativa alternativa' (CAA) ho analizzato lo slittamento semantico tra 'traslitterazione' e 'traduzione' che coinvolge anche la distanza che c'è tra 'lingua' e 'linguaggio'. In quella analisi avevo riportato le definizioni riprese dal *Vocabolario Treccani*, che però, sfortunatamente, non riporta per 'trasposizione' il significato a livello cinematografico. Dobbiamo prendere il significato da altre fonti. *Nuovo De Mauro*: «rielaborazione, adattamento di un'opera, di un testo per adeguarlo a una forma espressiva diversa»², *Garzanti Linguistica*: «adattamento, rielaborazione di un'opera, un testo ecc., per adeguarlo a una forma espressiva o a uno stile diverso»³, *Wikipedia*: «nello spettacolo, adattamento di un'opera per un altro medium»⁴. In tutte le definizioni presentate, è centrale il concetto di 'adattamento'. Qui ci torna in soccorso

Treccani ma tramite *l'Enciclopedia del cinema* di Antonio Costa⁵: «c'è un primo aspetto della t. cinematografica di un'opera letteraria che riguarda la fedeltà non tanto allo spirito o alla qualità estetica dell'opera, quanto alla lettera degli enunciati narrativi». In una trasposizione l'adattamento, quindi, può essere fedele o infedele. Non necessariamente l'adattamento infedele risulterà in una pessima opera: pensiamo ai film di Hitchcock, normalmente ispirati a romanzi o racconti non particolarmente eccelsi, che tuttavia il tocco del regista riusciva a rendere opere ben più pregevoli. Non necessariamente l'adattamento fedele risulterà in un'opera eccellente: ad esempio *Passione ribelle* di Billy Bob Thornton è un adattamento relativamente fedele del romanzo di Cormac McCarthy *Cavalli selvaggi* ma possiede un appeal decisamente diverso. Da questo punto è utile la definizione comparata di lingua e linguaggio (ripresa da Treccani):

Lingua: Sistema di suoni articolati distintivi e significanti (fonemi), di elementi lessicali, cioè parole e locuzioni (lessemi e sintagmi), e di forme grammaticali (morfemi), accettato e usato da una comunità etnica, politica o culturale come mezzo di comunicazione per l'espressione e lo scambio di pensieri e sentimenti, con caratteri tali da costituire un orga-

Per tutti i siti web la data di ultima consultazione è il 29 ottobre 2022.

Il presente contributo costituisce un arricchimento dell'articolo Francesco Mazzetta [et al.], *Giocare in biblioteca: teorie e pratiche*, «Biblioteche oggi Trends», 8 (2022), n. 2, p. 26-52, DOI: 10.3302/2421-3810-202202-026-1.

¹ <<https://ossessioniconcontaminazioni.blogspot.com/2022/05/testo-in-simboli-traduzione.html>>.

² Cfr. <<https://dizionario.internazionale.it/parola/trasposizione>>.

³ Cfr. <<https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=trasposizione>>.

⁴ Cfr. <<https://it.wikipedia.org/wiki/Trasposizione>>.

⁵ Cfr. <https://www.treccani.it/enciclopedia/trasposizione_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/>.

nismo storicamente determinato, con proprie leggi fonetiche, morfologiche e sintattiche⁶.

Linguaggio: Nell'uso ant. o letter., e talora anche nell'uso com. odierno, lo stesso che lingua, come strumento di comunicazione usato dai membri di una stessa comunità. In senso ampio, la capacità e la facoltà, peculiare degli esseri umani, di comunicare pensieri, esprimere sentimenti, e in genere di informare altri esseri sulla propria realtà interiore o sulla realtà esterna, per mezzo di un *sistema di segni vocali o grafici*; e lo strumento stesso di tale espressione e comunicazione (inteso in senso generico, senza riferimento a lingue storicamente determinate). Facoltà di esprimersi attraverso altri segni, sia gesti (l. gesticolatorio o gestuale o mimico; l. dei sordomuti; l. degli occhi, dei cenni), sia simboli (per es., il l. dei fiori, consistente nell'attribuire a ogni varietà e colore di questi un particolare significato)⁷.

