

SHINJI MIKAMI. *Director's cut (and paste)*

Matteo Bittanti

“Un uomo o una società senza giochi sprofondano nell'ipnosi da zombie dell'automazione.”
(Marshall McLuhan, 1964: 253)

È ironico che Shinji Mikami abbia cominciato la sua carriera videoludica traslando in forma interattiva le inoffensive produzioni animate Disney. La tentazione di spiegare *Resident Evil* come la più radicale negazione delle atmosfere zuccherose e i cromatismi sgargianti delle lancinanti favole del topo è forte. Dopo tutto, tanto il ratto quanto lo zombie appartengono al medesimo immaginario.

Se si eccettua *Metal Gear Solid* (Fraschini, 2003), mai come in *Resident Evil* l'interscambio tra la dimensione videoludica e quella cinematografica è stato più fecondo e parassitario. Il *survival horror* di Mikami — la cui prima concettualizzazione risale al 1994 — è frutto di un'operazione di ibridazione, contaminazione e osmosi. È singolare il fatto che la nascita dell'autore (11 agosto 1965) coincida con l'arrivo nelle sale cinematografiche di *The Satan's Bug* (John Sturges), un classico del genere apocalittico. Tratto da un romanzo di Ian Stuart, il film anticipa le angosce catastrofiche di *Resident Evil*: “l'insetto di Satana” del titolo non è altro che un antesignano del devastante T-Virus¹ (e della sua variante più letale, il G-Virus), capace di cancellare ogni forma di vita sul pianeta. Nella pellicola di Sturges, un campione della devastante arma batteriologia, custodito in un laboratorio segreto della California, finisce nelle mani di un folle scienziato, il Dr. Gregor Hoffman (Richard Basehart), disposto a tutto pur di impossessarsi del mondo.

Ignoro se Mikami abbia visto *The Satan's Bug*. È molto più probabile che, da ragazzo, sia rimasto affascinato da un altro film, *Fukkatsu no hi* (*Virus, ultimo rifugio Antartide*, 1980), diretto dal grande Kinji Fukusaku². *Fukkatsu no hi* mette in scena le conseguenze di un contagio devastante che ha letteralmente spazzato via la razza umana, risparmiando solo un gruppo di ricercatori in Antartide. Anche in questo caso, i responsabili dell'ecatombe sono dei militari...

¹ Citazione diretta di Trixie, il virus de *La città verrà distrutta all'alba* (*The Crazies*, 1973) di Romero. Per un'ottima analisi delle opere del maestro di Pittsburgh rinviamo a *Morte in diretta. Il cinema di George A. Romero* di Mauro Gervasini (Edizioni Falsopiano, 1998).

² L'autore del godibilissimo film technoludico *Battle Royale*, 2000 e delle scene animate di *Clock Tower 3*, Capcom, 2003

Uno dei principali meriti di Mikami sta nell'aver combinato in modo creativo il genere horror-catastrofico (prendendo a piene mani dalla trilogia di George A. Romero, per sua stessa ammissione) e il filone sempreverde del disastro virologico, un sottogenere che trae linfa mortale dalla cronaca. Nessuna sorpresa: dopo tutto, viviamo in un'era in cui la radicalizzazione della spinta distruttrice che motiva terroristi vecchi e nuovi, combinata all'accesso sempre più facile ad armi di sterminio, ha messo impietosamente in luce la profonda insicurezza politica, sociale e culturale dell'Occidente post-industrializzato. L'epoca della serenità beata/beota indotta da Prozac, Valium e dell'"ipnosi da zombie dell'automazione" è dunque definitivamente tramontata: l'epidemia catastrofica propagata da bioterroristi o — nel caso di *Resident Evil* — da multinazionali senza scrupoli, che diffonderebbero impunemente virus e batteri nei luoghi pubblici e privati della nostra collettività, è oggi un'eventualità tutt'altro che remota. Da mero fenomeno locale, il bioterrorismo è diventato un fenomeno perturbante globale. Non è horror, non è fantascienza: le competenze, le tecnologie, le attrezzature per produrre l'Armageddon biologico sono ormai alla portata di troppi.

