

«IN MY RESTLESS DREAMS, I SEE THAT TOWN»:
UNA PROSPETTIVA NARRATOLOGICA SULLA
CITTÀ FANTASTICA DI SILENT HILL

DAVIDE CARNEVALE
Università degli studi di Roma "La Sapienza"
davidecrn@gmail.com

Recibido: 19-06-2017
Aceptado: 01-11-2017



ABSTRACT

Nell'analizzare le modalità narrative del linguaggio videoludico è facile registrare una ricorrente e affermata pratica di estrapolazione e rielaborazione di motivi e strategie tematico-formali provenienti dall'ampia modalità del fantastico, senza che questi, tuttavia, arrivino nella quasi totalità dei casi a condensarsi in un esito autenticamente perturbante o a generare quell'essenziale condizione di profonda inquietudine e d'incertezza senza soluzioni riscontrabile invece nell'ambito del genere letterario. Proprio nel suo rifarsi alla ricca tradizione del fantastico otto-novecentesco e in ragione di una ricercatezza estetica certamente inedita, tutta rivolta al conseguimento di una specifica tensione esitante che attraversa l'intera esperienza di gioco, la saga di *Silent Hill* costituisce uno degli esempi più riusciti di trasposizione del fantastico nel nuovo medium del videogioco. L'importanza fondamentale dell'aspetto spaziale, comune sia alla narrazione fantastica che al «testo» videoludico, trova espressione, con la cittadina immaginaria che dà il nome alla serie, in una delle più spaventose e iconiche raffigurazioni dell'ambiente urbano, di un contesto, cioè, familiare e rassicurante che si trasforma in un inconcepibile crocevia di angoscianti mondi alternativi e dimensioni da incubo che nel loro continuo sovrapporsi e sostituirsi alla realtà ne determinano l'inevitabile frantumazione, arrivando a negare la possibilità stessa di una sua rappresentabilità.

PAROLE CHIAVE: Spazio urbano, Fantastico, *Game Studies*, Narrazione videoludica, *Silent Hill*.

ABSTRACT

In analyzing the narrative modes of the videogame language, it is easy to record a recurring and well-established practice of extrapolating and reworking of thematic-formal motives and strategies coming from the vast mode of the fantastic, without these, however, being able to coalesce into—in almost all cases—a truly uncanny outcome, or to create that essential condition of deep unresolved uneasiness and uncertainty found, on the contrary, in the literary genre. Precisely in its appeal to the rich tradition of the nineteenth-twentieth-century fantastic, and because of its aesthetically pleasing refinement, absolutely original, all aimed at achieving a specific hesitant tension throughout the whole gaming experience, *Silent Hill's* saga is one of the most successful examples in transposing the fantastic into the new media of the videogame. The fundamental importance of the spatial aspect, common to both the fantastic narrative and the videogame «text», finds expression in the imaginary little town that gives its name to the series, in one of the most scary and iconic depictions of the urban environment; a context, in other words, both familiar and reassuring, that turns into an inconceivable crossroads of disturbing alternative worlds and nightmare dimensions that in their continuous overlapping with and substitute for reality determine its inevitable crushing, to the point of denying the very possibility of its representability.

KEYWORDS: Urban Space, Fantastic, Game Studies, Videogame Narration, *Silent Hill*.



Nell'ambito della neonata ricerca sul medium videoludico, intendendo con Espen Aarseth il videogioco come testo digitale —o *cybertext*, nella sua fortunata definizione (1997)— dalla forte connotazione simulativa (rispetto ai testi tradizionali, di tipo rappresentativo), si è rivolta con maggiore frequenza l'attenzione sugli aspetti normativi che regolano nella specificità di tale contesto la costruzione della narrazione e lo stretto rapporto che quest'ultima deve necessariamente intessere con quanto rientra nel cosiddetto *gameplay*,¹ come negli importanti lavori di Gonzalo Frasca (2003), Jesper Juul (2002) o del già citato Aarseth, mentre è stata per lo più tralasciata un'indagine sistematica sui

1 «One or more causally linked series of challenges in a simulated environment. (...) Gameplay is not a singular entity. It is a combination of many elements, a synergy that emerges from the inclusion of certain factors. If all of those elements are present in the correct proportion and style, we can be fairly sure that the potential for good gameplay is there; consequently, we can presume (but not be certain) that we have a good game. The gameplay emerges from the interaction among these elements» (Rollings e Adams, 2003: 201 e 237).

singoli elementi narrativi e sulla loro ricorsività tanto all'interno dello stesso campo videoludico che al di fuori di esso, in una comparazione, cioè, con i loro antecedenti letterari, così come appare ancora da avviare una riflessione sul sistema di generi, concetto che se risulta per lo più esaurito in ambito letterario a causa di un eccessivo ricorso ad esso in senso prescrittivo, fino al suo decisivo rigetto e superamento in epoca postmoderna, applicato ai *Game Studies* può risultare ancora utile per individuare e definire i diversi percorsi narrativi messi in campo e le strategie che di tali narrazioni determinano le caratteristiche formali e i nuclei tematici, ponendoli a confronto con i modelli originali della letteratura di riferimento. Deve ancora prendere piede, in altre parole, una seria pratica comparativa che relazioni il racconto videoludico, in quanto testo simulativo, con le forme tradizionali, rappresentative, del linguaggio letterario, oltre che cinematografico e fumettistico, verso le quali il videogioco si rivolge costantemente come ad un eminente paradigma da imitare e riadattare, per quanto spesso tenuto a distanza come qualcosa di "estraneo", in un costante e precario equilibrio tra ricerca di legittimazione e desiderio di affrancamento comune a tutti i nuovi linguaggi.

Mentre sembra essersi ormai affermato, sia in ambito critico che tra gli utenti, un articolato sistema di categorie sulla base degli elementi predominanti all'interno delle meccaniche di gioco (*Real Time Strategy, First Person Shooter, Roleplay, Platform* solo per citarne alcune, benché si stia assistendo anche qui negli ultimi anni ad un graduale superamento di uno schematismo troppo rigido, in direzione di una ibridazione tra forme di *gameplay* differenti, per giungere a esperienze sempre più complesse e soddisfacenti), un assetto imperniato esclusivamente sulle specificità delle narrazioni che sottendono il prodotto videoludico appare ancora approssimativa, mutuata sotto ogni aspetto dal modello letterario, senza tuttavia partecipare della sua complessità teorica, finendo per assumere dunque valore di mero esercizio classificatorio. Una delle evidenze facilmente ravvisabili già ad una prima analisi, senza addentrarci nella questione, è che gran parte dei titoli che presentano un'apprezzabile componente narrativa possono essere ascritti nella categoria del meraviglioso, quel *merveilleux* che nella sistemazione teorica di Todorov trova posto appena oltre i confini del fantastico, distinguendosi da questo per l'implicita accettazione al suo interno dell'elemento inspiegabile e irrazionale, che perde qualsiasi connotazione conflittuale e sovversiva nei confronti dell'ordine naturale delle cose, del comune *paradigma di realtà* (Lugnani, 1983: 54).

