

I segreti di Venezia – L'avventura di Corto Maltese ri-mediata nel videogame di Ubisoft

Emiliano Chirchiano

Corto Maltese: Secrets of Venice, an adventure re-mediation. *Comics and video games share a common fate. They've been both not recognized, for a long time, as a full fledged medium. Comics, today, live a full cultural affirmation. There isn't, nowadays, a popular narrative that is not somehow related to the comics world. The video game business, on the other hand, has reached remarkable figures. In this scenario, Ubisoft launched an adventure videogame based on the adventure of the beloved pirate created by Hugo Pratt. In this article I will analyze the way the world of the graphic novels has been adapted into an interactive videogame; why it is important for comics and videogames to interact and integrate systemically, taking advantage of their potential and their differences.*

Keywords: Videogames, Comics, remediation

Fumetto e videogioco sono due media accomunati da un destino analogo. Entrambi hanno vissuto - e, per certi versi, il videogioco continua ad esservi confinato, tranne che nel lavoro di pochi studiosi *illuminati*, come, ad esempio, Abruzzese (1999), Bittanti (2002) o Pecchinenda (2010) - in un limbo dove non gli è garantito il riconoscimento dello status di medium. Un pregiudizio difficile da estirpare, soprattutto in ambienti scientifici e accademici. Come se esistessero forme più o meno nobili atte a soddisfare il bisogno primario dell'uomo di narrare e di narrarsi. Del resto, la relazione con il tema costitutivo della mercificazione e massificazione delle forme estetiche è stata una delle questioni centrali nel dibattito sociologico novecentesco, e per molti versi giunge "irrisolta" sino al nuovo secolo.

Soprattutto grazie all'emergere di forme fumettistiche, ritenute per qualche motivo più dignitose, come il *Graphic Novel* (che potremmo tradurre in italiano come "romanzo grafico" e che sottolinea gli aspetti letterari ma anche - più sottilmente - quelli "post-seriali") il ruolo fondamentale e fondante dei comics nel sistema dei media non è più in discussione. In realtà anche la distinzione fra fumetto e graphic novel risulta priva di senso e contenuto, figlia di una retorica che, soprattutto in Italia, è provvista ancora di solide radici.

Proprio Hugo Pratt, definiva le sue opere "letteratura disegnata". Ma non c'è bisogno di nuove etichette che collochino il fumetto "sui sacri altari della

legittimità culturale” (Brancato, 2008) per riconoscerne l’importanza e nobilitarne l’esistenza. L’autore di Corto Maltese ha contribuito all’affermazione della rilevanza culturale del fumetto in Italia, ma ne ha sempre ribadito le origini *popolari*. Pratt, infatti, non amava definirsi artista, ma, con una punta di sarcasmo che pare presa direttamente dal suo personaggio, preferiva il termine “fumettaro”:

Sì, fumettaro. Perché è una brutta parola fumettaro. Voglio essere un fumettaro, perché fumettaro forse è un’offesa. I miei colleghi preferiscono essere chiamati illustratori, disegnatori, grafici, altre cose, ma io penso che invece al giorno d’oggi, essere un operatore del mondo della fantasia, come lo può essere un fumettaro, è ancora una cosa importante¹.

La distinzione fra cultura ed entertainment è superflua e seccante, inutile quanto ingannevole, eppure in molti ambienti culturali è ancora presente. Alberto Abruzzese (2001), analizza il rapporto, spesso conflittuale, fra mondo intellettuale e prodotti di intrattenimento di massa. L’autore fa riferimento a due spazi mediatici cardinali nei quali la figura “guida” dell’intellettuale trova spesso spazio: quelli della stampa e della Tv.

La ricorrenza di articoli, servizi, interventi e dibattiti con cui le pagine culturali dei quotidiani e dei settimanali aggrediscono le forme di produzione e consumo dei programmi televisivi mostra la natura di classe del conflitto tra intellettuale e industria dei consumi: contro le forme di lavoro mercificato e serializzato dei mass media si sollevano i testimoni e i controllori che appartengono alle culture professionali e politiche della tradizione. A questa dinamica di base, si aggiunge il consenso che tali posizioni conquistano, non solo nell’ancora vasta nicchia di pubblico che le culture tradizionaliste e anti-moderne rappresentano, ma anche nel più vasto insieme di pubblici costituito dai gruppi di opinione delle agenzie di socializzazione più turbate dai mutamenti della civiltà dei consumi e dalle strategie di mercato come ad esempio le scuole, o le famiglie, o le chiese.

