

# L'Italia nei picchiaduro giapponesi

**Michael Castronuovo**

Università degli Studi di Udine

Dipartimento di studi umanistici e del patrimonio culturale

castronuovo.michael@gmail.com

## ABSTRACT

Il genere videoludico dei picchiaduro, siano essi a scorrimento o a incontri (Salvador 2013), è sempre stato contraddistinto da una particolare attenzione alla caratterizzazione estetica, ravvisabile non solo nel design dei personaggi ma anche nella realizzazione degli ambienti che fanno da sfondo all'azione. La tendenza a prendere ispirazione da luoghi reali per gli *stage* di gioco ha contribuito alla rappresentazione dei personaggi ad essi associati, con il fine di produrre una batteria di combattenti differenziati per retroterra culturale e appartenenza etnica. Ma gli stessi ambienti, se analizzati confrontandoli con le loro controparti reali o con dei riferimenti di massima, possono rivelare modi e filosofie di rappresentazione specifici al genere e alla cultura delle persone che li hanno creati (Miyake 2010).

In questo studio intendo prendere in esame una serie di casi esemplari di rappresentazione in forma di sfondo dell'Italia (e in certi casi anche di un concetto lato di italianità legato ai motivi della classicità e della mediterraneità) all'interno dei videogiochi picchiaduro giapponesi, concentrandomi nello specifico su due serie di grande successo: *Street Fighter Alpha* (Capcom 1995-98) e *The King of Fighters* (SNK 1994-2016). La presenza dell'Italia nelle molteplici iterazioni delle serie è declinata secondo principi così diversi da permettere di delineare una classificazione delle sue modalità di rappresentazione, possibilmente applicabile anche ad altri casi di studio. Dalla riproduzione fedele in *pixel art* del ponte di Rialto di Venezia, passando per le ambientazioni evocative della cattedrale di Ostuni e della Torre di Pisa, fino ad arrivare ad una Genova immaginaria, sintesi artificiale di elementi artistici e architettonici riconoscibili ma appartenenti a città italiane diverse, e agli spazi interni del Colosseo che hanno fatto da sfondo allo scontro tra Bruce Lee e Chuck Norris nel film *L'urlo di Chen terrorizza anche l'occidente*, l'Italia ha assunto tante forme quante sono le interpretazioni e le riletture dei suoi tratti caratteristici e degli stereotipi che la contraddistinguono.

L'analisi iconografica dei differenti *background* "italiani" mi ha portato così a individuare tre macro-categorie entro cui sussumere le diverse modalità di *design* degli ambienti emerse: la categoria di ricostruzione mimetica, quella di citazione e infine quella del sincretismo. La categoria di ricostruzione è auto-esplicativa: generalmente viene preso a modello un singolo riferimento architettonico, scultoreo, artistico o urbano, e riprodotto fedelmente a seconda dei mezzi che la tecnologia mette a disposizione. La categoria di

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.

citazione comprende tutti quegli esempi di ambientazioni riprese da cinema, fumetto, arte figurativa o videogioco, i quali contribuiscono a contestualizzare l'azione oppure a rinforzare la caratterizzazione dei personaggi secondo processi di riconoscimento e di cooperazione interpretativa simili a quelli che sottendono la conoscenza di una sceneggiatura intertestuale (Eco 2001). La categoria del sincretismo invece riassume in sé quegli sfondi che al loro interno contengono istanze rappresentative o figurative differenti e in contrasto tra loro secondo criteri di collocazione spaziale e temporale, ma che trovano la loro convergenza sotto l'ombrello della comune associazione con il paese di riferimento, in questo caso l'Italia.

## **BIBLIOGRAPHY**

Salvador M. (2013). *Il Videogioco*, Editrice La Scuola, Brescia.

Miyake T. (2010). *Occidentalismi. La narrativa storica giapponese*, CaFoscarina, Venezia.

Eco U. (2001). *Lector in Fabula*, Bompiani, Milano.