Immersi in questa atmosfera di paranoia permanente, alimentata dalla macchina della (dis)informazione (Benfatti, 2002), ci crogioliamo con *Resident Evil*. E ci scriviamo pure sopra. Il primo dato è che il *survival horror* di Mikami da una parte inquieta e dall'altra esorcizza (grazie alla scusa del ludus) l'ansia collettiva dell'attacco devastante, silenzioso, definitivo. Un attacco, beninteso, che il cinema ha già raccontato in ogni possibile variante. Oltre ai titoli summenzionati cito, *en passant*, *Occhi bianchi sul pianeta Terra* (Boris Sagal, 1971); *Notte di furore* (1972), *Andromeda* (Michael Chrichton, 1973), *La città verrà distrutta all'alba* (George A. Romero, 1973); *Non si deve profanare il sonno dei morti* (Jorge Grau, 1974); *Il demone sotto la pelle* (David Cronenberg, 1975); spaghetti-horror come *Virus. L'inferno dei morti viventi* (Vincent Dawn/Bruno Mattei, 1981); *Cassandra Crossing* (1977); *Virus letale*, (Wolfgang Petersen, 1995); *L'esercito delle dodici scimmie* (Terry Gilliam, 1995); *Virus* (1999), senza dimenticare *The Stand – L'ombra dello scorpione*, il capolavoro apocalittico di Stephen King, adattato per il piccolo schermo da Mike Garris nel 1994. C'è poi da registrare che le ultime prefigurazioni filmiche veicolano un portato profetico inquietante. Un solo esempio: *WW3* (2001), un film trasmesso sulla televisione americana un mese prima dagli attentati alle Twin Towers di New York, racconta il tracollo degli Stati Uniti d'America per via di un'epidemia letale innescata da terroristi di Al Qaeda (!).

Resident Evil è indubbiamente uno dei più efficaci dispositivi di distrazione di massa che hanno tematizzato la distruzione di massa. È difficile sottovalutare l'impatto dell'opera

di Mikami sull'immaginario contemporaneo. Ci troviamo infatti di fronte ad un *pastiche* di generi, codici ed estetiche capace a sua volta di diventare catalizzatore per ulteriori fantasie. Se è vero che il game designer deve molto al cinema, è altrettanto palese che il cinema contemporaneo ha un grosso debito nei confronti del padre del *survival horror*. Si pensi, ad esempio, a *28 giorni dopo* (2003) di Danny Boyle. Sceneggiato da uno scrittore dichiaratamente videoludico come Alex Garland, il film si ispira alla saga di Mikami, arrivando persino a metterne in scena alcuni dei suoi luoghi topici³. Da tempi non sospetti, Garland addobba i suoi immaginari con un'iconografia spiccatamente videoludica – dal Gameboy de *The Beach* agli infetti di *28 giorni dopo*. Non solo: il prepotente ritorno dell'horror anni '70 (vedi i remake di *Non aprite quella porta*, *Le mogli di Stepford* e dello stesso *Zombi*, per tacere di omaggi come *Wrong Turn*, *Dog Soldiers* e *Cabin Fever*, usciti tutti tra il 2002 ed il 2004) trova origine in quella (de)generazione di registi cresciuti a multiplex e PlayStation.

Situato al crocevia tra cinema e videogiochi, *Resident Evil* è contemporaneamente causa ed effetto del profondo rinnovamento del genere horror nipponico cominciato nella prima metà degli anni '90 (e tutt'ora in corso). A questo fenomeno – che ha coinvolto media contigui ma differenti (manga, letteratura popolare, cinema e videogames) – ha fatto da contro altare, come nota perfettamente Gomarasca (2002: 279), una profonda crisi della fantascienza⁴. Accanto alla ghost story *Saito Homu* (*Sweet Home*, 1989) diretta da Kyoshi Kurosawa, principale ispiratore di *Resident Evil* (il videogame), non andrebbe poi dimenticata l'opera omnia di Nakata Hideo che, con la serie di *Ring*⁵, ha saputo conciliare gli incubi mediatici cronenbergiani con la figura della *shojo*, l'adolescente, figura centrale della mitologia pop-culturale nipponica. Di tutt'altra pasta – ma pur sempre condita con sugo di zombie – sono gli incredibili *Wild Zero* (Tetsuro Takeuchi, 2000) e soprattutto *Versus* (Ryuhei Kitamura, 2001⁶), i cui protagonisti rimandano ipertestualmente alla figura del Dante di *Devil May Cry*.

