

# LOVING THE ALIEN

Alien: Isolation, un amoroso tributo al terrore filmico

**A**lien: *Isolation* (Creative Assembly, UK, 2014 - per PC, PS3/4, XOne, X360) è una riletture del film di Ridley Scott volta a precipitare il giocatore in un'esperienza di terrore e impotenza. *Isolation* si distingue per la filiazione narrativa diretta da Scott, la cura e dedizione nel ricrearne e fissarne l'estetica come canone, e il tentativo di ricreare gli effetti psicologici indotti dalla pellicola nel medium videoludico.

In *Isolation* il giocatore impersona Amanda Ripley, figlia di Ellen. Il gioco è ambientato nel periodo temporale che intercorre tra *Alien* (R. Scott, 1979) e *Aliens* (J. Cameron, 1986). Gli eventi si innestano nella sottotrama del rapporto tra Ellen e Amanda, morta di vecchiaia mentre Ripley vagava suo malgrado nello spazio, non scalfita dal tempo, in "ibernazione" (storia preclusa agli spettatori prima del *director's cut* di *Aliens*). Anche Amanda lavora per la Compagnia. Ha una *chance* d'investigare sulla scomparsa della madre, ma resta bloccata sulla stazione commerciale orbitante Sevastopol, disertata e fuori controllo dopo l'arrivo di una nave esplorativa che portava informazioni sulla Nostromo. I pochi rimasti diffidano l'uno dell'altro e Amanda deve cercare di sopravvivere tra le ostilità dei superstiti, gli androidi della Compagnia e la creatura xenomorfa che ha decimato la colonia. In omaggio al primo *Alien*, il gioco è una fuga continua, un continuo nascondersi. L'alieno si muove con un'intelligenza artificiale priva di schemi prestabiliti e non può essere eliminato, al massimo infastidito; gli androidi sono soverchianti ed è preferibile evitarli; gli umani non esitano a fare fuoco. In *Isolation* il regime della potenza di fuoco dilagante in molti generi videoludici *mainstream* è azzerato: è necessario scappare.

Se dal punto di vista narrativo il gioco s'innesta attivamente (per quanto banalmente) nella *storyline* della saga come più che un semplice adattamento, risultava necessario emulare l'estetica ormai retrofuturistica del film di Scott. *Isolation* esibisce un livello ossessivo di fedeltà per i particolari, resa possibile dagli ultimi, potenti *engine* grafici, omaggiando amorosamente il film (lasciamo al lettore la scoperta della *Nostromo Edition*), aggiungendo nostalgici rimandi ai musicali, e ricreando l'effetto della *film grain* e della pellicola rovinata. Com-



pleta il quadro il punto di vista emotivo e psicologico: mediante il ricorso estremo ai procedimenti del *survival horror* e dello *stealth game* - scarse risorse, ambienti labirintici, un nemico invincibile, un continuo 'nascondino' - *Isolation* riscrive nel gioco il senso di claustrofobia e impotenza indotto dal film, rendendone interattivi scene e momenti indimenticabili.

L'accoglienza del gioco è stata controversa, anche se la filiazione diretta dal film è il motivo principale di chi lo ha apprezzato. Grazie a tre terabyte di materiale d'archivio originale forniti da 20th Century Fox (note, foto di scena, *design* alternativi, retroscena), Creative Assembly ha avuto accesso alla massima ispirazione possibile per sfruttare il richiamo del *mythos* gigeriano. Ma il gioco s'innesta pur sempre su una storia di prototipi interna al medium. Per il marketing e i produttori (Mike Hayes, Sega), è la risposta a *Dead Space*, una serie (Visceral Games/E.A.) indebitata a sua volta con *Alien*. Per i giocatori, Sevastopol ricorda i *Fallout* di Bethesda (USA, 1997-2010); per i meno giovani, forse, ricorda le colonie di Verhoeven senza il rosso Marte).

Ma il vero precedente è un altro prodotto di Bethesda: *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005), che mescolava la difficoltà estrema di un certo sottoge-

neri di avventura con un senso di disfatta invisibile e strisciante, lì incarnato dal *lovecraftian horror*. Come *Dark Corners*, anche *Isolation* snerva, logora e abbatte il giocatore. Che questo sia il suo programma interattivo ha portato parecchi giocatori e testate come *IGN* a ritenerlo ripetitivo, frustrante e aleatorio. Diversa la reazione di *The Guardian*, una testata non specializzata che ha messo in risalto come l'*alien*, finora involgarito in creatura bruta e stupida nei giochi, sia qui finalmente intelligente, terrorizzante e invincibile. Al contrario, *IGN* ha accusato gli sviluppatori inglesi di aver creato un nemico 'completamente random'. Per il *Guardian*, "Alien fans unite". Quali fan?

L'esperienza del primo *Alien* può essere commisurata alla popolarizzazione della saga sedimentata nella cultura dei giocatori quarant'anni dopo? Nonostante le reazioni controverse, la critica specializzata ha assegnato voti generalmente alti. Forse non solo per la qualità estetica dell'esperienza, ma anche per sudditanza psicologica per il *brand*: giochi come *Amnesia: the Dark Descent* (Frictional Games, Svezia, 2010), esempio moderno di una tradizione videoludica di genere 'hardcore' e senza compromessi, hanno goduto di minore fama e indulgenza.