Collana diretta da:
Aleena Chia - Brunel University, London
Riccardo Fassone - Università di Torino
Ivan Girina - Brunel University, London

Comitato scientifico:
Marco Benoît Carbone - Università di Cagliari
Diego Cavallotti - Università di Cagliari
Riccardo Finocchi - Università di Cassino
Emiliano Ilardi - Università di Cagliari

FAROS

JAROSLAV ŠVELCH

GIOCATORE CONTRO MOSTRO

CREARE E DISTRUGGERE MOSTRI NEI VIDEOGIOCHI

Titolo originale *Player vs. monster: the making and breaking of video game monstrosity* di Jaroslav Švelch
© 2023 Massachusetts Institute of Technology

Per l'edizione italiana:
© Luglio 2025 Faros
Tutti i diritti riservati
Faros edizioni, Cagliari
Traduzione di Flavio Sorrentino

https://farosedizioni.it
ISBN 979-12-81-83603-7

SANDBOX

A Iggy
che non è affatto un mostro

INDICE

6 RINGRAZIAMENTI

9 INTRODUZIONE

16 DOMARE IL MOSTRO

46 GIOCATORE CONTRO AMBIENTE

83 I MOSTRI NELL'ARTE

117 I NUOVI MOSTRI

156 CONCLUSIONE

166 BIBLIOGRAFIA

190 INDICE DEI NOMI E DEI GIOCHI

RINGRAZIAMENTI

Quando ero adolescente, io e i miei compagni di gioco li chiamavamo "*potvory*", uno dei tanti sinonimi cechi di "mostri". Ce n'erano così tanti, ed erano così affascinanti! dai gabinetti assassini di *Manic Miner* agli esseri viscidi e alle mummie di *Dungeon Master* e della serie *Wizardry*. Più di quindici anni dopo, come dottorando all'Università Karlova di Praga, i mostri mi incuriosivano allo stesso modo, solo che questa volta i mostri erano i ripugnanti necromorfi di *Dead Space* o gli angeli corrotti di *Bayonetta*. La prima volta che mi sono reso conto che potevano essere degni argomenti di ricerca è stato nel 2011, quando ho visto una call per scrivere un saggio destinato al libro intitolato: *Monster Culture in the 21st Century: A Reader*, curato da Marina Levina e Diem-My Bui. Ai curatori è piaciuta la mia idea di scrivere sui mostri dei videogiochi: mi hanno dato ottimi suggerimenti per il mio capitolo che mi hanno fatto capire quanto l'argomento fosse intellettualmente complesso, tanto da meritarsi un libro a sé.

L'idea è rimasta nel cassetto mentre lavoravo a *Gaming the Iron Curtain*, un libro sulla storia dei videogiochi nella Cecoslovacchia degli anni Ottanta. Sono tornato ai mostri nel 2017, quando ho iniziato un postdoc di due anni all'interno del progetto di ricerca dell'Università di Bergen, finanziato dal Consiglio di Ricerca norvegese e diretto da Kristine Jørgensen, su giochi ed estetica della trasgressione. Sono molto grato per aver avuto l'opportunità di studiare i mostri a tempo pieno e vorrei ringraziare Kristine e Kristian Bjørkelo, Christina Willumsen, Rune Klevjer e Torill Mortensen per essere stati colleghi gentili e stimolanti. Durante il mio postdoc ho organizzato diversi workshop e panel su videogiochi e mostruosità e ringrazio tutti i partecipanti per i loro contributi e suggerimenti, in particolare Daniel Vella e Sarah Stang, che li hanno organizzati insieme a me.

I capitoli 1 e 2 sono stati redatti a Bergen e includono idee e concetti presentati per la prima volta alla conferenza *Philosophy of Computer Games 2018* di Copenaghen in un articolo intitolato *Encoding Monsters: 'Ontology of the Enemy' and Containment of the Unknown in Role-Playing Games* (Codificare i mostri: 'Ontologia del nemico' e contenimento dell'ignoto nei giochi di ruolo). Ho completato il manoscritto a Praga con il sostegno del programma di borse di studio PRIMUS dell'Università Karlova, progetto n. 21/HUM/005.

Oltre a quelli già citati, molte altre persone mi hanno aiutato lungo il cammino. Clara Fernández-Vara e Matthew Weise hanno condiviso con me molti esempi e osservazioni sui mostri nel corso degli anni. La loro conoscenza dei mostri nei videogiochi supera di gran lunga la mia, e ho scritto questo libro solo perché loro non l'hanno fatto. Mio fratello Jan Švelch, come sempre, ha letto tutte le mie bozze e mi ha offerto un feedback immediato e sincero; ha anche contribuito al capitolo 3 con le sue scoperte sul processo produttivo dei mostri nei videogiochi. Oltre ai loro contributi, Kristine Jørgensen e Daniel Vella mi hanno dato un riscontro dettagliato e attento sull'intero lavoro (rimango io, comunque, l'unico responsabile di tutti gli eventuali errori rimasti). Charlotte

Bruckermann, Marisa Morán Jahn e Henry Jenkins mi hanno fornito suggerimenti di lettura fondamentali e molti consigli utili; Aaron Trammell e Rachael Hutchinson hanno condiviso con me alcune delle loro vaste conoscenze rispettivamente su *D&D* e sulla cultura popolare giapponese. Abhimanyu Das ha corretto le mie bozze e ha rifinito la mia prosa, spesso nonostante il mio preavviso molto breve. Il personale dello Strong Museum of Play mi ha assistito nella ricerca di mostri nelle loro biblioteche e collezioni con gentilezza ed entusiasmo. Luis Blackaller ha creato da zero la meravigliosa copertina dell'edizione americana ascoltando le mie idee fantasiose. Vorrei anche ringraziare Tereza Fousek Krobová per avermi aiutato a organizzare i focus group sul tema dei mostri e gli stessi partecipanti ai focus group.