Il tema che ricorre con maggiore frequenza nella *nouvelle vague* dell'horror nipponico è quello classico dell'occulto, del paranormale, della dimensione "altra" che tenta di irrompere in quella "reale" attraverso una smagliatura, una fenditura, una soglia. La grande novità è che il portale tra i due mondi è sempre più spesso di natura

³ Oltre al logo del film, che "omaggia" chiaramente quello dell'originale *Biohazard*, *28 giorni dopo* mette in scena la villa maledetta del primo *Resident Evil*. Come ha scritto Garland, "Other influences I should mention would certainly include David Cronenberg, Steven King, (and) Capcom's *Resident Evil* series" (2002, vii).

⁴ Ci auguriamo che *Killer 7*, il nuovo ambizioso progetto videoludico di Mikami, possa risollevarne le sorti del genere sci-fi, che effettivamente sta attraversando un periodo di appannamento. Forse perché la cronaca ha ormai largamente superato le fantasie dei più audaci scrittori di fantascienza: il futuro di Philip K. Dick è il nostro presente...

⁵ Ricordiamo che la saga ha debuttato sul piccolo schermo nel 1996, prima di arrivare nelle sale cinematografiche.

⁶ Ryuhei Kitamura è stato per altro coinvolto nello sviluppo di *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, Konami

tecnologica. Se in *Ring* è la videocassetta, in altre allucinazioni di celluloidi è il videogioco. È il caso di *Otogiriso* (2001) di Shimoyama Ten, regista praticamente coetaneo di Mikami.

Sceneggiato da Goro Nakajima, *Otogiriso* trae ispirazione dall'immaginario videoludico e, in particolare, da *Resident Evil* e *Silent Hill*. Riflessione cinematografica sulla dialettica tra sogno e realtà, identità umana e sintetica, *Otogiriso* ruota attorno alle aberranti vicende di un giovane *game designer*, Kohei (Koji Okura) e della giovane Nami (Negumi Okina). Quest'ultima ha ereditato una villa dal padre, scomparso in situazioni misteriose e il ragazzo – al lavoro su un nuovo videogioco, guarda caso, un *survival horror* – suggerisce di visitarla, con la speranza di trovare qualche spunto per il suo progetto. L'esplorazione è documentata da una videocamera digitale che invia le immagini all'amico e programmatore Shinichi e a Toko, *graphic designer* vagamente isterica. Kohei scopre presto che il padre di Nami è nientemeno che il pittore maledetto Kaizawa Saichi. La coppia esplora ogni anfratto della misteriosa villa e nel contempo ricostruisce, pezzo per pezzo, l'inquietante passato che lega Nami alla sua famiglia.