¹ Tratto da un’intervista radiofonica rilasciata da Hugo Pratt a Radio Rai 3.

E' interessante constatare, come, anche in alcuni ambienti della ricerca, i fenomeni mass-mediologici e post mass-mediologici, solo perché *colpevoli* di essere nati con una forte vocazione all'intrattenimento, sono tenuti ancora, ingiustificatamente, a distanza. A dispetto dell'enorme successo commerciale che vede l'industria videoludica oramai superare, in termini di giro d'affari, anche quella cinematografica, i videogiochi, come dicevamo, risentono ancora di un certo scetticismo da parte del mondo culturale.

Secondo James Newman (2013) questo avviene per due ragioni in particolare: In prima analisi i videogiochi sono percepiti ancora come un medium dedicato principalmente all'intrattenimento infantile. Osservando le statistiche di utilizzo e la portata economica del settore, possiamo constatare, invece, che l'utilizzo del videogame da parte di adulti, mediante l'acquisto anche di costose attrezzature, è una pratica largamente diffusa. Non vediamo, in ogni caso, cosa comporterebbe, dal punto di vista della dignità culturale, l'essere confinati ad un pubblico infantile.

La letteratura dell'infanzia, ad esempio, ha una rispettabile popolarità in contesti scientifici e accademici. Molte università offrono master e corsi dedicati esclusivamente a questo tipo di letteratura. Anche se fosse accurata – e in realtà non lo è affatto – la percezione del videogame come medium infantile non è sufficiente a spiegare la critica del mondo intellettuale. Secondo Newman i videogiochi sono considerati triviali, inutili, inconcludenti, un mero passatempo senza alcuna funzione culturale se non la distrazione. I videogiochi sono “percepiti come bazzecole – bassa arte – che non porta alcun peso, *gravitas* o credibilità rispetto a media più tradizionali”.

Guardando al passato, però, possiamo renderci conto di come quest'atteggiamento non sia affatto nuovo nel panorama culturale. Fumetti, televisione – ma anche lo stesso cinema - in passato sono stati aspramente criticati e considerati al di fuori dalla sfera culturale. La relativamente scarsa maturità di questi media più spiegare, quindi, in parte lo stigma che li accomuna.

Grazie soprattutto all'esplosione del fenomeno - di portata trans-mediale - dei cine-comics, in particolari quelli targati *Marvel studios*, che sono riusciti, per primi, ad accomunare fumetto e cinema senza stravolgere le peculiarità di storie e

personaggi, il fumetto vive non solo un pieno riconoscimento culturale, ma una stagione da assoluto protagonista delle dinamiche dell'immaginario. Non esiste oggi una narrazione di largo consumo che non sia in qualche modo legata a una produzione fumettistica: ogni settore dell'entertainment preleva idee dal ricchissimo patrimonio di idee provenienti dai fumetti pubblicati nell'ultimo secolo.

Alla luce di questa fortunata stagione, che vede la riscoperta e la valorizzazione anche di personaggi *minori* dell'universo fumettistico (pensiamo a *I Guardiani della galassia*, fumetto risalente a un'epoca commercialmente difficile per il fumetto americano, la cosiddetta *silver age*, il cui film è stato uno dei campioni di incassi del 2014) ci risulta difficile comprendere – conoscendo e amando l'opera di Hugo Pratt – come questo immenso capitale di storie e personaggi non sia sfruttato in maniera adeguata, ad esempio negli ambiti più avanzati dell'industria dell'entertainment moderno, come cinema, serialità e videogame.