Sono grato ai redattori della MIT Press che hanno lavorato con me a questo progetto – Noah Springer e Doug Sery – e ai direttori della collana – Mia Consalvo, Jesper Juul, Geoffrey Long e William Uricchio – per aver dato fiducia a questo libro e per averlo aiutato a vedere la luce. Inoltre, vorrei ringraziare i tre revisori anonimi per i loro utili commenti e suggerimenti.

Al di fuori del mondo accademico, mia moglie Lenka Švelchová, nostro figlio Ignác e il nostro cane Lojzička mi hanno dato tutto il sostegno necessario per finire questo libro. Senza di loro, mi sarei perso nei dungeon.

Infine, avrei voluto ringraziare anche tutti i mostri che ho dovuto uccidere mentre scrivevo questo libro. Mi dispiace, mostri, ma non avevo scelta.

Oppure sì?

INTRODUZIONE

Un dungeon senza mostri sarebbe noioso.

Dal manuale del 1975 di *Tunnels & Trolls*,
uno dei primi giochi di ruolo da tavolo (St. André 1975, 8)

Il *Living Computers Museum* di Seattle è uno dei pochi luoghi al mondo in cui è possibile utilizzare un terminale PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations) e ci sono andato proprio per vedere alcuni dei primi mostri dei videogiochi. Il pionieristico sistema PLATO è stato progettato negli anni Sessanta a fini didattici, ma oggi è ricordato con affetto per aver ospitato alcuni dei primi giochi di ruolo per computer (Rankin 2018).

Mi siedo davanti a un monitor verticale e a una robusta tastiera di legno e metallo, mi collego e lancio una versione di *dnd*, uno dei primi adattamenti del gioco di ruolo da tavolo *Dungeons & Dragons* (Whisehunt et al. 1977). La schermata introduttiva mi chiede di aspettare mentre il programma sta "caricando i mostri" (una versione successiva dice: "Attendere mentre i mostri si riproducono"). Finalmente il mio personaggio, un cavaliere con l'elmo, appare in un dungeon. Dopo aver esplorato un po' in giro, incontro un demone di livello 1 (figura 0.1). Come tutto ciò che è sullo schermo, il demone è in una monocromia arancione che risplende luminosa sullo sfondo nero.

Con la sua bocca piccola e compiaciuta e il forcone a tre punte, il demone ha un'aria simpatica ma risoluta. Il demone e il mio

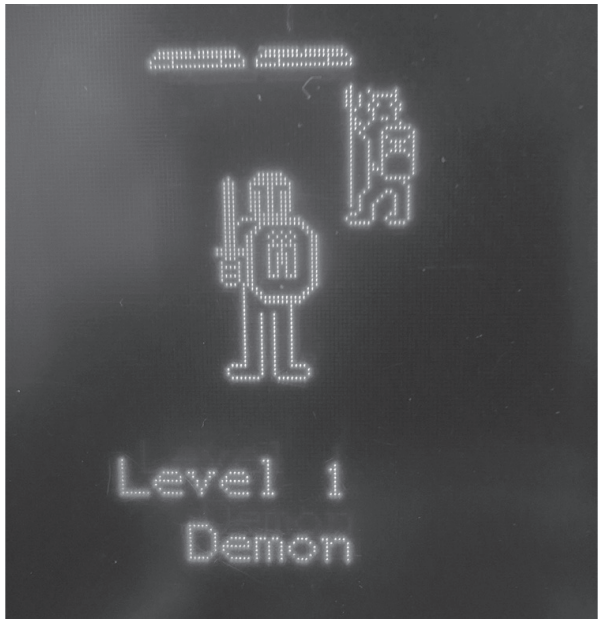

FIGURA 0.1
Il protagonista di *dnd* versione 5.4 (1977) che incontra un demone sul terminale PLATO al *Living Computers Museum di Seattle.* (Foto dell'autore)

cavaliere combattono a turno; io perdo e muoio. Riprovo. Perdo, vinco, perdo. A tempo debito incontro altri mostri grotteschi: un Balrog, un vombato, uno spettro, un vampiro, ognuno disegnato con un livello di dettaglio sproporzionato rispetto alle semplici linee che compongono l'ambiente.

Anche se risalgono alla metà degli anni Settanta, queste creature svolgono lo stesso ruolo di molti mostri dei videogiochi di oggi. Mantengono il *flow* (flusso) del gioco proponendo il giusto livello di difficoltà. Sono un'attrazione che evidenzia la bravura dei creatori e le possibilità grafiche della macchina. Appaiono per

uccidermi, o per essere uccisi, e poi scompaiono di nuovo, lampi di autodeterminazione automatizzata in un rudimentale mondo di gioco. In questo libro voglio dedicarmi a esaminare queste creature, che vanno dagli alieni pixellosi di *Space Invaders* (Taito 1978) ai troll ad alta definizione di *God of War* (Sony 2018). Il mio obiettivo è analizzare come i mostri abbiano invaso i videogiochi e come i videogiochi abbiano, a loro volta, influenzato i nostri concetti di mostruosità e alterità.