La casa è un ricettacolo di misteri ed enigmi: non mancano, come da copione, passaggi segreti, personaggi ambigui, quadri che si animano all'improvviso, bambole inquietanti... Man mano che l'esplorazione procede, il gioco, la *simulazione*, tenta di impossessarsi delle menti dei due ragazzi. Ma i nostri eroi reagiscono colpo su colpo con ogni possibile ritrovato tecnologico: telefoni cellulari, video camera, laptop e collegamento ad Internet. *Otogiriso* presenta un'estetica smaccatamente antinaturalista, impregnata di immagini in digitale che rimandano ad un immaginario ludico al tempo stesso evocativo, lirico ed onirico. Certo, il tema della dimora maledetta, infestata dal Male, appartiene ad un substrato mitologico ancestrale. Ma la novità è che qui si fonde con la struttura diegetica propria del video gioco e con quella narrativa del *mockumentary* alla *Blair Witch Project*. Il ricorso al digitale – che del videogioco rappresenta il linguaggio, ma anche l'essenza – accentua la natura ibrida del film. Il rifiuto della frontalità di ripresa crea un'atmosfera stralunata che ricorda le inquadrature più inquietanti di *Resident Evil*, il videogioco. E proprio come nel gioco di Mikami, anche qui abbiamo a che fare con un mondo prossimo all'implosione, marcio dentro. “*Resident Evil* è pervaso da un'atmosfera decadente. Gli scenari poco illuminanti, ricchi di dettagli, sembrano pronti a crollare da un momento all'altro” (Morris & Hartas, 2003: 84). *Otogiriso* rappresenta dunque l'ulteriore riprova che il confine tra i due media si sta sbriciolando come una parete di mattoncini sotto i colpi implacabili di una pallina magica modello *Arkanoid*.

Una terza pellicola che deve molto a *Resident Evil* è indubbiamente *Bio Zombie* (1998), produzione hongkonghese in bilico tra omaggio e parodia. Il film presenta il classico zombie romeriano attraverso l'interfaccia videoludica, con tanto di punteggi, profili e prescrizioni ("Ricarica la pistola!") che fanno da contrappunto alle scene di combattimento. Ambientato interamente in un centro commerciale della poliedrica megalopoli asiatica, *Bio Zombie* ricorre al cliché del virus letale capace di convertire gli esseri umani in morti viventi, presentandolo tuttavia sotto forma di un'"innocua" bottiglietta di limonata Lucozade⁷. A metà tra *Mall Rats* e *Zombi*, *Bio Zombie* vede i due protagonisti, gli scanzonati Bee and Woody, abbattere morti viventi a colpi di rivoltella, come se si trattasse di una variante in acido di *House of the Dead* (Sega)⁸.

Ma la tangenza tra cinema e videogiochi potrebbe essere estesa anche a livello fenomenologico. La fruizione di *Resident Evil* emula infatti quella del film horror. Com'è noto, per accrescere l'impatto emotivo del gioco di Mikami (e di *Silent Hill*, *Fatal Frame...* Persino di un *divertissement* come *The Gregory Horror Show...*), i fruitori privilegiano le sessioni notturne: immersi nella più completa oscurità e illuminati solo dalla luce pulsante dello schermo, il silenzio tombale rotto dalle urla agghiaccianti provenienti dagli *speakers*, i giocatori di *Resident Evil* predispongono essi stessi le modalità dello spavento. Quando si tratta dei *survival horror*, il salotto domestico diventa una *simulazione* della sala cinematografica. Con un'unica, ma sostanziale differenza: impugnando un joystick diventa difficile coprirsi gli occhi per non vedere l'orrore... Del resto, il videogiocatore è una specie di zombie. Ciò che accomuna queste due figure è la liminalità. Lo zombie oscilla tra la morte e la vita: è un *living dead*, un ossimoro deambulante. Il videogiocatore ondeggia tra la dimensione reale e quella virtuale. Ma non è né "qui", né "là". È un ossimoro immobile. È situato in quel terzo luogo chiamato 'videogame'. Avete mai guardato attentamente un giocatore "immerso" in un mondo virtuale: ha uno sguardo ebete, vagamente assente, sub-umano e post-umano insieme. È uno zombie technoludico⁹.

Ultimo, ma non meno importante, *Resident Evil* è riuscito a fondere l'aspetto emotivo e viscerale dell'horror con la dimensione più cognitiva dell'avventura. In altre parole, ha messo d'accordo H.P. Lovecraft (*Cthulhu*, ovvero "l'orrore che trascende la razionalità") con Edgar Allan Poe (*Dupin*, ovvero "l'intelligenza che domina l'emozione"). Il

⁷ Che, lo ricordiamo, ha avuto Lara Croft come testimonial...

⁸ A sua volta tradotto in film dal regista tedesco Uwe Boll nel 2003.