Un contesto realista, difatti, pare emergere quasi esclusivamente nei cosiddetti videogiochi di simulazione (sia essa sportiva, bellica, strategica o

gestionale), laddove cioè la trama non risulta essere che una sottile cornice al ripetersi delle sequenze di gioco, mentre la gran parte delle opere videoludiche che pongono al centro della loro esperienza l'obiettivo di raccontare una storia si muovono prevedibilmente lungo le direttrici del modo meraviglioso, rientrando per lo più nelle macro-aree del fantasy e della fantascienza, con tutte le loro sfumature. Prevedibilmente perché il meraviglioso risponde nel modo più efficace a quella continua ricerca del *sense of wonder* che il nuovo medium ha fatto propria: in quanto fittizia, la realtà virtuale presentata dal videogioco tende a discostarsi dai consueti scenari della quotidianità, dando la possibilità all'utente di immergersi in stupefacenti mondi alternativi, nei quali vivere, o meglio «simulare», avventure fuori dall'ordinario. Il meraviglioso, proprio per la sua assenza di «problematicità», veicola meglio di altre modalità, in breve, una delle componenti fondamentali del videogioco —oltre che di ogni forma di intrattenimento e, tutto sommato, della stessa immaginazione—, vale a dire quell'anelito ad evadere dalla tediosa quotidianità che spesso finisce per conferire al nuovo contesto irreali in cui ci si immerge un carattere prevalentemente consolatorio. Il giocare da bambini a fare il pirata o il pilota spaziale acquista nel videogioco una concretezza visiva appena mitigata dalla virtualità dell'esperienza.

A metà strada tra questa tendenza e quella puramente mimetica dei simulatori a cui si è prima accennato si colloca un ristretto numero di titoli che potremmo definire, rifacendoci ancora una volta alla letteratura, «videogame fantastici», opere che, pur nella loro specificità di cybertesti, rispettano in maniera inaspettatamente accurata le rigide impostazioni del genere fantastico, così come sono state fissate da Todorov (1970), prima fra tutte quella dell'esitazione. Se già il mantenimento di un'incertezza assoluta da parte del lettore implicito nel momento di dare una spiegazione razionale o soprannaturale all'irruzione dell'elemento perturbante all'interno del tranquillo contesto quotidiano, condizione imprescindibile per il critico bulgaro, risulta essere il più delle volte circoscritto a esigue parti del testo, facendo sì che il fantastico si realizzi solo incompiutamente, ridotto a un sottile crinale tra le due modalità limitrofe del meraviglioso e dello strano, facilmente valicabile nell'una e nell'altra direzione, una dimensione esitante della narrazione si dimostra ancor più difficile da costruire all'interno dell'ambito videoludico, caratterizzato dal forte grado di interattività tra il giocatore e il mondo fittizio in cui è chiamato a calarsi. La semantica dell'ambiguità e dell'indeterminatezza che contraddistingue il fantastico letterario, immergendo il lettore in una disorientante atmosfera di perenne incertezza, si rivela di ben più difficile riproposizione

all'interno del linguaggio videoludico, nel quale ogni aspetto deve trovare generalmente un'espressione grafica, tendente per forza di cose a sacrificare vaghezza e indicibilità in favore di una resa visiva più coinvolgente ed emozionante. Mentre il fantastico inteso, come sembra proporre ormai gran parte della critica, come «un modo letterario, che ha avuto radici storiche precise e si è attuato storicamente in alcuni generi e sottogeneri, ma ha poi potuto essere utilizzato e continua a essere utilizzato (...) in opere appartenenti a generi del tutto diversi» (Ceserani, 1996: 11), una vera e propria riserva di strategie tematico-formali disponibile, trasversalmente, per altre modalità narrative, può essere facilmente rintracciato in una sterminata quantità di opere videoludiche anche molto lontane da certe suggestioni, risultato di un costante saccheggio a sue spese perpetrato dall'intero settore dell'industria culturale, la definizione todoroviana del fantastico quale genere specifico e ben codificato, racchiuso negli angusti confini tracciati dai principi costitutivi che lo determinano, oltre a indicare un numero davvero esiguo di testi, per lo più circoscritto nell'arco di tempo che va dalla fine del XVIII secolo alla prima metà del Novecento, appare quasi del tutto inapplicabile in campo videoludico, salvo che per poche notevoli eccezioni, per una manciata di titoli riconducibili nella quasi totalità dei casi alla categoria dei *survival horror*, nella quale la ricerca dell'effetto orrorifico, segnalata da non pochi teorici del fantastico (Castex, Penzoldt, Lovecraft, solo per citare alcuni tra i nomi più noti) quale elemento indispensabile e centrale del genere, abbandona a volte i facili stilemi del meraviglioso —basti pensare alla saga di grande successo *Resident Evil* (Capcom, 1996-2017), nella quale la presenza del soprannaturale è giustificata dalla tematica fantascientifica, piuttosto logora a dire il vero, dell'esperimento contro natura— per seguire direzioni narrative più complesse e raffinate che minano la convinzione dell'utente di riconoscere, e quindi comprendere, come familiare ciò che il videogioco sta facendo vivere loro, e con essa il concetto di realtà a cui l'opera fa riferimento, in un rifiuto di ogni certezza preconstituita da sempre insito nella scrittura esitante.

All'interno di questo eccezionalmente ristretto gruppo di titoli gode di assoluta rilevanza, come è del resto facile osservare dando una rapida scorsa ai titoli degli articoli inclusi nel volume monografico dedicato nel 2015 da questa stessa rivista al videogioco fantastico, la fortunata serie di *Silent Hill* (Konami, 1999-2011), caratterizzata da una ricercatezza estetica, tanto visiva quanto sonora, certamente inusuale in ambito videoludico, che trae ispirazione da forme artistiche anche molto distanti tra loro, come l'opera dello scultore tedesco Hans Bellmer, dalla quale è stato ricavato in maniera equivocabile

il design grottesco di diverse creature mostruose, o la musica *New Age* di Winston e Vangelis, le cui influenze sono chiaramente individuabili nella memorabile colonna sonora firmata dal maestro Akira Yamaoka, oltre che da una densa letterarietà rappresentata sia dai continui richiami agli autori e ai testi di quello che potremmo considerare il canone fantastico novecentesco, sia dalla meticolosa riproposizione di modelli e strategie narrative, ovviamente riadattati per rispondere alle specificità del medium, propri del genere letterario, del quale vengono rispettati, caso forse unico nel panorama videoludico, tutti i tratti distintivi e in primo luogo quell'esitazione tra una spiegazione razionale e una soprannaturale della vicenda che è qui conservata fino in fondo grazie a una fitta diramazione di finali alternativi che lascia il videogiocatore in uno stato di assoluta perplessità e disorientamento. Sono molte, d'altronde, le peculiarità condivise dall'intera saga prodotta da Konami e in particolar modo dai primi quattro capitoli sviluppati dal celebrato Team Silent, direttamente mutate dalla grande tradizione fantastica ottocentesca e primonovecentesca e che avvicinano *Silent Hill* più a tale produzione che ad altri esempi della stessa tipologia dei *survival horror* (della quale, insieme al già citato *Resident Evil*, rimane in ogni caso tra gli iniziatori), a cominciare dalla scelta di collocare l'azione in un'ambientazione realistica e familiare, già da Todorov indicata come unico scenario idoneo al conseguimento dell'effetto perturbante (1970: 29): caratteristico, si è detto, dei videogiochi con una spiccata vocazione simulativa, il quadro rassicurante della quotidianità trova con la cittadina immaginaria di Silent Hill, elemento talmente rilevante all'interno della serie, come si avrà modo di approfondire di qui a poco, da costituirne il titolo, una delle sue rappresentazioni più concrete ed efficaci e allo stesso tempo la negazione di ogni possibile riproduzione mimetica e univoca della realtà. Ancor più rilevante in considerazione dell'importanza che nelle modalità di racconto del linguaggio videoludico riveste la componente spaziale, come puntualmente segnalato da Aarseth:

What distinguishes the cultural genre of computer games from others such as novels or movies (...) is its preoccupation with space. More than time (which in most games can be stopped), more than actions, events and goals (which are tediously similar from game to game), and unquestionably more than characterization (which is usually nonexistent) the games celebrate and explore spatial representation as their central motif and *raison d'être* (2000: 161).