Mostro è una parola carica di significati. Oltre che per le bestie fantastiche e per le creature spaventose come i vampiri o gli zombie, un tempo questa parola veniva usata per le "nascite mostruose" e per gli esseri umani la cui fisionomia era considerata aberrante. Con questo significato il termine è stato usato per opprimere ed escludere gruppi di persone considerate non conformi alle definizioni normative di umanità (Shildrick 2002). Può indicare, usata metaforicamente, esseri umani immorali e spregevoli come tiranni, stragisti o terroristi. E, se ne estendiamo ulteriormente il significato, può anche riferirsi a qualsiasi cosa sia insolitamente grande o comunque fuori dalla norma. Possiamo anche usare la parola in modo positivo per descrivere entità, processi o metodi che resistono alle norme di categorizzazione e ai poteri consolidati, come fanno gli scrittori e gli studiosi del postumano e del femminismo (Haraway 1992).

Un libro così breve non può dare conto di tutte le sfumature della mostruosità. Parto quindi da una definizione più restrittiva e tradizionale. Proprio come lo studioso di cinema e teorico dell'horror Noël Carroll, limito l'ambito della mia ricerca sui mostri a "qualunque essere non si ritenga attualmente esistente secondo la scienza contemporanea" (Carroll 1990). Sebbene alcune delle mie scoperte possano applicarsi anche a esseri umani, a certe belve o a robot, la mia attenzione è rivolta principalmente agli esseri

fantastici non umani, dagli alieni agli zombie. Molte di queste creature sono familiari perché i videogiochi le hanno prese in prestito da film, fumetti, letteratura, folklore e miti; le loro rappresentazioni audiovisive e fonti narrative possono quindi essere analizzate attraverso la bibliografia esistente sui mostri negli altri media.

C'è però una differenza importante: nella maggior parte dei casi i giochi non si limitano a farci osservare la lotta contro i mostri, ma mettono in scena un conflitto diretto, anche se simulato, tra il giocatore e il mostro. Come nel già citato esempio di *dnd*, i mostri diventano bersagli dell'azione del giocatore, ostacoli dinamici che possono essere superati con la perseveranza, l'ingegno o la coordinazione occhio-mano. L'analisi proposta nel mio libro ruota intorno a questo conflitto, proponendo un approccio alla mostruosità che tiene conto sia delle particolarità del medium videoludico sia della natura computazionale e basata su regole dei videogiochi.

Nonostante il loro ruolo centrale nei giochi, i game studies hanno dedicato ai mostri pochissima attenzione. Gli studi esistenti tendono a concentrarsi su categorie ristrette di creature, spesso zombie. Questi studi comprendono i lavori di Matthew Weise, Diane Carr e Hans-Joachim Backe con Espen Aarseth, oltre a un recente volume curato da Stephen J. Webley e Peter Zackariasson dal titolo *The Playful Undead and Video Games* (Carr 2009; Weise 2011; Backe e Aarseth 2013; Webley e Zackariasson 2020).

Anche la letteratura scientifica che esplora generi e temi correlati – come il lavoro di Bernard Perron sui giochi horror e diversi saggi di Tanya Krzywinska sull'estetica gotica nei videogiochi – si occupa a volte dei mostri (Perron 2018; Krzywinska 2015, December 2015, 2017).

L'analisi di Carly Kocurek sul "sangue alternativo" nei giochi violenti propone una pregevole analisi della disumanizzazione

dei nemici dei videogiochi (Kocurek 2015). Sarah Stang e Bo Ruberg hanno applicato le teorie degli studi di genere e degli studi queer per esplorare le rappresentazioni dei mostri nei videogiochi (Stang 2018; January 2018; 2019; Stang e Trummell 2020; Ruberg 2018).

Tuttavia, l'analisi dei mostri dei videogiochi come categoria concettuale generale o dei loro ruoli e funzioni specifiche all'interno del medium è rimasta limitata.

Nel libro sostengo che queste creature incarnino un tipo specifico di alterità computazionale e mercificata, progettata per essere affrontata e sconfitta: il grande paradosso dei mostri dei videogiochi è che sembrano pericolosi ma sono, in generale, progettati per essere battuti. Oltre ad analizzare lo stato attuale del design dei mostri, studio anche le possibilità del medium videogioco di presentare forme di mostruosità più sfumate e complesse. Il mio approccio tiene insieme la storia dei media e l'analisi dei giochi con un'analisi della produzione dei videogiochi vista da dietro le quinte, analisi favorita dalla crescente mole degli studi dedicati alla produzione dei giochi (Sotamaa e Švelch 2021).

Come ogni ricerca rigorosa sui mostri, anche questo libro è interdisciplinare. Sebbene i termini *Teoria dei mostri* e *Teratologia* siano talvolta utilizzati per etichettare i lavori sulla mostruosità, tutti questi studi attingono invariabilmente da vari settori delle scienze umane, tra cui la filosofia, la storia culturale, la storia dell'arte, l'antropologia, l'archeologia, la teoria della letteratura, i *media studies*, i *film studies*, i *gender studies* e gli studi sul folklore. La mia ambizione è quella di riuscire a combinare tutte queste diverse prospettive per fare luce sui mostri dei videogiochi. Inoltre, ritengo che la figura del mostro sia una lente particolarmente adatta per esplorare e mettere in discussione alcune delle convenzioni che sono alla base del design del medium videoludico.