Adattare una storia (un libro, un fumetto, un videogioco) in un'opera cinematografica significa trasportarla (per certi versi 'translitterarla') dal linguaggio (cioè dal sistema di segni vocali o grafici) utilizzato nel medium di partenza per ottenerne una copia (più o meno fedele a seconda delle capacità e delle intenzioni) nel linguaggio (cioè nel sistema di segni vocali o grafici) cinematografico. L'attività in questione qui, quindi, non riguarda a rigore di termini la traduzione, ma il problema è lo stesso posto da questa: adattare (così come tradurre) è sempre tradire. Per utilizzare un'espressione di Umberto Eco: tradurre è 'dire quasi la stessa cosa', dove ovviamente il punto problematico sta nel 'quasi'. E quel 'quasi' è decisamente più problematico nel caso di un videogioco che in quelli di un fumetto o un romanzo. Il perché è lampante: il videogioco utilizza una narrazione non lineare e interattiva che, semplicemente, il cinema non è in grado di riprodurre. Il cinema propone una narrazione lineare (guardo un film dall'inizio alla fine e quello che vedo io è quello che vedono tutti gli altri spettatori dello stesso film) mentre il videogioco propone una narrazione non lineare (le scelte che compio al suo interno sono diverse da quelle di ogni altro giocatore: per quanto la 'fabula' sia sostanzialmente la stessa, il videogioco ha idealmente tanti 'intrecci' quanti sono i giocatori). Quindi prendere un videogioco e realizzarne un film comporta necessariamente una perdita sostanziale. Si tratta dunque

di un'operazione impossibile? Evidentemente no, dato che è stata fatta (e, come diceva Hegel: il reale è razionale). Il problema allora è un altro: il film ispirato a un videogioco 'dice quasi la stessa cosa' del videogioco o è in realtà tutt'altra cosa con appiccicata l'etichetta del videogioco? Lasciando perdere per il momento il giudizio sull'estetica cinematografica dei titoli in questione, possiamo sicuramente dire che *Super Mario Bros.* è un film con appiccicata l'etichetta del videogioco e che *Uncharted* riesce invece tutto sommato a dire quasi la stessa cosa del videogioco (tranne appunto l'elemento dell'interattività). E il *Resident Evil* andersoniano? Per certi versi Paul W. S. Anderson si muove in una direzione che contempla entrambe le possibilità: prende sicuramente elementi cruciali della saga videoludica, ma altrettanto sicuramente elabora una propria caratteristica narrazione che è altro rispetto alla vulgata videoludica di riferimento. Per certi versi, sempre esulando dal giudizio estetico che in questo caso è praticamente agli antipodi, è la stessa situazione in cui ci troviamo guardando lo *Shining* kubrickiano. In quest'ultimo non si pone il problema dell'interattività, ma certamente quello della poetica cinematografica kubrickiana che stravolge il materiale narrativo kinghiano di base. Quando lo stravolgimento autoriale è giustificato? Banalmente quando il prodotto che ne è il risultato funziona. *Super Mario Bros.* ha incassato meno di quel che è costato (\$ 39,8 milioni contro un budget di \$ 42-48 milioni⁸) mentre, per limitarsi al primo titolo della serie, *Resident Evil* ha incassato \$ 103 milioni contro i \$ 33 milioni del budget⁹. Certo il criterio economico non può essere l'unico, altrimenti saremmo costretti a magnificare anche lo *Street Fighter* di Steven E. De Souza che ha incassato il triplo del costo¹⁰: praticamente come *Resident Evil*. A prescindere dall'incasso ovviamente deve esserci un'idea artistica che regge il film. Con *Resident Evil* l'idea di Anderson è la protagonista, Alice (interpretata da Milla Jovovich), attorno a cui il regista (anche quando si limita al ruolo di produttore) fa ruotare l'intreccio aggiungendo personaggi ed episodi ripresi dal film. Lo stesso 'trucco' però non funziona con *Monster Hunter* in cui attorno al personaggio del Capitano Natalie (sempre Milla Jovovich) sostituisce l'ambientazione urbana a base di zombie con una desertica a base di mostri senza però cercare di decifrare il *quid* del successo del videogioco.