Ad ogni capitolo, poi, il videogiocatore è chiamato a vestire i panni, guidandone le azioni, di un differente personaggio, legato ai vari protago-

nisti degli altri episodi più che da esili nessi trasversali tra gli sviluppi delle diverse trame, spesso poco coerenti tra loro pur formando nell'insieme un unico e complesso intreccio narrativo, dal fatto di essere —al contrario di quanto è possibile osservare nella quasi totalità degli altri titoli, laddove solitamente si va a interpretare il ruolo archetipico dell'eroe predestinato, in possesso di capacità straordinarie— un uomo comune, sprovvisto di particolari abilità, che suo malgrado si ritrova costretto a confrontarsi con il sopraggiungere dell'irrazionale, una costante formale già ampiamente attestata nella tradizione letteraria con la medesima funzione di fornire al fruitore dell'opera, lettore o videogiocatore che sia, proprio in ragione dell'ordinarietà di tale figura, un punto di riferimento in cui rivedersi e immedesimarsi. Funzione implicita e più che mai sostanziale nel caso dell'avatar videoludico, nel quale l'identificazione risulta accresciuta dall'esigenza che abbiamo di prenderne il controllo al fine di avanzare nella narrazione, divenendo così responsabili, e quindi empaticamente coinvolti, delle sue azioni e, letteralmente, della direzione che prenderà il suo cammino. Harry Mason, protagonista del primo *Silent Hill*, pubblicato nel 1999 per la piattaforma di gioco Playstation della giapponese Sony, non è che un semplice padre di famiglia angosciato dalla scomparsa della sua bambina, così come il personaggio principale del successivo capitolo del 2001, James Sunderland, viene presentato soltanto come un marito affranto che non è riuscito a elaborare la perdita della sua compagna: persone e problemi ordinari in netta contrapposizione con gli eroi e le eroine continuamente ostentati dalla maggior parte degli altri prodotti del genere, tanto da diventarne spesso simbolo (il caso di Lara Croft è in questo senso emblematico).

Allo stesso modo anche il tema classico della figura mostruosa è sviluppato dalla saga giapponese in forme del tutto originali rispetto ai canoni del medium: le creature impossibili che emergono dalle nebbie in cui è perennemente avvolta l'inquietante cittadina, esseri contorti da un dolore che sembra essere diretta emanazione della sofferenza interiore dei protagonisti, si dimostrano infatti assai lontani dai logori modelli della tradizione (lupi mannari, vampiri, morti viventi...) ampiamente recuperati altrove come semplici bersagli da eliminare per il proseguimento del gioco. Tali orrori richiamato qui, piuttosto, con il loro aspetto sconcertante ispirato all'opera di artisti dalla grande potenza visionaria, come l'irlandese Francis Bacon o il già citato Bellmer, il parto da incubo di una mente malata (e la malattia mentale è, senza dubbio, un tema ricorrente in *Silent Hill*), deliri di cui è difficile accettare l'effettiva esistenza e corporeità, vero e proprio insulto alla ragione e al concetto stesso di reale,

e dai quali non si può far altro che fuggire, strategia che le meccaniche di gioco sembrano, del resto, suggerire. L'apparizione mostruosa, prima ancora che essere presentata visivamente —la telecamera, con la sua tendenza a non inquadrare direttamente le creature e a rimanere, piuttosto, fissa sul personaggio, partecipa alla costruzione dell'ambiguità che permea l'intera esperienza— è spesso segnalata nel gioco, non a caso, da vari indizi dello sfaldarsi della realtà: così la radio, elemento divenuto iconico all'interno della saga, in presenza di mostri inizia a fruscicare e ad emettere un fastidioso rumore statico che avverte il videogiocatore dell'imminente pericolo e allo stesso tempo ne accresce la tensione, mentre le immagini a schermo prendono a distorcersi e a coprirsi di artefatti, come se ci si trovasse di fronte a una vecchia pellicola rovinata dal tempo, tutti segnali che stanno a indicare come l'esistenza stessa dell'inspiegabile sia rivelatrice dell'effettiva natura fittizia —da finzione cinematografica, appunto— dell'intero paradigma razionalista, dell'illusorietà di una visione univoca e oggettiva del mondo che altro non è, a conti fatti, che una costruzione preconcepita, denuncia che da sempre costituisce *l'ubi consistam* del genere fantastico (Jackson, 1981).

Degli aspetti fino a qui delineati in questa certo manchevole parentesi introduttiva, necessaria tuttavia a inquadrare nella sua specificità l'argomento, che contraddistinguono la costruzione del racconto nei videogiochi che compongono la saga di *Silent Hill*, ci si soffermerà ora ad analizzare unicamente il primo, vale a dire la rappresentazione dello spazio urbano in relazione al suo concorrere al conseguimento dell'effetto perturbante; un ruolo, questo della città, in ragione del suo essere luogo per eccellenza della vita quotidiana, rassicurante e confortevole rifugio realizzato dall'uomo per contrastare l'oscurità e i pericoli provenienti da un «fuori» sempre minaccioso, ampiamente riconosciuto in letteratura, basti pensare all'importanza di Buenos Aires nell'opera di Bioy Casares o Cortázar, alle piccole cittadine americane che costellano i racconti di Matheson e King, o ancora agli isolati e retrogradi centri urbani che Lovecraft mutua dalla sua Providence. Proprio in quanto simbolo stesso della vittoria dell'ingegno umano sulla natura informe, l'ambiente sicuro e familiare della città diviene, al pari della protetta *enclosure* domestica, un bersaglio ideale per le aspirazioni sovversive del fantastico, soprattutto in ambito novecentesco, passando in non pochi casi dall'essere semplice sfondo del prodursi dell'evento inesplicabile e perturbante a costituire parte determinante dell'esitazione fantastica stessa, l'elemento impossibile che va a infrangere in primo luogo, paradossalmente, il rassicurante contesto che normalmente contribuisce a delineare. La cittadina