Oltre a una selezione di giochi di ieri e di oggi, in questo saggio ho attinto a fonti paratestuali come opere d'arte, testimonianze di sviluppatori e documenti di progettazione. Molti esempi, soprattutto nei primi due capitoli, provengono da giochi da tavolo e videogiochi degli anni Settanta e Ottanta. Oltre alla loro importanza nella storia, questi giochi ci danno indizi importanti per capire come si è formato il pensiero sui mostri nei giochi; prima che il combattimento contro i mostri diventasse una delle azioni principali nei videogiochi, alcuni autori hanno sentito il bisogno di precisare ciò che oggi accettiamo come un dato di fatto: hanno voluto cioè descrivere esplicitamente il ruolo dei mostri nei loro giochi. Sebbene la prospettiva del giocatore non sia esplicitamente trattata in questo libro, ho tenuto presenti i risultati della mia ricerca parallela sulla ricezione dei mostri nei videogiochi da parte dei giocatori, basata sull'analisi delle discussioni online e sulle interviste di focus group con giocatori esperti (Švelch 2020).

Il libro è diviso in quattro capitoli. Il capitolo 1 introduce i principi fondamentali della ricerca sui mostri e li utilizza per discutere la tensione tra due modi distinti di rappresentare i mostri: la mostruosità *sublime* (sublime) e quella *contained* (controllata). Nella seconda parte il capitolo ripercorre gli sviluppi sociali e culturali che hanno influenzato l'idea di mostruosità nei videogiochi come la cultura consumista dei mostri, la cibernetica del periodo della Guerra Fredda e l'introduzione di programmi informatici eseguiti in background chiamati *daemons* (demoni).

Il capitolo 2 è dedicato al periodo in cui i mostri hanno acquisito lo status di antagonisti principali dei videogiochi, mostrando come essi siano apparsi solo raramente prima dell'introduzione della modalità di gioco *Player vs. Environment* (Giocatore contro Ambiente) negli anni Settanta, e analizza

due titoli che hanno contribuito alla proliferazione dei mostri: il *tabletop RPG* (gioco di ruolo da tavolo) *Dungeons & Dragons* e il successo arcade *Space Invaders*. Il capitolo si conclude con una sintesi e una critica della formula Giocatore contro Ambiente, evidenziandone l'antropocentrismo e la discutibile equiparazione dell'alterità con l'ostilità.

Il capitolo 3 si avventura dietro le quinte del design dei mostri e si apre con un riepilogo degli approcci storici alla creazione di mostri, che vanno dall'arte antica e medievale ai film di mostri in stop-motion. Utilizzando come esempi videogiochi mainstream e ad alto budget come il nuovo *God of War*, gran parte del capitolo è dedicata a mostrare come il lavoro creativo di progettazione dei mostri sia plasmato dalla modalità Giocatore contro Ambiente, dalle convenzioni con cui l'arte figurativa rappresenta i mostri e dalle possibilità offerte dalla tecnologia digitale. Si parla anche dei mostri boss come apice del design dei mostri.

Il capitolo 4 esplora i giochi che *sovvertono* il modello Giocatore contro Ambiente mettendo in discussione l'eroismo dell'assassino di mostri e l'alterità dei mostri stessi, o scatenando nemici che non possono essere affrontati con i metodi di combattimento convenzionali dei videogiochi. Quest'ultimo capitolo illustra il fatto che per progettare mostri in sintonia con la concezione contemporanea dell'alterità e con le attuali minacce sociali, i videogiochi dovrebbero mettere in discussione la nozione semplicistica e antropocentrica delle creature di finzione come nemici prevedibili e sacrificabili.

1 DOMARE IL MOSTRO

I mostri non possono essere annunciati. Non si può dire "Ecco i nostri mostri" senza farli immediatamente diventare animaletti domestici.

Jacques Derrida (2002)

Durante la mia partita a *Bloodborne*, un gioco di ruolo d'azione del 2015 apprezzato per il design dei mostri, sono entrato in una larga caverna buia che sembrava un'arena per un boss, una parte del mondo di gioco in cui il mio personaggio avrebbe combattuto una delle sue numerose battaglie contro uno dei mostri speciali chiamati boss (McWhertor 2015). Ho tenuto alta la guardia, ma nessuno mi ha attaccato. Ho iniziato a correre in avanti solo per trovare un enorme mostro raggomitolato e addormentato. Immerso nella luce della luna, aveva un aspetto decisamente ultraterreno, con tentacoli rosso corallo che svolazzavano intorno alla testa e ali gigantesche decorate con motivi floreali. Fino a quel momento avevo incontrato centinaia di mostri e li avevo uccisi tutti. Avevo imparato a sbarazzarmi di loro in modo efficiente e a cercare i loro punti deboli su Internet, se facevo troppa fatica. Ma ora esitavo. Questa creatura sembrava troppo meravigliosa e, allo stesso tempo, troppo potente. Ho finito per osservarla per un paio di minuti prima di lasciare la grotta. Non ho fatto uno screenshot e non ho nemmeno visto il nome della creatura, perché *Bloodborne* mostra il nome del boss solo quando si entra in combattimento; solo più tardi ho scoperto che il suo nome era Ebrietas, Figlia del Cosmo.