Chi porta il meccanismo all'estremo è il regista tedesco Uwe Boll che realizza film idealmente ispirati a videogio-

⁶ Cfr. <<https://www.treccani.it/vocabolario/lingua>>.

⁷ Cfr. <<https://www.treccani.it/vocabolario/linguaggio>> (corsivo mio).

⁸ Cfr. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._(film))>.

⁹ Cfr. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(film))>.

¹⁰ Cfr. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_\(1994_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter_(1994_film))>.

chi noti e meno noti (*Alone in the Dark*, 2005; *BloodRayne*, 2005 – ai quali seguono *BloodRayne: Deliverance*, 2007 e *BloodRayne: The Third Reich*, 2011; *Far Cry*, 2008 ecc.) ma che a parte il titolo e pochi altri elementi ripropongono ben poco del videogioco che dovrebbero trasporre. Paradossalmente la trasposizione più riuscita di Boll è l'odiatissimo *Postal* (2007) che propone in maniera demenziale la storia già demenziale di suo del videogioco *Postal2* di Running With Scissors che vede un tizio alla ricerca di un lavoro per sfamare la moglie orrendamente obesa mentre nella cittadina in cui vive esplose il caos per lo scontro di fazioni quali i puritani che odiano i videogiochi, gli estremisti islamici, i fan del sadomaso ecc. Pur nell'infedeltà alla lettera del *plot* e pur nell'incapacità di costruire una scena cinematografica (sembra che ogni volta riesca a posizionare la macchina da presa nel punto sbagliato), Boll riversa nel film una vena acidamente scorretta che si accorda perfettamente con quella presente nel videogioco.

Il problema della traduzione/trasposizione sembra insolubile a causa dell'impossibilità della traduzione dell'elemento interattivo, fondamentale nei videogiochi. Eppure forse è possibile affrontarlo utilizzando il metodo del *reverse engineering*. Prendiamo ad esempio il racconto *La città senza nome* di H. P. Lovecraft, scritto nel 1921 e attualmente disponibile nella raccolta *Cthulhu: i racconti del mito*. Nel 2018, all'interno della collana *Choose Cthulhu*, la giovane autrice e insegnante di scuola primaria spagnola Giny Valris ne pubblica una versione interattiva, pubblicata in Italia l'anno seguente da Vincent Books/Raven Distribution. Quello che ha fatto, con ottimi risultati, l'autrice è prendere una narrazione non interattiva, individuarne gli snodi critici, costruire – a partire da quegli snodi – possibili percorsi alternativi che non fossero esclusivamente strade senza uscita (altrimenti per risolvere il libro-gioco sarebbe bastato ricordare lo svolgimento del racconto), mantenere sotto controllo tutte le varie possibili diramazioni facendole confluire in finali distribuiti su una graduatoria di successo. Lo stesso percorso è stato fatto a Piacenza in laboratori con ragazze e ragazzi dei licei. Dopo aver illustrato il meccanismo alla base dei libri-gioco e della narrativa interattiva, ragazze e ragazzi si sono occupati di realizzare racconti interattivi mediante l'utilizzo di *Twine*. Nei casi in cui hanno avuto un tempo maggiore (circa una settimana) e il lavoro era stato organizzato a gruppi, il risultato è stato in alcuni casi una sorta di pubblicazione amatoriale con tanto di illustrazioni. Nei casi in cui invece il tutto era compreso all'interno di una mattinata, semplicemente hanno sperimentato brevi narrazioni, sempre composte utilizzando *Twine* (relativamente più