di Silent Hill, «an ambiguous location, subject to transformations, mutations, breakdown in the laws of spatial logic» (Kirkland, 2015: 163), vera protagonista di tutti i capitoli della serie —come lasciano intendere in fondo già i vari titoli, differenziati tra loro dalla sola progressione numerica o dall’aggiunta, tutt’al più, di una sola parola indicativa— ancor più degli atterriti personaggi che ne percorrono le inquietanti strade nebbiose, si presenta sin da subito nella sua essenza di «luogo fantastico», come una soglia ontologica nella quale una moltitudine di dimensioni differenti finiscono per congiungersi, andando a infrangere in maniera definitiva qualsiasi pretesa di una percezione univoca del tessuto del reale, a cominciare dalla destabilizzazione delle due direttrici fondamentali che ne consentono l’interpretazione, vale a dire i concetti imprescindibili di spazio e tempo, kantianamente intesi. Coordinate che, come in gran parte della produzione letteraria fantastica tanto ottocentesca che del Novecento, appaiono in *Silent Hill* del tutto depauperate e rimesse in discussione, in un percorso che conduce al loro inevitabile superamento. Esplicativo in tal senso è l’*incipit* del secondo capitolo della serie: nei panni di James Sunderland si è costretti per un’interruzione stradale ad abbandonare la propria autovettura nei pressi di Silent Hill, dove l’uomo si sta recando per verificare l’inesplicabile contenuto di una lettera ricevuta dalla defunta moglie Mary, vero e proprio «oggetto mediatore», per riprendere una definizione ormai ampiamente accolta dai teorici del fantastico (Lugnani, 1983), tra le dimensioni del reale e del soprannaturale, in ragione della sua impossibilità, che rappresenta il primo effettivo punto di contatto con la spaventosa città e i suoi numerosi piani di esistenza. La sola presenza della lettera, difatti, benché sempre ridimensionata dal dubbio sulla sua possibile inautenticità, mette sin da subito in crisi l’ordinaria concezione dello scorrere del tempo, il cui venir meno lascia posto, man mano che ci si addentra nell’ottundimento che sembra imprigionare ogni cosa, a un limbo atemporale che trova la sua più evidente raffigurazione nella completa assenza di dettagli che facciano riferimento al momento della giornata in cui ci si trova. Così il cielo, che all’inizio della vicenda viene mostrato coperto da una spessa coltre di nubi già piuttosto indecifrabile, appena si varcano le porte del piccolo centro urbano diviene un’uniforme distesa nera priva di qualsiasi indizio che permetta di stabilire neppure se sia notte o giorno, un coperchio di pece che per tutto il corso del gioco incombe sui personaggi e sull’ambiente in cui si muovono, nascondendo alla vista qualunque orizzonte e imprimendo nel giocatore un perenne senso di asfittico isolamento. Allo stesso modo anche la nebbia, sin dal suo inserimento nel primo capitolo per sopperire alle limitazioni tecniche della

macchina da gioco a 32 bit della Sony, divenendo immediatamente cifra distintiva dell'intera saga, concorre al processo di demolizione degli assi spazio-temporali, celati da un biancore spettrale e impenetrabile che lascia il videogiocatore privo di qualsivoglia punto di riferimento, cieco e inerme contro la minacciosa realtà che lo circonda senza, tuttavia, mai palesarsi. La latte-scente immensità che ci si ritrova costretti ad attraversare fagocita strade, case e negozi, dettagli, restituendo una neutra vaghezza dalla quale non è dato sapere cosa emergerà e in cui è impossibile orientarsi se non a tentoni; anche quando ci si muove, allora, in quello che è a tutti gli effetti un vasto scenario urbano, permane inevitabilmente la sensazione di essere rinchiusi in una soffocante fenditura nel vuoto, sensazione claustrofobica che trova ancor più giustificazione nelle tante fasi di esplorazione all'interno degli edifici della città, veri dedali di corridoi e stanze nei quali la nebbia viene soppiantata dall'oscurità palpabile in cui è immerso ogni ambiente, che siamo chiamati a percorrere unicamente con l'ausilio di una torcia e di una comune mappa sulla quale annotare i risultati della perlustrazione, ultimo ricettacolo, questo, di una spazialità continuamente negata, che raggiunge la sua definitiva frantumazione nella riproposizione della tematica classica del labirinto. Nelle fasi inoltrate del secondo capitolo, ad esempio, James si ritrova, dopo essersi calato in alcuni baratri misteriosamente formatisi nell'antica prigione del posto, una «discesa agli inferi» che sembrerebbe non prevedere ritorno, in un intricato complesso sotterraneo di cui non è possibile trovare testimonianza in alcuna cartina o documento; un dedalo irreal, palese creazione del subconscio tormentato dell'uomo, in cui le leggi del tempo e dello spazio appaiono irrimediabilmente abrogate, come dimostra la presenza di stanze improbabili in grado di ruotare in qualsiasi direzione o, ancor di più, di ambienti esterni a decine di metri di profondità, come la porzione di cimitero in cui il protagonista rinviene una lapide con sopra inciso il suo nome e una fossa scavata di fresco per lui, ultimo abisso da attraversare per proseguire l'esplorazione dei luoghi più sotterranei della sua anima, il suo personale percorso di accettazione del rimosso, nell'ossessiva ricerca di una redenzione a cui fa manifestamente riferimento la simbologia legata al dualismo morte-rinascita.

A una maggiore, se possibile, frammentazione della dimensione spaziale si assiste nel primo *Silent Hill*, quando Harry Mason, risvegliatosi all'interno dell'Ospedale Alchemilla (uno dei luoghi più ricorrenti e significativi della serie) senza sapere tuttavia come vi sia giunto, invece di trovarsi a percorrere, come ci si aspetterebbe, essendo già stati nell'edificio, stanze e corridoi conosciuti o quanto meno riconoscibili, è costretto a vagare spaesato in un

disturbante mosaico composto da un eterogeneo susseguirsi di scenari ripresi dalle varie zone precedentemente visitate, come la scuola Midwich o i vecchi appartamenti, un coacervo di ambienti diversi uniti tra loro senza soluzione di continuità, a formare una realtà alternativa —solo uno dei tanti piani di esistenza, come si vedrà a breve, che convergono nella città di Silent Hill— designata con l'eloquente nome di *Nowhere*.

Questa disposizione, tutta fantastica, all'aspazialità e all'atemporalità concorre a insinuare nel giocatore l'impressione di stare muovendosi in una dimensione assolutamente onirica, in un incubo da cui non è possibile fuggire neppure una volta svegli, che già le prime parole della misteriosa lettera di Mary sembrano prefigurare: «Nei miei sogni tormentati, vedo quella città. Silent Hill. Mi promettesti che un giorno mi ci avresti riportato. Ma non lo hai mai fatto. Adesso sono lì da sola... Nel nostro "posto speciale" ... Ti aspetto».

Il sogno, del resto, si colloca tradizionalmente ad uno dei due estremi dello scioglimento dell'esitazione fantastica, come ideale spiegazione, insieme all'allucinazione provocata da sostanze stupefacenti e alla malattia mentale, della presenza dell'irrazionale, in grado di condurre la narrazione nel più sicuro porto dell'*étrange* (Todorov, 1970: 116), come accade con uno dei finali dell'originale *Silent Hill*, nel quale viene mostrato Harry senza vita all'interno della sua auto subito dopo l'incidente che ha dato inizio a tutta la vicenda, lasciando quindi intendere che quest'ultima non fosse altro che un delirio dell'uomo agonizzante. Anche la tematica dell'alterazione psichica, della perdita di contatto con la realtà e con se stessi riconducibile a un'afflizione mentale, risulta largamente rappresentata all'interno della serie e addirittura centrale, in alcuni specifici episodi, nella costruzione del racconto, come dimostra la manifesta condizione patologica di personaggi quali James Sunderland, di cui si è già detto, e Alex Sheperd, protagonista di *Silent Hill: Homecoming*, rilasciato nel 2008, entrambi colpiti da forme di disturbo dissociativo di facile diagnosi, il primo del tutto dimentico di aver ucciso la moglie malata, il secondo perso in un passato da soldato da lui stesso creato per cancellare il ricordo traumatico degli anni trascorsi in un ospedale psichiatrico. Il ricorrente motivo della malattia mentale, del rimosso, del non riuscire più a distinguere la veglia dal sogno, è strettamente collegato alla mutevole natura che la città dimostra, giustificando razionalmente, per certi versi, l'esistenza stessa, probabile frutto di un'immaginazione deviata, di una «realtà altra», di dimensioni alternative la cui soglia è facile attraversare, come traspare con chiarezza dalle riflessioni di un medico rinvenute da James nell'Ospedale Brookhaven:

Il potenziale per questa malattia è in ognuno di noi. In determinate circostanze, chiunque, uomo o donna, passerebbe «dall'altra parte». Forse «l'altra parte» non è il modo migliore di descriverlo. D'altronde non esiste un muro tra un posto e l'altro. È lì dove si incontrano sogno e realtà. È un posto vicino e distante al tempo stesso. Alcuni sostengono che non è neanche una malattia. Non sono d'accordo. Sono un medico, non un filosofo o uno psichiatra. Ma talvolta devo pormi una domanda. È vero che per noi i suoi pensieri non sono che invenzioni di una mente malata. Ma per lui non esiste altra realtà. Inoltre è contento dove si trova. Perché dunque, mi chiedo, dobbiamo trascinarlo nel doloroso mondo che è la nostra realtà al fine di curarlo?

Allo stesso modo, anche nella cartella clinica della madre di Travis Grady, protagonista di *Silent Hill: Origins*, del 2007, internata nella casa di cura Cedar Groove, si fa riferimento a un «mondo parallelo» legato alla particolare condizione del malato di mente:

Le condizioni della signora sono drammaticamente peggiorate, nel corso degli ultimi mesi. Le sue fantasie su di un «mondo parallelo» sono diventate più frequenti, e trascorre sempre più tempo in uno stato catatonico. Afferma che, durante questi periodi, si trova «nell'altro mondo».

Eppure la simultanea esistenza di Silent Hill su diversi livelli di realtà —ben distinti tra loro, ma allo stesso tempo permeabili e in grado di condizionarsi reciprocamente— si dimostra così concreta da lasciare interdetti di fronte ad un'insoddisfacente spiegazione in chiave psicotica, generando nel videoggiocatore un'irrisolvibile esitazione tra questa e un'interpretazione di tipo irrazionale. Che ci si stia addentrando, appena varcata la cortina della nebbia, in una dimensione alternativa è, del resto, suggerito dal gioco stesso attraverso la presenza all'interno del *gameplay* di un gran numero di indizi inequivocabili, come l'eloquente allusione ai protagonisti del romanzo *The Wonderful Wizard of Oz* nei nomi delle chiavi (del leone, dello spaventapasseri e del taglialegna) che consentono di penetrare nel cuore della città nelle fasi iniziali del primo capitolo della serie, sempre nel quale bisognerà, poi, affrontare un complesso enigma ispirato alla storia del capolavoro della letteratura inglese *Alice's Adventures in Wonderland*. Mentre sia Dorothy nell'opera di Baum che Alice in quella di Carroll, tuttavia, si ritrovano catapultate in mondi bizzarri la cui distanza dal quotidiano non viene in alcun modo messa in discussione, facendo rientrare di fatto entrambi i lavori nell'accogliente sfera del meraviglioso, gli angosciati personaggi che si avventurano nella raggelante foschia che avvolge Silent Hill non entrano in un contesto immediatamente riconoscibile come «di-

verso», estraneo e contrapposto alla comune percezione delle cose, ma in un ribollente susseguirsi di piani di esistenza contingenti e appena distinguibili gli uni dagli altri, così come dalla stessa matrice da cui hanno origine, che al pari di un complesso gioco di specchi restituisce del circostante una teoria infinita di riflessi via via più confusi e grottescamente distorti, coagulati attorno a tre distinti livelli di sfaldamento della realtà, che sembrano coesistere all'interno dei confini della cittadina immaginaria. Il «grado zero» di una simile suddivisione non può che essere ravvisato, dunque, nella dimensione ordinaria e rassicurante della quotidianità, legata alle apparentemente solide leggi della natura e a una visione del mondo razionalista, che tuttavia non trova mai nella saga una diretta rappresentazione; veniamo a conoscenza, ad esempio, della vocazione turistica di Silent Hill, ridente e caratteristico centro del Maine sorto sulle placide rive del lago Toluca, così come del vivace sviluppo industriale sviluppatosi attorno alle sue miniere di carbone, solo grazie ai numerosi documenti (libri, dépliant illustrativi, cartelli) consultabili lungo il percorso, un ricco substrato di informazioni in grado di fare luce sul passato del posto e della sua comunità, o attraverso l'incerto ricordo delle precedenti visite dei vari personaggi che, loro malgrado, si ritrovano costretti a ripercorrere luoghi molto diversi da quelli di cui conservavano memoria.

Benché non sia mai stato confermato che la «città fantasma» di Centerville, piccolo comune della Pennsylvania orientale tristemente famoso per l'incendio che dal 1962 consuma lentamente la sua miniera sotterranea di antracite, costituisca un effettivo modello per l'aspetto urbanistico e le straordinarie peculiarità di Silent Hill, appare piuttosto plausibile che simili suggestioni abbiano influenzato gli ideatori della serie nel momento di dare forma ad un'ambientazione in grado di sostenere il peso perturbante della loro storia, che fosse perfettamente incistata nel piano della realtà pur conservando, rispetto a questa, un marcato carattere di estraneità. Nell'ambito della minuziosa riproposizione di uno scenario familiare e riconoscibile come quello della provincia americana, poi, una specifica ascendenza fantastica, di tipo letterario, in particolar modo, è suggerita preliminarmente dalla peculiare onomastica che contraddistingue la città, con ogni strada dedicata, salvo rare eccezioni, ad uno degli autori di un ipotetico canone del fantastico novecentesco — nomi subito riconoscibili anche agli occhi del lettore appena avvezzo al genere, come Matheson, Bradbury, Crichton, Simmons, o ancora Richard Bachman, pseudonimo del ben più conosciuto Stephen King, utilizzato quasi a voler sottolineare l'insofferenza della critica nei confronti dello scrittore statunitense, dovuta in buona parte ad una certa diffidenza verso l'impressionante

esito commerciale dei suoi lavori— che costituisce in vario modo la principale fonte di ispirazione della serie videoludica, un ricco substrato di modelli e strategie narrative da cui attingere.