Questa non-battaglia è risultata essere un'esperienza potente; la sua forza derivava soprattutto dal contrasto tra questo e gli altri incontri con i mostri. Per me rappresentava il paradosso che hanno in comune molte narrazioni di mostri, sia nei videogiochi che in altri media: c'è un mostro misterioso che dovremmo temere e un eroe che, usando forza, abilità e ingegno, lo sconfigge. Ma se sappiamo che il mostro può essere sconfitto, può ancora essere temibile? Se conosciamo il suo nome e i suoi punti deboli, è ancora misterioso? Questo paradosso deriva dalla tensione tra la mostruosità *sublime* e quella *controllata*.

Questo capitolo mira a chiarire questa tensione basandosi sugli studi – in continuo aumento – dedicati ai mostri e gettando le basi teoriche per i capitoli successivi. Dopo aver introdotto i concetti di mostruosità sublime e controllata, si discuterà di come i mostri vengano trasformati in nemici o in semplici giocattoli, per poi reificarli. La seconda metà del capitolo mostrerà come si sono trasformati i vari approcci alla mostruosità nella storia recente, raccontando l'invasione dei mostri nella cultura popolare, l'impatto della cibernetica e dei paradigmi militari del periodo della Guerra Fredda sulla rappresentazione del nemico. Infine, esaminerà come i mostri dei videogiochi siano collegati a *bug* e *demoni* che incarnano l'*agency* (la capacità di agire) della tecnologia informatica.

MOSTRUOSITÀ SUBLIME

I mostri – almeno quelli trattati in questo libro – non esistono in senso strettamente fisico, ma hanno una funzione culturale reale e tangibile. La parola latina *monstrum* significa "prodigio" o "ciò che avverte". Nelle parole dello studioso di mostri Jeffrey Jerome Cohen, "il mostro significa qualcosa di diverso da sé stesso" ed è "un costrutto e una proiezione" (Cohen 1996, 4). I mostri

parlano alle nostre paure più profonde e danno voce alle ansie delle nostre culture e società. Per veicolare il suo messaggio, un mostro deve catturare la nostra attenzione, per poi influenzarci emotivamente e cognitivamente. Molti studiosi osservano che i mostri ci riempiono di soggezione e di terrore. Il filosofo Stephen Asma chiama questa linea di pensiero "tesi del sublime", basandosi sulla teoria del sublime di Immanuel Kant (Asma 2012, 192). Secondo Kant, un oggetto che evoca il sublime lo fa perché sembra "inadeguato alla nostra facoltà di esibizione e quasi come violento contro l'immaginazione stessa, nondimeno però soltanto per esser giudicato tanto più sublime, quanto maggiore è tale violenza" (Kant 1984, 92).

In altre parole, il sublime è un'esperienza di qualcosa che oltrepassa le nostre capacità cognitive e intellettuali, che sia insondabilmente bello o incomprensibilmente mostruoso (Mortensen e Jørgensen 2020, 172). Kant distingue inoltre tra il sublime *matematico*, evocato da ciò che è "incommensurabile e colossale" e ci fa pensare all'infinità, e il sublime *dinamico*, causato dalla vista delle "devastanti forze superiori della natura" (de Mul 2012, 34).

La tesi del sublime va di pari passo con la constatazione che i mostri violano i confini. Possono farlo in diversi modi. In primo luogo possiamo pensare ai mostri come a misteriosi invasori provenienti da un aldilà del mondo conosciuto, portatori di caos cosmico. Lo studioso di religioni Timothy Beal li vede come "figure che minacciano di portare un'anomalia all'interno dell'ordine consolidato e accettato delle cose, che rappresentano l'esterno che irrompe all'interno" (Beal 2002, 4). Beal fa l'esempio del Leviatano, il mostro marino dell'Antico Testamento. Mentre alcuni salmi lo descrivono come una creazione di Dio, altri lo dipingono come un terribile mostro del caos che è *al di là* dell'autorità di Dio, "minacciando sia l'ordine della creazione che il suo Dio creatore" (27).

In secondo luogo, seguendo la teoria dell'*abiezione* di Julia Kristeva, possiamo intendere il mostro come un complemento "abietto" del soggetto umano. Prendendo spunto dalla psicanalisi, Kristeva suggerisce che l'orrore nasce quando ci confrontiamo con parti di noi stessi represse, sia fisiche che psicologiche. La mostruosità abietta consiste quindi in ciò che preferiamo tenere dentro – lo scheletro e i fluidi corporei, così come le nostre paure e i nostri desideri nascosti. Secondo Kristeva, l'abietto è "quel che turba un'identità, un sistema, un ordine. Quel che non rispetta i limiti, i posti, le regole." (Kristeva 1981, 6). Poiché rimane, in sostanza, una parte di ciò che siamo noi, il mostro resiste al diventare un oggetto dell'azione umana. Secondo Kristeva, "non è un oggetto dinanzi a me che io possa nominare o immaginare" (3).