⁹ Stando alle ultime indiscrezioni che provengono dal Sol Levante, Mikami avrebbe scelto di eliminare gli zombie dal quarto episodio della saga e di introdurre una visuale in prima persona. Non si tratterebbe dunque di semplici variazioni, ma di trasformazioni radicali.

merito va ad un “regista”, Shinji Mikami, che tagliando-ed-incollando da bravo *bricoleur* ha creato qualcosa di completamente nuovo.

Questo saggio, che si concentra sui primi tre episodi, ha il merito di ricostruire la genesi e l'evoluzione di una delle più importanti serie di videogiochi della storia. Divoratela, finché potete.

Non è rimasto molto carburante, ma possiamo farcela.

Dopo tutto, qualcuno *deve* sopravvivere.

Milano, febbraio 2004

Matteo Bittanti,

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Benfatti, C. (2002) *Virus letali e terrorismo mediatico. Perché dobbiamo vivere nella paura? Come funziona il sistema che ci inganna*. Roma: Macroedizioni.

Fraschini, B. (2003) *Metal Gear Solid. L'evoluzione del Serpente*. Milano: Edizioni Unicopli.

Garland, A. (2002) *28 days later. Original screenplay*. London: Faber and Faber.

Gomasasca, A. (2002) *La bambola e il robottone. Cultura pop nel Giappone contemporaneo*. Torino: Einaudi.

McLuhan, M (1964) *Understanding Media. The extensions of man*. Cambridge, MA: MIT Press (trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1995).

Morris, D. & Hartas L. (2003) *Game Art. The graphic Art of Computer Games*. London: Collins.

LUDOGRAFIA

Capcom, *Clock Tower 3*, 2003.

Devil May Cry, 2001.

Resident Evil, 1996.

Konami, *Silent Hill*, 1999.

Sega, *House of the Dead*, 1996.

FILMOGRAFIA

Boyle, Danny, *28 Days Later*, 2003 (*28 giorni dopo*).

The Beach, 2000 (id.).

Chrichton, Michael, *Andromeda*, 1973 (id.).

Cosmatos, P. George, *Cassandra Crossing*, 1977 (id.).

Croneneberg, David, *Shivers*, 1975 (*Il demone sotto la pelle*)

Fukusaku, Kinji, *Batoru rowaiaru*, 2000 (*Battle Royale*).

Fukkatsu no hi, 1980 (*Virus. Ultimo rifugio Antartide*).

Garris, Mike, *The Stand*, 1994 (*The Stand - L'ombra dello Scorpione*).

Gilliam, Terry, *Twelve Monkeys*, 1995 (*L'esercito delle dodici scimmie*).

Grau, Jorge, *Let Sleeping Corpses Lie*, 1974 (*Non si deve profanare il sonno dei morti*).

Hideo, Nakata *Ringu 2*, 2002 (id.)

Ringu, 1998 (id.)

Joyû-rei, 1996 (inedito in Italia).

Kitamura, Ryuhei, *Versus*, 2001 (inedito in Italia).

Kurosawa, Kiyoshi *Saito Homu*, 1989 (inedito in Italia).

Mandel, Robert, *WW3*, 2001 (id.).

Mattei, Bruno *Virus. L'inferno dei morti viventi*, 1981.

Petersen, Wolfgang, *Oubreak*, 1995 (*Virus Letale*).

Romero, A. George *Dawn of the Dead*, 1978 (*Zombi*).

The Crazies 1973 (*La città verrà distrutta all'alba*).

Sagal, Boris, *The Omega Man*, 1971 (*1975: Occhi bianchi sul pianeta Terra*, 1971).

Scott, George *Rage*, 1972 (*Notte del furore*).

Sturges, John, *The Satan's Bug*, 1965 (inedito in Italia).

Takeuchi, Tetsuro *Wild Zero*, 2000 (inedito in Italia).

Ten, Shimoyama, *Otogiriso*, 2001 (inedito in Italia).

Yip, Wilson *Bio Zombie*, 1998 (inedito in Italia).