Di questo piano immanente, materico e positivo, non vengono mostrate al giocatore che le vestigia desolate dei palazzi e delle vie invase dalla nebbia del *Fog World*, una versione distorta, ma ancora riconoscibile, della cittadina, nella quale i personaggi si muovono, infatti, spesso ignari dello smottamento subito dalla realtà con l'intrusione nelle sue maglie dell'irrazionale, dell'irreversibile sgretolamento di una prospettiva delle cose univoca e razionale. L'impenetrabile foschia dalla quale emergono le creature da incubo che hanno invaso i tranquilli spazi della quotidianità, emanazione spettrale, come si scopre in *Origins*, del fumo emanato dal rogo rituale in cui trova quasi la morte la giovane Alessa Gillespie, una bambina offerta in sacrificio dal culto locale a una oscura divinità, rappresenta allora l'esile velo che separa il contesto ordinario e rincuorante di tutti i giorni da uno inconcepibile e spaventoso, un precario confine tra le dimensioni opposte della ragione e dell'assurdo, il cui passaggio, seppure accidentale, non prevede alcuna possibilità di ritorno: la crepa che si apre su un altro piano di esistenza, permettendo ai personaggi di avere una fugace visione di una realtà alternativa, si richiude senza scampo su di loro, intrappolandoli per sempre in un mondo a cui non appartengono, come stanno a testimoniare i profondi baratri spalancatisi lungo i principali punti di accesso, isolando completamente la zona, o l'incapacità dei suoi involontari ospiti, come Angela Orosco e Eddie Dombrowski nel secondo capitolo, di trovare una qualsiasi via di fuga. Lo scenario assurge, insomma, al ruolo di attore attivo nel conseguimento dell'effetto perturbante, per divenire a tutti gli effetti un'entità ostile contro cui il giocatore è costretto a confrontarsi, modellata sul subconscio e sulle paure degli sfortunati visitatori imprigionati al suo interno: l'irrazionale, allora, non va più a insinuarsi minaccioso tra le pieghe di uno spazio determinato, ma si sostituisce direttamente ad esso, ricostituendolo in quello che Patricia García definisce «the fantastic of space», dove «the impossible element instead of taking place in space is an event of space, bound to some architectural element or to the —normal, logical— physical laws governing this dimension» (2013: 16). Il fantastico passa, così, da essere situato in uno spazio a identificarsi con esso.

Esattamente nella scelta dei suoi inconsapevoli ospiti la città dimostra in primo luogo di possedere una sorta di volontà propria, il potere di chiamare a sé uomini che hanno commesso peccati così terribili da averne persino rimosso il ricordo. Di tale rimosso, di questa inconfessata colpevolezza, sem-

bra nutrirsi l'ultimo stadio assunto in Silent Hill dal disfacimento della trama del reale, vale a dire la dimensione dell'*Otherworld*, letteralmente un «mondo altro» per molti versi astratto e privo di fissità nel quale la cittadina abbandonata assume le sembianze di un irriconoscibile ammasso arrugginito di lamiere e grate sporche di sangue, una riproposizione corrotta e putrescente della realtà sempre differente in base al suo osservatore. Mentre per James, restando ancora su *Silent Hill 2*, tutto ciò che lo circonda appare segnato dall'atroce rimorso per l'omicidio della moglie, a partire dai riferimenti alla vita familiare spezzata, a cui rimandano, ad esempio, le bambole mutilate o i passeggini riversi a terra, e alla lunga agonia di Mary, evocata dai corridoi e dalle sale pulsanti e insanguinati dell'ospedale, oltre che dalle lettighe, dalle sedie a rotelle e dagli altri ossessivi richiami alla malattia e al decadimento fisico, per la giovane Angela, invece, tale dimensione assume l'aspetto di un vero e proprio inferno di fuoco, come infernale risulta essere stata la sua recente infanzia, segnata in maniera indelebile dagli abusi del padre, così come ancora diverso l'*Otherworld* si mostra al violento Eddie, tormentato dagli insulti e dalle umiliazioni subite per la sua obesità, prendendo le forme, in una chiara allegoria del disgusto che il ragazzo prova per il proprio corpo, di un'immensa macelleria, dal cui soffitto pende un ripugnante assortimento di gonfi cadaveri.

Allo stesso modo, anche le creature mostruose, le cui apparizioni si fanno, com'è facile immaginare, via via più frequenti con il progredire del disfacimento della trama del reale, rispecchiano nell'aspetto grottesco e nelle movenze innaturali —scatti e convulsioni improvvise che sembrano appartenere più a marionette meccaniche che ad esseri viventi— tanto il dolore fisico di Mary quanto la sofferenza psicologica e le pulsioni represses di James, incarnate perfettamente dalla figura ormai iconica di Pyramid Head, imponente e minacciosa concretizzazione del senso di colpa e dei reconditi desideri sessuali dell'uomo.

Laddove l'azione di gioco si sposta, come puntualmente accade in ogni episodio, da un disorientante ambiente esterno celato dalla nebbia a forme di spazialità più definite e riconoscibili, queste rientrano il più delle volte nell'attestata categoria dell'*enclosure* fantastica, del luogo chiuso e labirintico —la cui origine può essere fatta risalire agli oscuri castelli abitati da vampiri e fantasmi della letteratura gotica— dove tradizionalmente si realizza l'epifania del soprannaturale e nel quale tendono a concentrarsi con maggior esito le suggestioni perturbanti e terrifiche che fanno di questo scenario uno dei *topoi* più ricorrenti del genere. Al recupero di tale espediente nella costruzione dell'orrore in campo videoludico si assiste, del resto, con tre anni di anticipo rispetto alla saga

di Konami, già nel primo *Resident Evil*, ma mentre la misteriosa villa al centro del titolo di Capcom si limita a fornire una cornice a mostruosità e situazioni della cui natura sovranaturale è impossibile dubitare e che sembrano aver barattato qualsiasi capacità di produrre esitazione per una spettacolarità tutta volta al rafforzamento dell'aspetto ricreativo, gli edifici esplorabili nei vari capitoli di *Silent Hill*, con la loro parvenza di familiarità, pongono il giocatore nell'angosciosa condizione di non essere in grado di valutare distintamente la realtà che si trovano a visitare, erigendo così un'inquietudine fantastica poco legata alla sola presenza di spaventose creature ostili, ma sorretta piuttosto dall'incapacità di decifrare un contesto che sembra negare sempre la sua esibita ordinarietà, lasciando intravedere, man mano che ci si inoltra nei suoi disorientanti meandri, i contorni netti di una trappola edificata sull'intricato sovrapporsi di infinite realtà contigue. Così l'ascensore dell'Ospedale Alchemilla, nel primo *Silent Hill*, facendo apparire ad ogni visita un nuovo pulsante per raggiungere il piano successivo, conduce Harry in un impossibile ascesa che culmina con il raggiungimento della distorta e nauseante dimensione dell'*Otherworld*, situazione a cui sembra specularmente rifarsi il successivo capitolo con l'altrettanto impossibile sprofondare di James negli oscuri pozzi sotto le Prigioni Toluca, autentici squarci nel tessuto del reale che finiscono per condurlo nel cuore dell'incubo, nella chiusura spaziale ancor più serrata e opprimente del *Nowhere*, dove paradossalmente spazio e tempo cessano di esistere.

Ospedali, scuole, manicomi, penitenziari riconducono il motivo ricorrente del luogo chiuso e limitato al concetto foucaultiano di «spazio eterotopico», uno spazio «altro» incuneato negli interstizi della realtà e ben distinto dal circostante che lo racchiude: un'isola in cui gli oggetti, la loro distribuzione e funzione, tutti gli elementi che la connotano, così come in generale l'atmosfera che vi si respira, rimandano a una simbologia avvertita immediatamente come estranea al contesto più grande nel quale l'eterotopia è immersa (Foucault, 1986). Tali universi a sé stanti acquisiscono in *Silent Hill* un'ulteriore valenza simbolico-metaforica nella rappresentazione del rimosso, dell'evento traumatico che incatena i vari personaggi a un terribile passato e a un senso di colpa che l'inspiegabile potere della città costringe ad affrontare attraverso un continuo processo di proiezione dell'inconscio sulla realtà, culminante nel passaggio ad un diverso piano di esistenza. La trasposizione di pulsioni represses e tormenti sepolti nelle piaghe più nascoste della psiche, allora, nel suo determinare la forma in divenire della materia fremente e corrotta dell'*Otherworld*, sposta il valore semantico dello spazio eterotopico da un ambito sociale ad uno del tutto individuale: ogni stanza e area non direttamente

collegate alla memoria ferita dei personaggi diviene così inaccessibile, cancellata da un ambiente che sembra consapevolmente creare un percorso tortuoso che prevede come unica meta il raggiungimento del punto esatto legato al ricordo doloroso da cui si è cercato di fuggire, ogni oggetto o dettaglio rimanda a quel personalissimo momento, in una visione del mondo paranoico-ossessiva che qui si fa, però, tangibile e pericolosa.