Infine, secondo la teoria formalista dell'orrore di Noël Carroll, i mostri sono *cognitivamente* disorientanti perché trasgrediscono i confini delle categorie. I mostri non si adattano "né allo schema concettuale dei personaggi né, soprattutto, a quello del lettore" (Carroll 1990, 33) perché sono categoricamente interstiziali, categoricamente contraddittori, incompleti o informi (32). In altre parole, l'orrore sublime non fa affidamento soltanto alle urla, alla violenza e agli spaventi, ma confonde anche le nostre facoltà cognitive.

Carroll distingue due tipi di categorie: la *fusione* e la *scissione*. Mentre la fusione "si basa sulla mescolanza, sulla combinazione o sulla condensazione di elementi categoriali distinti e/o opposti in un mostro spazialmente e temporalmente continuo", la scissione distribuisce questi elementi su esseri spazialmente o temporalmente separati ma metafisicamente correlati (45). Uno zombie non-morto è una fusione, in quanto è allo stesso tempo un essere animato e un cadavere umano, mentre un lupo mannaro è una scissione, in quanto è a volte umano, a volte animale.

In tutte le sue articolazioni teoriche, la mostruosità sublime deve essere intesa più come un metro di riferimento per la rappresentazione dei mostri che come una caratteristica comune a tutti i mostri di fantasia. Dopo tutto, i mostri della cultura popolare contemporanea raramente raggiungono le caratteristiche sconcertanti formulate dalla tesi del sublime. I miti antichi, tuttavia, contengono esempi di mostruosità sublime, come il dio-mostro Marduk dell'epopea mesopotamica della creazione:

> La sua figura era straordinariamente meravigliosa:
> impossibile da concepire, a fatica da guardare;
> quattro erano i suoi occhi, quattro le sue orecchie;
> quando egli muoveva le sue labbra, ne fuoriusciva fuoco;
> le sue quattro orecchie erano grandi,
> e i suoi occhi abbracciavano similmente ogni cosa;
> la sua statura era straordinariamente grande: essa superava (quella) degli altri dèi;
> la sua struttura fisica non era comparabile, la sua figura era eccezionalmente grande. (Pettinato 2005)

Marduk, almeno in questa versione, è una figura gigantesca che brandisce una tempesta, un tornado e un turbine come armi e le cui caratteristiche individuali sono lasciate alla nostra immaginazione (Beal 2002). Così come quelle di Grendel del poema epico antico inglese *Beowulf*, che sfugge a descrizioni e misurazioni chiare, anche se apprendiamo, ad esempio, che può catturare trenta uomini in una volta sola (Cohen 1996). Nella narrativa horror del XX secolo, l'orrore sublime è stato notoriamente abbracciato da H. P. Lovecraft, il quale sosteneva che "il più antico e forte tipo di paura è la paura dell'ignoto" e ha fatto della mancanza della descrizione il suo marchio di fabbrica stilistico (Lovecraft 2024).

Nel seguente estratto dal racconto "L'estraneo", il narratore mostruoso descrive ciò che vede nello specchio:

> Quella cosa, non posso neppure tentare di descriverla. Era un miscuglio di tutto ciò che è immondo, innaturale, ripugnante, abnorme e detestabile. Era lo spettro demoniaco della putrefazione, della decrepitezza e della dissoluzione; la marcia, stillante effigie delle rivelazioni più empie, l'orrenda esibizione di ciò che la terra misericordiosa dovrebbe tenere per sempre celato. Dio sa che non apparteneva a questo mondo – o meglio non vi apparteneva più – eppure, con immenso orrore, riconobbi nei lineamenti corrosi dai quali affioravano le ossa, la parodia aberrante e perversa della forma umana, e in quell'insieme putrido e disfatto, scorsi qualcosa di indicibile che mi agghiacciò ancor di più (Lovecraft 2011).

Questa ridondante ma potente raffica di aggettivi danza intorno al mostro senza impegnarsi in una descrizione esplicita, dimostrando la tesi di Lovecraft secondo cui il vero orrore cosmico è indicibile. Nei suoi racconti, l'umanità vacilla sull'orlo della distruzione da parte di forze che vanno ben oltre la nostra immaginazione. Questa qualità, tuttavia, rende la sua scrittura notoriamente difficile da adattare adeguatamente ai videogiochi, nei quali, come vedremo, i mostri tendono a essere visualizzati e simulati (Pinchbeck 2017).

MOSTRUOSITÀ CONTROLLATA

Accanto all'ideale di mostruosità sublime, c'è stata a lungo una tendenza parallela a rappresentare i mostri come *controllati*, o assorbiti nelle strutture della conoscenza e dell'agire umano. Questa tendenza deriva dall'esigenza più generale di controllare

l'ignoto. Nella storia dell'Europa medievale, e anche della Cina, la raccolta dei mostri in compendi andava di pari passo con la mappatura di territori sconosciuti. La *Storia naturale* di Plinio il Vecchio (77 d.C.) e i bestiari medievali enumeravano e descrivevano mostri provenienti da ogni angolo del mondo, molti dei quali nascevano da interpretazioni errate o esagerazioni di animali esistenti (figura 1.1).