Corto Maltese è un personaggio difficile da decifrare, caratterizzato da un'essenza particolarmente articolata e complessa. Chi è Corto Maltese? Che cosa fa? Guardando al corpus di tutte le sue avventure, possiamo definirlo "Pirata". Ma questa può essere una riduzione fin troppo semplicistica. Menefreghista, disincantato, egocentrico, bugiardo. Un uomo fedele soltanto a se stesso, difficilmente inquadrabile; Allo stesso tempo, nelle sue storie appare, dietro a un ostentato cinismo, un carattere idealista, leale, che risponde a un *personalissimo* codice d'onore.

Queste contraddizioni, miste a un infinito bagaglio di ironia, ne fanno un personaggio di grande suggestione. Pratt, nelle parole di Baron Corvo, personaggio di *Favola di Venezia* (1976) lo definisce "Eterno perdigiorno, ingenuo Don Chisciotte da strapazzo, seduttore frustrante e frustato, parassita romantico, forse anche sentimentale". Gianni Brunoro (1984) vede in Corto Maltese, nella costruzione del suo personaggio, un parallelo quasi speculare con l'investigatore privato Philip Marlowe protagonista dei romanzi di Raymond Chandler:

Come è “moderno” Marlowe, così lo è Corto Maltese, che risponde agli stessi canoni “costruttivi”. Il fatto che due eroi così diversi per contesto d’azione – da una parte, le spietate metropoli californiane dell’America violenta; dall’altra gli ultimi sussulti romantici dell’inizio di questo secolo – siano poi così simili nella struttura, significa che evidentemente essi rispondono, e al meglio, a un canone universale di eroe immaginario. E significa pure che i loro autori, per vie pur tecnicamente ed espressivamente diverse – come la letteratura da una parte e il fumetto dall’altra – hanno una statura creativa egualmente eccezionale.

Corto Maltese è quindi un personaggio sfuggente, complicato e difficilmente confinabile a un archetipo. Pratt, come sostiene Remonato (2015), ha sintetizzato i protagonisti del fumetto d’avventura alla Tarzan e gli anti-eroi del fumetto italiano come Diabolik, creando un personaggio che si avvicina all’eroe post-moderno della letteratura novecentesca.

Il grande seguito e il successo delle storie di Corto Maltese è immutato anche oggi - a distanza di vent’anni dalla morte del suo autore – eppure il suo potenziale sembra inutilizzato; Corto ci osserva, principalmente, confinato nella *gabbia* del fumetto.

Sul finire del 2014, la software house francese Ubisoft ha realizzato il primo videogioco di Corto Maltese: “Corto Maltese, i segreti di Venezia”. Un’avventura grafica 2D a schermate statiche, che ci ricorda in qualche modo alcuni capolavori del passato di questo genere come *Myst* (1993) e *Riven* (1997), ambientata – come suggerisce il titolo – nella città di Venezia, città adottiva di Hugo Pratt ma soprattutto teatro di alcune delle più suggestive avventure del pirata maltese. Nell’ambito di una sorta di thriller onirico, il giocatore dovrà risolvere dei puzzle di difficoltà crescente, affrontare sfide logiche poste all’interno di affascinanti quanto realistiche ambientazioni (fig. 1).



Fig. 1 – una delle foto di Venezia presenti all'interno del gioco

Purtroppo, contrariamente a quanto promette il titolo, il protagonista non sarà Corto Maltese – mancanza questa che, a mio modo di vedere, mina in maniera irreparabile l'appeal del gioco – operando una scelta, discutibile, ma non nuova nel mondo dei videogiochi.

Anche la prima trasposizione videoludica del film *Matrix* (un film che pare nato per essere trasposto nel medium videogioco, con tutto il portato di cyberpunk, realtà virtuale e arti marziali), *Enter the Matrix*, non permetteva di impersonare *Neo*, il protagonista del film, venendo meno a un patto non scritto con il videogiocatore che, identificandosi, durante la visione del film, con il protagonista della storia, non desidera altro che poterlo fare, nell'ambito del videogioco, in maniera interattiva.

Il protagonista di quest'avventura è invece un anonimo turista che si ritrova, suo malgrado, coinvolto in una letale caccia al tesoro, alla ricerca dei “petali di smeraldo”, schegge di un gioiello maestoso dalle presunte capacità magiche.