L'*enclosure* fantastica trova, ad ogni modo, nella saga la sua più efficace rappresentazione in *Silent Hill 4: the Room*, pubblicato nel 2004 per le principali piattaforme di gioco, con l'improvvisa trasformazione dell'appartamento del titolo in una prigione senza altra via di uscita se non quella offerta da una voragine inspiegabilmente apparsa nel muro del bagno (il rimando è qui, ancora una volta, all'opera di Carroll e alla tana del White Rabbit, dove Alice si inoltra), vero e proprio portale per l'inconcepibile crocevia di inquietanti dimensioni alternative costituito dalla cittadina immaginaria. Quello che può essere considerato senza dubbio il più intimo e rassicurante contesto della quotidianità, vale a dire l'accogliente spazio domestico, diviene per il protagonista, Henry Townshend, un'illogica trappola senza uscita nella quale sembra esplicitarsi la complessa ambiguità etimologica dell'*Unheimliche* —nella doppia accezione del termine *heimlich* di «appartenente alla casa», «familiare» e di «tenuto segreto agli altri», di più recente affermazione, ulteriormente complicata dalla presenza del prefisso *un*, negativo, che rimanda allo stesso tempo ai concetti di «estraneità» e di «svelamento di ciò che è celato»—, una sorta di rivisitazione grottesca e perversa del grembo materno, come suggeriscono d'altronde le pareti pulsanti e insanguinate sognate dal suo renitente inquilino, quale originale luogo ctonio insieme protettivo e opprimente, nella cui oscurità, pur rifuggendola, si è sempre inconsciamente tentati di tornare.

L'interpretazione dello spazio chiuso quale simbolo del femminile e della maternità, affermata in campo psicanalitico e applicata in quello videoludico da studiosi come Skirrow e Kirkland, per i quali «videogame spaces represent the mother's body's interior, a source of both fascination and fear reflecting the ambivalent attraction and repulsion of the Freudian uncanny» (Kirkland, 2015: 168), viene qui confermata dalla presenza spettrale nell'appartamento del serial killer Walter Sullivan, vincolato al luogo in cui venne partorito e subito abbandonato, da lui identificato con la madre mai conosciuta, nell'ossessivo desiderio di restituirle la vita per ricostruire il nucleo familiare spezzato, che lo porta a macchiarsi degli efferati delitti necessari a ultimare un oscuro rituale negromantico. Il tema del ritorno ad un assoluto femminile incarnato dalla figura della madre, nelle sue declinazioni orrifiche da sem-

pre legato al genere fantastico, in quanto, come rilevato da Barbara Creed, «a reconciliation with the maternal body, the body of our origins, is only possible through an encounter with horror, the abject of our culture» (1993: 41), ricorre in maniera costante in tutta la serie, così come femminili sono i personaggi che con la loro sola esistenza fungono da motore narrativo dei diversi episodi, tracciando un percorso che i protagonisti —significativamente sempre maschili, con la sola eccezione di Heather Mason in *Silent Hill 3*— non possono mai fare a meno di seguire: Harry e James si avventurano per amore nella nebbia innaturale, oltre la quale sperano di riunirsi, rispettivamente, alla figlia scomparsa e alla moglie creduta morta, mentre Travis Grady, in *Origins*, si risveglia in una delle pericolose strade della città dopo aver salvato la piccola Alessa dal rogo nel quale sarebbe dovuta bruciare viva, finendo per essere inevitabilmente attratto dal manicomio dove, diversi decenni prima, la madre era stata internata.

La figura di Alessa Gillespie si colloca, poi, al centro della stessa natura soprannaturale di Silent Hill, emanazione diretta della sofferenza procuratale dalle terribili ustioni a cui è sopravvissuta e della rabbia verso il suo destino da un lato di incolpevole vittima sacrificale e dall'altro di genitrice prescelta dell'abietta divinità venerata dal culto del posto, ulteriore riproposizione distorta della maternità. La coscienza agonizzante della bambina, unita a quella degli altri sventurati personaggi, prende forma negli incubi che popolano la zona e negli inspiegabili e agghiaccianti fenomeni che la contraddistinguono, in una ridefinizione moderna dell'attestato motivo della *haunted house*, rintracciabile in larga parte della tradizione ottocentesca, qui estesa ad un intero centro urbano; pur partecipando delle lugubri e suggestive atmosfere dei manieri infestati cari alla letteratura gotica, ricettacolo di presenze spettrali e demoniache ormai logore, la cittadina di Silent Hill sembrerebbe piuttosto ospitare nelle pieghe della sua realtà un rancoroso coagulo di memorie e psicosi raccolte attorno al tormento di Alessa, che estendendosi ne determina la corruzione e il graduale disfacimento, fino alla loro concreta materializzazione nell'ostile dimensione dell'*Otherworld* e nelle creature mostruose che vi dimorano. Il passaggio a un simile piano di esistenza non può che avvenire inizialmente attraverso le incerte modalità del sogno, in maniera pressoché inconsapevole: appena varcata la cortina di nebbia, nel tentativo di raggiungere un'ombra indefinita che potrebbe appartenere alla figlia Cheryl, Harry si inoltra in un vicolo senza uscita che assume forme via via più inquietanti, fino a raggiungere l'aspetto di un lungo corridoio composto da sbarre e grate di ferro imbrattate di sangue e ruggine, dove l'uomo trova apparentemente la

morte (esperienza onirica tra le più ricorrenti) per mano di bizzarre creature sbucate dal nulla, solo per risvegliarsi di colpo in uno dei bar della città, senza sapere come vi sia giunto e conservando, in tutta la sua carica sovvertitrice, il dubbio sulla vera natura dell'incubo.