I medievisti, come Asa Mittman, hanno dimostrato che le mappe e i bestiari riflettono il processo di controllo attraverso il quale una cultura definisce i suoi confini e si distingue dall'"altro" mostruoso (Mittman 2006). Leggendo in un bestiario europeo del XII secolo la descrizione del Grande Drago nella sezione sui serpenti, apprendiamo che "nasce in Etiopia e in India, dove il caldo è sempre afoso" (Clark 2006, 194). I volumi contenevano mostri spaventosi ma cercavano anche di rassicurare il lettore suggerendogli che, come dice lo studioso di bestiari cinesi Richard Strassberg, "tutti i fenomeni importanti della realtà erano stati raccolti e ordinati secondo una tassonomia di base e così erano diventati gestibili e disponibili per essere sfruttati" (Strassberg 2002, 9). Lo stesso si può dire dei compendi di mostri del periodo Edo giapponese, come il *Volume illustrato di cento demoni* del 1737, o dei primi libri di magia moderni di demonologia cristiana che suddividevano i demoni in una tabella di entità organizzate gerarchicamente (Papp 2010, Peterson 2001).

Queste raccolte di mostri sono, in un certo senso, pronte a diventare giochi. Commentando l'*Inferno* di Dante, Eugene Thacker nota che la rappresentazione dell'Inferno è accuratamente, quasi scientificamente stratificata in una serie di livelli, "come se Dante avesse, inconsapevolmente, progettato l'Inferno come un videogioco" (Thacker 2015, 23). E infatti nel 2010 *Dante's Inferno* è stato pubblicato per le console.

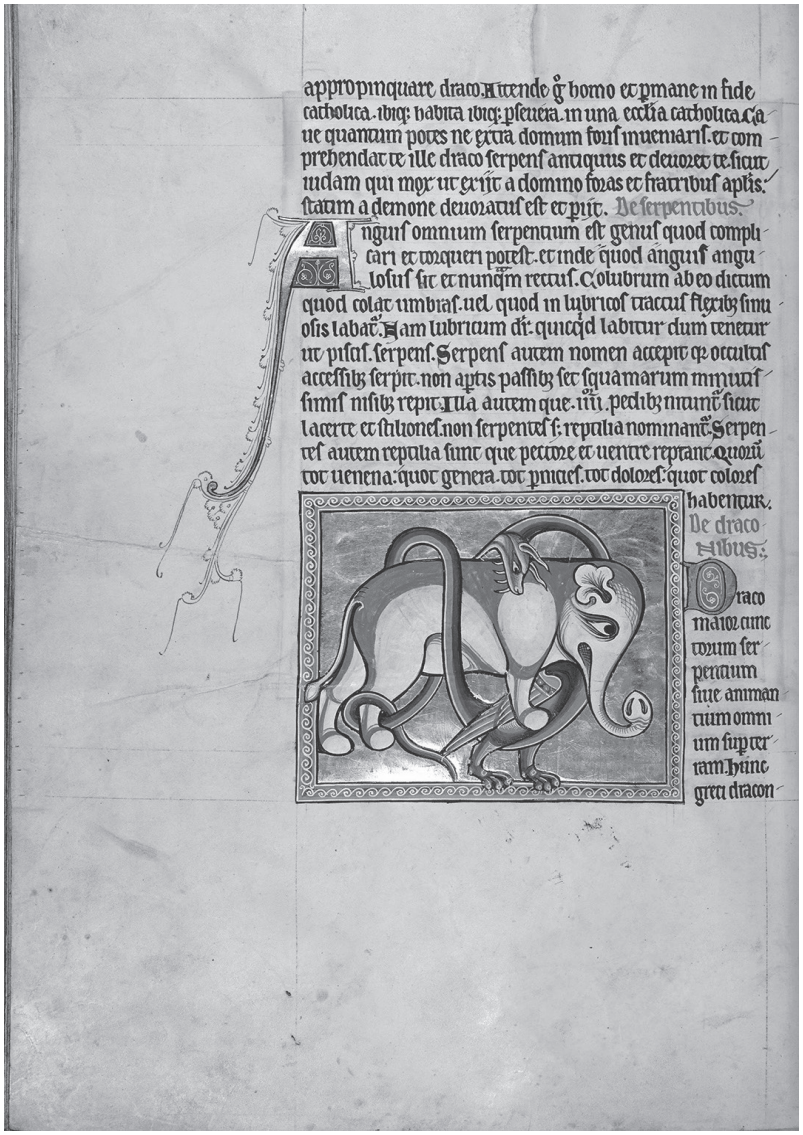

FIGURA 1.1
Un drago che attacca un elefante nel Bestiario di Aberdeen del XII secolo. (Folio 65v, riprodotto con il permesso dell'Università di Aberdeen, UK)

La tesi del sublime presuppone che le informazioni su un mostro siano mancanti, oscure o incomprensibili. La quantità e la qualità delle informazioni è, in una certa misura, specifica del medium. Le illustrazioni, i giocattoli di plastica o i modelli 3D dei videogiochi possono fornire più informazioni di quante se ne possano ricavare da una descrizione verbale. Come osserva Margrit Shildrick a proposito dell'immaginario mostruoso, "c'è sempre una certa chiusura nell'immagine statica che fissa e mantiene al suo posto ciò che altrimenti rischia di rimanere sconosciuto" (Shildrick 2018, 167).