Il pirata nato dalla matita di Hugo Pratt non è del tutto assente. Sarà presente, in forma onirica, sotto forma di visione che in qualche modo aiuta la risoluzione degli enigmi. Al contrario, altri personaggi dell'universo fumettistico saranno presenti in prima persona.

Il giocatore dovrà combattere per la propria vita, avvelenato e ricattato con la promessa di un antidoto; obbligato a risolvere gli enigmi disseminati da Corto Maltese con lo scopo di nascondere il gioiello.

A prima vista, *I segreti di Venezia*, si presenta come una classica avventura punta e clicca, con l'unica innovazione nel personaggio trasposto, per la prima volta, nell'universo del videogioco. L'interfaccia, ridotta ai minimi termini, ci permette di ammirare la bellezza delle ambientazioni che ricreano, grazie anche all'utilizzo di fotografie che si alternano alle illustrazioni tratte dall'immaginario monocromatico di Pratt. I personaggi si avvicinano al giocatore ricalcando esattamente le personalità dei loro corrispettivi fumettistici, in particolare Rasputin, l'eterno antagonista.

L'intera esperienza ludica può essere semplificata a due aspetti base: il ritrovamento di alcune coordinate o codici e l'inserimento di esse all'interno di una particolare bussola-oracolo (fig. 2). Questo strumento, in risposta alla coordinata inserita, ci fornirà di volta in volta un indovinello o un puzzle logico, a seconda della situazione. In cambio della soluzione dell'enigma, il giocatore otterrà un oggetto, un'indicazione: il tassello mancante necessario per poter avanzare.



Fig. 2 – La bussola che “orienta” l'avventura

Nonostante la ripetitività della meccanica di gioco, l'esperienza non risulta noiosa, anche grazie alla qualità degli enigmi che richiedono – in alcuni casi – di

interagire con il mondo “reale” all’esterno del gioco. Alcuni indizi infatti sono disseminati nella rete, sotto forma di post su siti o commenti su piattaforme aperte (come, ad esempio, Google maps). Questo è un elemento innovativo che costringe il giocatore a uscire dalla sandbox del videogioco e avventurarsi in un territorio potenzialmente inesplorato, aumentando esponenzialmente il suo coinvolgimento. Questo azzardo potrà minare forse, in futuro, la longevità del gioco, visto che alcuni elementi fondamentali alla risoluzione degli enigmi potrebbe sparire non essendo sotto il controllo diretto di Ubisoft né contenuta all’interno del gioco; per il momento però è forse la caratteristica più interessante di questo videogame. Questo gioco di richiami e citazioni, il continuo richiamo a opere *altre*, che costella il gioco è anche un omaggio alla propensione intertestuale di cui è intrisa tutta l’opera di Pratt. Le storie di Corto Maltese sono disseminate di citazioni e allusioni che richiamano a un vasto repertorio di miti, film, opere letterarie che rispecchiano il capitale culturale dell’autore, i cui interessi “spaziavano dal fumetto d’avventura americano – la strip degli anni Trenta e Quaranta – al cinema; dalla storia alla geografia; dall’esoterismo alla mitologia; dai viaggi al vino e alle donne” (Marchese, 2006).

“Corto Maltese: i segreti di Venezia” dà l’impressione di essere un’esperienza non perfettamente riuscita; in qualche modo, incompiuta. Se da un lato il gameplay tradizionale mostra degli interessanti elementi di innovazione, ci sono molte mancanze che non permettono a questo titolo che di grattare la superficie delle potenzialità di un videogioco tratto dalle avventure del disincantato pirata.



Fig. 3 – una delle ambientazioni ricostruite in computer grafica

L'assenza della catarsi videoludica che non ci permette di impersonare Corto Maltese è il limite più forte di questo adattamento interattivo. Spiace perché proprio la Ubisoft, nell'ambito della sua fortunatissima saga *Assassin's Creed* – nel quarto episodio della serie, intitolato *Black Flag* – ha posto le basi di un mondo *piratesco* che perfettamente si sarebbe adattato ad ospitare le avventure di Corto Maltese, e, soprattutto, il desiderio dei suoi lettori di poter *essere* Corto Maltese.