semplice e immediato rispetto a *Libro Game Creator*) con il mandato di realizzarne individualmente una coerente e autosufficiente. Nel primo caso si è evidenziato come il lavoro sul testo narrativo (preesistente o originale) ha dato frutti estremamente interessanti e la ramificazione in vari percorsi narrativi (utilizzando o meno elementi ruolistici e/o di casualità) è stata un esercizio utile e divertente per ragazze e ragazzi sia per i lettori/giocatori 'cavie' (bibliotecari e insegnanti) che hanno 'sperimentato' le loro produzioni. Se dunque trasformare un testo narrativo non interattivo in un testo narrativo interattivo (premessi ovviamente che la difficoltà varia al variare della complessità del testo di partenza) non è un compito impossibile (esiste anche un manuale: *Scrivi la tua avventura! dalle storie a bivi ai librogame* di Mauro Longo), perché non provare a seguire lo stesso schema in direzione inversa per rendere lineare un testo interattivo? Se le case di produzione cinematografiche hanno mediamente bisogno di qualche 'gancio' che catturi lo spettatore ancor prima della visione del film (l'esempio lampante è proprio il personaggio di Alice nella saga andersoniana di *Resident Evil*) spingendole a una 'larcroftizzazione' del prodotto (non un caso che il primo film tratto dalla serie videoludica *Tomb Raider* si intitolò appunto *Lara Croft: Tomb Raider* premettendo al titolo 'ufficiale' il nome della protagonista dalle generose forme interpretata da un'iconica Angelina Jolie e che sia considerato «il primo film di successo tratto da un videogioco»¹¹), è da esplorare un meccanismo che possa guidare in maniera relativamente standardizzata. Ovviamente casi di *novelization* di videogiochi esistono (anche se mediamente è più facile trovare prequel/sequel/tie-it), come ad esempio *Metal Gear Solid* di Raymond Benson che ripropone in forma narrativa non interattiva il videogioco omonimo creato da Hideo Kojima (Konami, 1998). Pur osservando un'estrema fedeltà allo sviluppo narrativo videoludico, il romanzo si rivela ben meno appassionante e forse il motivo è che l'autore ha ripreso il materiale non dall'esperienza diretta di gioco ma dalla sceneggiatura fornita dalla casa di produzione (comunicazione personale). Forse è da osservare che è relativamente più facile coinvolgere il lettore passando a una storia interattiva che ne richiede la partecipazione attiva che non riportandolo a una non interattiva in cui occorre sostituire con qualcos'altro l'ingrediente impossibile da aggiungere. Funziona allora meglio il meccanismo della cross-medialità, che non prevede una semplice trasposizione da un medium all'altro, quanto un arricchimento che sfrutta ogni medium utilizzato per quanto ha di specifico. Pensiamo a *Star Wars* (almeno prima che finisse in mano Disney) e a come si ramificasse, oltre

¹¹ Cfr. <<https://www.checult.it/lara-croft-tomb-raider-2001/>>.

ai film 'canonici', in romanzi, fumetti, videogiochi, serie animate ecc.; alcune prodotte su licenza, ma molte altre pura produzione *fan fiction*. Molta della produzione letteraria e fumettistica legata all'universo videoludico è proprio di questo tipo e sostanzialmente lo sono i prodotti migliori in ambito cinematografico, se pensiamo ad esempio a due dei film realizzati in computer grafica dedicati a *Resident Evil: Resident Evil: Damnation* e *Resident Evil: Vendetta* che, nel loro muoversi all'interno della *storyline* della serie ma liberi da riferimenti precisi ai singoli videogiochi, riescono a essere convincenti e appassionanti. A livello italiano nel 2013 Multiplayer.it aveva promosso un concorso di scrittura narrativa legata ai

videogiochi, il cui risultato si era concretizzato nell'antologia *Storie straordinarie per vite ordinarie* che conteneva i racconti vincitori assieme a quelli scritti appositamente per la pubblicazione da scrittori professionisti come Tullio Avoledo. Una eccellente iniziativa che purtroppo non ha avuto seguito e che invece potrebbe essere declinata su più versanti mediali non solo all'interno di laboratori promossi da scuole e da biblioteche. Una produzione maggiore, e una maggiore attenzione critica, potrebbe portare a una riflessione più approfondita sui meccanismi di traduzione mediale legati al fenomeno videoludico e, alla lunga almeno, alla produzione di titoli (film, fumetti e romanzi) migliori.