Un esempio calzante è quello del *tupilak*, un temibile mostro della religione inuit della Groenlandia. Creato da uno sciamano per uccidere un avversario, il tupilak veniva assemblato con parti del corpo di animali morti o persino di bambini morti, combinato con oggetti appartenenti alla vittima e portato in vita da canti rituali (Kleivan e Sonne 1985, 23). Sebbene la gente fosse generalmente d'accordo sull'esistenza e sulle caratteristiche di base del tupilak, la sua immagine era sempre temporanea e le descrizioni variavano da persona a persona. Tuttavia gli europei, quando iniziarono a colonizzare la Groenlandia alla fine del XIX secolo, manifestarono grande curiosità di vedere come era fatto questo mostro, quindi gli Inuit iniziarono a scolpire statuette mostruose in osso di balena per soddisfare la loro richiesta (Romalis 1983). Con la sua trasformazione in un oggetto materiale, la mostruosità sublime del tupilak divenne una mostruosità controllata, trasformandolo in un oggetto affascinante ma privo di poteri. Per lo stesso motivo, gli antichi disegni babilonesi di Marduk potrebbero sembrare poco convincenti dal punto di vista odierno (figura 1.2). Pur essendo un dio-mostro, ha dovuto sottostare alle convenzioni dell'arte figurativa sua contemporanea ed essere così raffigurato come un semplice uomo barbuto che indossa una tunica ornata di stelle.

FIGURA 1.2
Immagine in rilievo su pietra del dio-mostro babilonese Marduk. (Wellcome Library, Londra)

Il contenimento della mostruosità sublime riecheggia la tendenza generale dell'arte e della cultura ad appropriarsi dei contenuti trasgressivi e a sdrammatizzarli, descritta da Torill Mortensen e Kristine Jørgensen come il *paradosso della trasgressione*:

> Quando delle pratiche trasgressive vengono integrate in una cultura, che ciò avvenga attraverso il carnevale, un rito di passaggio, la presenza di opere d'arte trasgressive in una galleria oppure attraverso eventi nei media considerati particolarmente innovativi, succede che quelle pratiche finiscono per essere accettate e non sono più vissute come profondamente trasgressive. (Mortensen e Jørgensen 2020, 3-4)

In altre parole, ciò che un tempo era un mostro spaventoso e trasgressivo diventa gradualmente parte del nostro ambiente culturale quotidiano e perde la sua carica dirompente. Il controllo della mostruosità, tuttavia, non è una strada a senso unico. Come ci ricorda Cohen, il mostro "si alza sempre dal tavolo di dissezione quando i suoi segreti stanno per essere rivelati e scompare nella notte" (Cohen 1996, 4). Quando i mostri di una generazione diventano i giocattoli di quella successiva, possono nascere nuovi mostri e quelli vecchi possono acquisire nuovi significati.

Come mostrato da Roger Luckhurst, lo zombie, per esempio, ha attraversato diversi cicli di reinvenzione. Nel XIX secolo ad Haiti, lo zombie (o, con altra grafia possibile, zombi) richiama l'oppressione e la disumanizzazione della schiavitù e del lavoro forzato. I primi film sugli zombie, come *White Zombie*, al contrario, mettevano in scena il conflitto tra gli eroi bianchi occidentali e i sinistri caraibici: i maestri del voodoo e i loro zombie.

Gli zombie di George Romero rievocavano gli orrori della guerra del Vietnam ne *La notte dei morti viventi* del 1968 e le ansie del consumismo ne *L'alba dei morti viventi* del 1978. Infine, gli zombie "veloci" di film come *28 giorni dopo* hanno anticipato la paura del contagio attraverso la guerra biologica in un mondo sempre più globalizzato (Luckhurst 2015). Insieme al cambiamento del contesto e delle narrazioni, sono cambiati anche i comportamenti di queste creature, da piccoli gruppi di servi non-morti a orde inarrestabili dell'apocalisse zombie.

La dicotomia *sublime* versus *controllato* non deve quindi essere intesa come un'opposizione, ma come una gradazione. I videogiochi si sono spesso affidati a un'estetica provocatoria e trasgressiva e a immagini mostruose per scioccare e disgustare il giocatore. Soprattutto le battaglie con i mostri boss tentano di riempire il giocatore di paura e timore. Ma, come questo libro cercherà di dimostrare, il medium videogioco si dirige in larga misura nella direzione di una mostruosità controllata.

IL NEMICO E IL GIOCATTOLO

Nominare, descrivere e visualizzare il mostro equivale a catturarlo e a farne un oggetto dell'azione umana. Questa oggettificazione può avere due esiti principali: il mostro viene presentato come un *nemico* oppure come un *giocattolo*.

Il primo esito è una pietra miliare di molte narrazioni mitiche e folkloristiche: il tipico viaggio dell'eroe implica l'uccisione o il superamento in astuzia del nemico mostruoso che minaccia la comunità dell'eroe o risiede in un pericoloso territorio lontano (Campbell 2004; Jobling 2001).

C'è un lato oscuro in queste avventure virtuose: incarnando la paura dell'altro, le rappresentazioni mostruose sono spesso state messe al servizio del razzismo, del sessismo e del pregiudizio in generale. Definire qualcuno o qualcosa un mostro lo rende soggetto all'oppressione, alla violenza e all'estinzione.

In Europa, nel tardo Medioevo, c'era un confine molto sottile tra le rappresentazioni di razze fantastiche e mostruose, come le persone con la testa di cane, e i musulmani, che venivano sprezzantemente descritti come "una razza di cani". La storica dell'arte