Tale spostamento tra livelli attigui di realtà, annunciato unicamente dal minaccioso suono di una lontana sirena antiaerea —segnale che rimanda ad una distruzione ben più concreta, eppure ugualmente accostabile alla violenza dello scardinamento del comune paradigma razionale perpetrata dal fantastico— e sottolineato, come spesso accade nella saga, dall'uso insolito della telecamera, con inquadrature da angolazioni improbabili, capaci di amplificare nel giocatore la tensione e un senso di nauseante spaesamento, si ripete più volte con la stessa vaghezza, rifuggendo qualsivoglia percezione diretta dell'inammissibile trasformazione del circostante e proponendosi, anzi, come fenomeno non interpretabile, al di là di ogni possibile comprensione, fino alle ultime fasi della storia, quando il protagonista diviene esclusivo testimone del suo stesso precipitare nell'abisso, rilevato ora come un'insostenibile trasgressione dell'ordine naturale, slegata da qualsiasi attinenza al sogno, nella consapevolezza, per riprendere le parole di Harry, di non «essere passato dalla realtà a un incubo», ma che «è la realtà a essere diventata un incubo». È tuttavia in *Origins* che questa dicotomia tra una «dimensione del reale» (benché si tratti sempre di un contesto già compromesso dall'intrusione dell'inesplicabile nel tranquillo mondo del conosciuto) e una «dimensione del perturbante», in continua osmosi tra loro, assume un rilievo tale da costituire una specifica meccanica di gioco, vale a dire la possibilità di muoversi a piacimento tra i due distinti piani, utilizzando come punti di accesso, «intersticios de sinrazón» avrebbe detto Borges, le immagini riflesse dagli specchi sparsi lungo i vari scenari, attraversando i quali, proprio come accade ad Alice in *Through the Looking-glass*, è possibile raggiungere un cupo mondo parallelo costruito direttamente sulle immagini mentali e sui deliri onirici dei suoi visitatori, ma non per questo meno tangibile o definito del suo referente reale, tanto da costringere il protagonista, e il giocatore con lui, a chiedersi, nel continuo passare da un livello di esistenza all'altro, quale sia il riflesso e quale l'originale da cui esso deriva. Il videogiocatore, come il lettore di narrativa fantastica, si riscopre privo, insomma, degli strumenti indispensabili a determinare quale delle versioni riprodotte possa essere considerata «reale» e, in ultima analisi, se esiste davvero una realtà oggettiva a cui potersi riferire. Come per i racconti del grande scrittore argentino e del suo sodale Bioy Casares, «l'universo rivela la sua natura illusoria: tutto non è che duplicazione di un'immagine allo

specchio, scoperta per caso» (Campra, 2013: 98): lo specchio rappresenta, in tal senso, la soglia ontologica in cui due mondi contigui, allo stesso tempo simili e dissimili e in grado di influenzarsi reciprocamente, finiscono per congiungersi in un contorto gioco di riflessi che concorre ad accrescere l'indistinguibilità tra una autenticità compromessa e la sua orrorifica reiterazione.

La riproduzione speculare arriva, seguendo questa china, a dimostrarsi più concreta della realtà stessa, come nel caso degli oggetti di scena dell'Artaud Theatre, alberi e mobili posticci che assumono effettiva consistenza nell'immagine rimandata dal grande specchio dietro le quinte, all'interno della quale anche una decrepita marionetta priva di vita può convertirsi in una letale mostruosità. Se «la vida es sueño», per riprendere la celebre conclusione del capolavoro di Calderón de la Barca, rimanendo sempre nell'ambito del teatro, nella narrazione fantastica, e dunque nella sua più compiuta traduzione nel linguaggio videoludico rappresentata dalla serie di *Silent Hill*, quasi mai «los sueños, sueños son».

BIBLIOGRAFIA

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- (2000): «Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games», in Raine Koskimaa (ed.), *Cybertext Yearbook 2000*, University of Jyväskylä, Jyväskylä, pp. 152-171, disponibile all'indirizzo <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>> [ultima consultazione 12/05/2017].
- CARR, Diane (2003): «Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment», *The international journal of computer game research*, vol. 3, n. 1, disponibile all'indirizzo <<http://www.gamestudies.org/0301/carr/>> [ultima consultazione 14/04/2017].
- (2006): «Space, Navigation and Affect», in Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn e Gareth Schott (eds.), *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Polity, Cambridge, pp. 59-71.
- CESERANI, Remo (1996), *Il fantastico*, Il Mulino, Bologna.
- CREED, Barbara (1993): *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge, London.
- FRASCA, Gonzalo (2003): «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology», in Mark Wolf y Bernard Perron (ed.), *Video Game Theory*, Routledge, disponibile all'indirizzo <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf> [ultima consultazione 03/06/2017].
- GARCÍA, Patricia (2013): «The Fantastic Hole: Towards a Theorisation of the Fantastic Transgression as a Phenomenon of Space», *Brumal. Revista de Investigación so-*

- bre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. I, n. 1, pp. 15-35. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.37>>
- JACKSON, Rosemary (1981), *Fantasy: the Literature of Subversion*, Methuen, Londra e New York.
- JUUL, Jesper (2002): «The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression», in Frans Mäyrä (ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, Tampere, pp. 323-329, disponibile all'indirizzo <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10096.pdf>> [ultima consultazione 18/06/2017]
- KIRKLAND, Ewan (2005): «Restless Dreams in Silent Hill: Approaches to Videogame Analysis», *Journal of Media Practice*, vol. 6, n. 3, pp. 167-178. <<https://doi.org/10.1386/jmpr.6.3.167/1>>
- (2009): «Storytelling in survival horror video games», in Bernard Perron (ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson, North Carolina, pp. 62-78.
- (2015): «Restless Dreams and Shattered Memories: Psychoanalysis and *Silent Hill*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. III, n. 1, pp. 161-182. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.182>>
- LUGNANI, Lucio (1983): «Per una delimitazione del genere», in Remo Ceserani (ed.), *La narrazione fantastica*, Nistri Lischi, Pisa, pp. 37-65.
- MUÑOZ, Alejandro Lozano (2015): «Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en el videojuego. El caso de *Silent Hill 4: The Room*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico / Brumal. Research Journal on the Fantastic*, vol. III, n. 1, pp. 55-72. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.147>>
- MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the Holodesk. The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Massachusetts.
- PERRON, Bernard (2012): *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Ann Arbor, disponibile all'indirizzo <<http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?cc=lvq;c=lvq;idno=11053908.0001.001;rgn=full%20text;view=to;xc=1;g=dculture>> [ultima consultazione 12/04/2017]. <<https://doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>>
- REGUEIRO, Laksmy Irigoyen (2015): «La construcción de la soledad a través del gameplay en *Silent Hill: Homecoming*», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. III, n. 1, pp. 35-53. <<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.141>>
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», in David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROLLINGS, Andrew, e Ernest ADAMS (2003): *On Game Design*, New Riders Publishing, San Francisco.
- ROUSE III, Richard (2009): «Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games», in Bernard Perron (ed.), *Horror Video Games*, McFarland & Company Inc., North Carolina, pp. 15-25.
- SANTOS, Marc C., and Sarah E. WHITE (2005): «Playing with ourselves: a psychoanalytic

- investigation of Resident Evil and Silent Hill», in Nate Garrelts (ed.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, McFarland, Jefferson, pp. 69-79.
- SKIRROW, Gillian (1986): «Hellivision: an analysis of video games», in Colin MacCabe (ed.), *High theory/Low Culture: Analysing Popular Television and Film*, Manchester University Press, Manchester, pp. 115-142.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Parigi.
- VELASCO, Paula (2014): «La estética de lo sublime en el survival horror. El caso de *Silent Hill*», *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos*, 2, pp. 35-49.

REFERENZE LUDOGRAFICHE

- Team Silent (1999): *Silent Hill*, Sony PlayStation.
- Team Silent / Creature Labs (2004): *Silent Hill 2*, Microsoft Windows.
- Team Silent (2004): *Silent Hill 4: The Room*, Microsoft Windows.
- Capcom (1996): *Resident Evil*, Sony Playstation.
- Infogrames (1992): *Alone in the Dark*, Microsoft Windows.
- Double Helix Games (2008): *Silent Hill: Homecoming*, Microsoft Windows.
- Konami/Climax Studios (2007): *Silent Hill: Origins*, Sony Playstation Portable.