

Sfogliare lo schermo. L'importanza del paratesto nella trasposizione videoludica del fumetto italiano

Roberto Cappai

Università di Pisa

+39 3458450131

roberto.cappai@hotmail.it

Keywords

Videogame, comics, paratext

ABSTRACT

Il presente studio si propone di fare luce sulle peculiarità dei videogame italiani tratti da fumetti pubblicati in Italia tra gli anni Ottanta e la prima metà degli anni Novanta del Novecento, confrontandoli con opere internazionali e coeve e mettendo in evidenza come, se da un lato i prodotti internazionali risultano essere per la gran parte semplici tie-in che inseriscono in un genere videoludico rodato personaggi tratti dal mondo dei fumetti, dall'altro il videogame italiano mantiene saldo il rapporto con il fumetto dal quale è tratto soprattutto attraverso una produzione sagace di materiale paratestuale. Attraverso una rapida analisi di alcuni esempi ritenuti significativi, il presente studio intende mostrare come la chiave di questo rapporto sia da ricercarsi nelle modalità di distribuzione e serializzazione e, soprattutto, nei manuali di gioco che prima dell'avvento delle cut scenes cinematografiche servivano da pre-testo, proiettando il giocatore nell'universo di gioco.

Dal momento in cui la tecnologia l'ha reso possibile, il videogame è stato utilizzato e recepito come medium narrativo, mutuando dagli altri media modalità e tecniche di narrazione. Sebbene il cinema abbia sin da subito rappresentato una fonte privilegiata da cui attingere molte di queste modalità, il fumetto è stato a lungo, e continua a essere, un bacino apparentemente inesauribile di icone ed eroi. D'altro canto cinema, fumetto e videogame sono la materia prima di quella che Fausto Colombo chiama "cultura sottile", e in un'epoca in cui i media convergono con prepotenza e i contenuti viaggiano da un medium all'altro, è inevitabile siano soggetti a influenze reciproche. Tali influenze possono essere analizzate da numerosi punti di vista, e uno di questi è quello che pone l'accento sul materiale paratestuale (recensioni, testi, walkthrough, fan art, etc.).

Nell'ambito dei Media Studies, il termine "paratesto" viene perlopiù utilizzato con riferimento a testi o artefatti che attorniano un testo principale che, come nota Mia Consalvo, viene spesso individuato nel videogame stesso. Ma come afferma la stessa

**Transactions of the Digital Games Research Association Conference
DiGRA Italia: Made in Italy – Atti della Conferenza**

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

Consalvo questo punto di vista non è sempre vantaggioso e, come il presente studio intende dimostrare, lo è ancor meno nel caso delle trasposizioni videoludiche di fumetti che, rivelandosi veri e propri testi transmediali, “non occupano uno spazio fisico” (Bittanti, 2008).

Pur non potendosi considerare esaustivo, il presente studio intende dunque proporre uno spostamento dello sguardo verso le componenti paratestuali che agiscono sulle modalità convenzionali del videogame, rendendo ambigui giochi altrimenti considerabili tradizionali e comodamente inseribili entro i confini di una consolidata suddivisione dei generi.

Ciò che emerge è che, al di là di casi di trasposizioni considerabili “standard” come *Batman: the caped crusader* (Ocean, 1988) o *The Uncanny X-MEN* (LJN, 1989), nelle quali testo-videogame e testo-fumetto risultano indipendenti l’uno dall’altro e potenzialmente fruibili anche senza l’aiuto del paratesto, in molti casi il rapporto tra fumetto e videogame si risolve nella produzione di opere che si situano in un terreno “liminale” collocabile tra fumetto e videogame. A tal proposito, viene proposta l’analisi di due esempi ritenuti significativi, *Yar’s Revenge* (Atari, 1982) e *Comix Zone* (SEGA, 1995), nei quali i rapporti tra gioco e fumetto e tra testo e paratesto sono tanto stretti da renderne praticamente impossibile una schematizzazione.

Rispetto a questi casi, i testi-videogame tratti da fumetto italiano e i testi-fumetto di riferimento sembrano innestarsi in modo risolutivo e stringere un rapporto ancora più saldo che si snoda proprio a partire dal paratesto.

Una selezione di opere tratta in gran parte dal repertorio Systems Editoriale, Simulmondo e Idea Software, viene utilizzata per dimostrare che, pur non essendo storicamente tra i primi esempi di testo transmediale che comprende fumetto e videogame, le trasposizioni videoludiche di fumetti italiani tendono con forza al *crossmedia storytelling*, inserendosi, non è dato sapersi quanto consapevolmente, in una tradizione di ibridazione testuale molto comune in Italia, che ha inizio con la produzione di cineromanzi.

BIBLIOGRAPHY

- Bittanti, M., *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione fumetti*, Milano: Unicopli, 2008.
- Carbone, M. B., “Passami il Joystick, Groucho: Videogiochi italiani e aspetti della cultura nazionale (1987-1997)” in *Transactions of the Digital Games Research Association Conference DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza*, Università IULM, Italia
<https://digraitalia.files.wordpress.com/2017/08/marco-benoit-carbone-passami-il-joystick-groucho-abstract-digra-2017ready.pdf>.
- Colombo, F., *La cultura sottile: media e industria culturale in Italia dall’Ottocento agli anni Novanta*, Milano: Bompiani, 1999.
- Consalvo, M., “When paratexts becomes texts: de-centering the game-as-text” in *Critical Studies in Media Communication*, vol. 34, n. 2, 2017.
- Fassone, R., “L’attacco dei *cammelli mutanti*: La pirateria come variantologia del videogioco italiano degli anni Ottanta”, in *Transactions of the Digital Games Research Association Conference DiGRA Italia 2017: Testi, Contesti e Pretesti Videoludici – Atti della conferenza*, Università IULM, Italia
<https://digraitalia.files.wordpress.com/2017/08/riccardo-fassone-l-attacco-dei-cammelli-mutanti-abstract-digra-2017ready.pdf>.

- King, G., Krzywinska, T., *Tomb Riders and Space Invaders: Videgame Form and Contexts*, New York: I.B. Tauris, 2006.
- Morreale, E (a cura di), *Lo schermo di carta. Storia e storie dei cineromanzi*, Milano: Il Castoro, 2007.
- Toniolo, F., *Pixel Fra Le Nuvole. Tra Fumetti E Videogiochi*, Milano: Delos Digital, 2016.
- Venturi, I., *Vita di videogiochi. Memorie a 8-bit*, self published, 2016.
- Wolf, M.J.P., *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, 2001.