Senza scomodare paragoni con le avventure “punta e clicca” piratesca per eccellenza, quella saga di *Monkey Island* che ha fatto la storia e la fortuna del genere, caratterizzata, forse, da un impianto narrativo eccessivamente demenziale per le avventure del Maltese, sarebbe interessante vedere le opere di Pratt ri-mediate nello stile in cui la Telltale games – una software house che pare nata per raccontare, traslando i panorami mediali, storie *altrui* - sta operando sugli adattamenti videoludici delle serie televisive di maggior successo, come *Game of Thrones* e *The walking dead*.

Nata proprio dalle ceneri della Lucasarts, dall'iniziativa, appunto, di un manipolo di suoi ex-dipendenti, la Telltale ha creato un nuovo modo di raccontare l'avventura grafica. I titoli Telltale seguono uno stile maggiormente basato sull'atmosfera cinematografica e sulle emozioni che la trama e i suoi risvolti possono dare al giocatore. Questo diverso approccio porta, quindi, ad una

sensibile differenza di difficoltà fra le avventure grafiche tradizionali – tra le quali possiamo annoverare anche *Il segreto di Venezia* – e quelle moderne.

Se le prime, per essere completate, richiedono intuito e capacità di risolvere enigmi, le ultime possono essere portate a termine con meno sforzo, quasi come se si stesse seguendo semplicemente una narrazione. Il perno su cui ruota l'intera esperienza dei videogame prodotti da Telltale, però, è un elemento quasi del tutto assente nelle prime avventure grafiche e cioè quello di poter prendere scelte decisive per lo svolgimento della trama. I titoli Telltale si presentano infatti quasi come un ibrido tra esperienza filmica e videogame, un connubio che si dimostra però particolarmente funzionale alla fruizione di avventure nate su media non interattivi.

Fumetto e videogioco – con o senza consacrazioni intellettuali – tendono all'interazione e all'integrazione sistemica, rispettando storie e personaggi ma, allo stesso tempo, sfruttando le potenzialità e le differenze dei media che li ospitano, attuando un processo di ri-mediazione (Bolter et al., 2000) che, sempre più, non si limita alla mera rappresentazione di un medium in un altro.

La tentazione di ricorrere a tecniche consolidate in altri media – il fotorealismo, la complessità narrativa, l'impostazione grafica – non può trasformarsi in una zavorra per il nuovo medium. Il riutilizzo di competenze acquisite è un passo transitorio che permette la facile esplorazione di terreni sconosciuti; ma è solo un *primo* passo che va, necessariamente, superato.

Riferimenti Bibliografici

- Abruzzese, A., Introduzione in Ascione, C., 1999, *Videogames: elogio del tempo spercato* (Vol. 20), Minimum fax, Roma.
- Bittanti, M. (Ed.), 2002, *Per una cultura dei videogames: teorie [e] prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano.
- Bolter, J. D., Grusin, R., & Grusin, R. A., 2000, *Remediation: Understanding new media*, Mit Press, Cambridge, Massachusetts, USA.
- Brancato, S., 2008, *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*, Tunuè, Latina.
- Brunoro, G., 1984, *Corto come un romanzo: illazioni su Corto Maltese, ultimo eroe romantico*, Vol. 3, Edizioni Dedalo, Bari.
- Marchese, G., 2006, *Leggere Hugo Pratt: l'autore di Corto Maltese tra fumetto e letteratura* (Vol. 8), Tunuè, Latina.

- Morcellini, M., Abruzzese, A., & Scipioni, D., 2001, *Il Medioevo italiano: TV e industria culturale nell'Italia del XX secolo* (Vol. 290), Carocci, Roma.
- Newman, J., 2013, *Videogames*, Routledge, London, UK.
- Pecchinenda, G., 2003, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo-game"*, Laterza, Bari-Roma.
- Remonato, G., 2015, *Corto Maltese tra fumetto e letteratura disegnata in Belphegor*, *Littérature populaire et culture médiatique*, (13-1).

