

Corpi, Macchine e Zombies. La rappresentazione di Körper e Leib nei futuri di *Horizon* e *The Last of Us*

di Marco Favaro

Abstract

What is the body's future? Will humankind move away from its factual dimension, increasingly turning to a technological transcendence, or will we be reminded that, despite our scientific and technological power, we remain flesh and blood? By focusing on *The Last of Us* and *Horizon*, two video games whose narratives take place in the future, the article investigates the role that the body assumes and how it is represented in future scenarios. The two virtual universes created by Naughty Dog and Guerrilla are artworks, through which we can try to sense the art's future. Will it move away, from the factual dimension as the digital medium seems to suggest, or will it be forced to rediscover it?

Storia e Gameplay

TLOU e *Horizon* sono due serie di videogiochi action-adventure in terza persona. La prima è una distopia catastrofica ambientata negli Stati Uniti del 2033 (venti anni dall'uscita del primo gioco). Dopo l'apocalisse zombie pochi gruppi umani rimangono a contendersi le scarse risorse, in lotta tra loro e costantemente minacciati dagli infetti. Il futuro di *Horizon* è più remoto: ambientato nel nord America del XXXI secolo, il gioco mostra una realtà post-apocalittica successiva alla completa distruzione di tutta la vita organica sulla Terra, ricreata artificialmente in seguito grazie al progetto di terraformazione *Zero Dawn* (che dà il nome al primo gioco del 2017. Segue *Forbidden West* nel 2022). In *Horizon* la società umana è "ritornata" a comunità di tipo prevalentemente tribale, con nessuna memoria dei "Predecessori", sterminati intorno all'anno 2065.

TLOU è fortemente influenzato da elementi *survival-horror*, quali l'estrema scarsità di risorse e la vulnerabilità dei protagonisti, costretti, il più delle volte, ad adottare un approccio *stealth* per poter sopravvivere. In *Horizon*, al contrario, l'aspetto *action* è predominante e conferisce ad Aloy, la protagonista, capacità al limite dell'umano. Inizialmente è consigliabile affrontare gli enormi animali meccanici pianificando in precedenza come colpirli, ma aumentando di livello e sbloccando armi sempre più potenti, il giocatore si potrà imporre con facilità crescente sugli avversari.

La meccanica *open world* di *Horizon* consente una libertà di movimento che *TLOU* non può offrire. Attraverso Aloy il giocatore può esplorare i 24 chilometri quadrati di mappa a piacimento, mentre in *TLOU* si è vincolati dalla linearità della storia e si è costretti a seguire un percorso prestabilito. Sottolinea Ariemma che *TLOU* «forza, infatti, il giocatore [...] a compiere scelte morali discutibili e problematiche, senza dargli alcuna possibilità di scelta» (2022, p. 77).

Il ruolo chiave, ma opposto, che i corpi svolgono in entrambi i videogiochi ha motivato la scelta di prenderli a esempio per analizzare il futuro del corpo. Nel mondo di *Horizon* il corpo naturale viene sostituito da quello artificiale, elemento evidente nelle gigantesche macchine animalesche, ma anche nelle “divinità/IA” – entità, queste, quasi completamente prive di supporto fisico. In *TLOU* la Natura ha completamente preso il sopravvento. I corpi degli infetti, controllati dal fungo Cordyceps, non sono più definibili *Leib*, corpi vivi, ma sono piuttosto vicini all’Essere inanimato – dei cadaveri appunto.

L’analisi dei corpi opererà sulla base del dualismo Sartriano che separa il Per-sé, la libertà umana trascendente¹ che si oppone all’In-sé, l’Essere fattuale. Questo dualismo verrà adottato sia nel considerare personaggi e creature delle due narrative, ma anche in parte considerando la dimensione temporale del gioco, che si concentra ora sul futuro, ora sul passato, nonché gli ambienti, dove l’Essere si esprime attraverso la Natura intesa come realtà opposta a quella culturale.

Natura vergine e rovine

Il legame con la sfera temporale dei due giochi è per molti versi opposto. La distopia di *TLOU* è ambientata in un futuro prossimo, ma è il passato a essere protagonista. Molti dei personaggi hanno visto la società essere distrutta e il loro legame con ciò che è stato rimane forte. La stessa dinamica padre-figlia che si crea tra Joel ed Ellie è influenzata dal passato di Joel e da sua figlia, morta tra le sue braccia all’inizio del gioco. La presenza del passato imperante, vissuto con rimpianto o nostalgia, si mostra attraverso numerosi “manufatti” (frammenti di diari, lettere, annotazioni) che il giocatore può trovare. Il finale della Parte I sancisce la “vittoria” del passato sul futuro: Joel salva Ellie, l’unica immune al virus, dalla sala operatoria dove, per studiarla, avrebbero dovuto ucciderla. La sequenza finale si riallaccia direttamente a quella iniziale, con Joel che ancora una volta fugge con sua “figlia” tra le braccia. Riesce questa volta a salvarla, ma questo decreterà l’impossibilità di sviluppare un vaccino, privando così l’umanità di un futuro senza infetti.

Il passato è presente e pressante anche nella Parte II, incentrata sulla ricerca di vendetta. Due volontà di vendetta che si incrociano e si scontrano tra loro, quella

¹ Trascendenza non indica una realtà immateriale ma una qualità intrinseca del corpo vivo che “è fuori di sé”, si trascende nel mondo che abita.

di Debbie verso Joel e quella di Ellie verso Debbie. La vendetta lega necessariamente a ciò che è stato e che condiziona ossessivamente le azioni presenti. Il grido della vendetta è legato a ciò che ormai “è”, senza possibilità di cambiamento.

Il passato è uno degli elementi che riportano all'immanenza, all'in-sé: «è la totalità sempre crescente dell'in-sé che noi siamo [...], è ciò che è [...], ciò che ha consumato le sue possibilità» (Sartre, 2014, pp. 156-157). Il passato è in questo senso identico alla fatticità, aspetto chiave per comprendere il ruolo del corpo in *TLOU*.

Il passato è legato all'immanenza e alla fatticità; il futuro è invece il regno della trascendenza: non è ancora, diviene, è libero, è una spinta del per-sé presente verso i suoi possibili (Sartre 2014, p. 165). Come suggerisce il titolo che rimanda all'orizzonte e alle sue molteplici possibilità, *Horizon* è incentrato sul futuro, evidenziando un'elevata libertà e una maggiore capacità di agire. Riferendosi a *Between past and future* di Arendt, Falkenhayner scrive: «futurity is deeply connected to agency [...] the idea of freedom is unthinkable [...] without the capacity to act for an open future» (2021, p. 2). Falkenhayner conclude che «*Horizon* enables a recovery of a sense of agency for a posthuman future» (2021, p. 2). La missione di Aloy è salvare il futuro, impedendo prima all'IA impazzita ADE, poi alla “piaga rossa”, di uccidere tutti gli esseri viventi. Il passato, presente frammentariamente, appare come mitologico piuttosto che storico. Qualcosa di lontano ed estraneo. L'indagine di Aloy del suo passato ha lo scopo di salvare il futuro; al contrario in *TLOU* il passato impedisce piuttosto al futuro di compiersi.

L'ambiente dei due giochi rafforza il rapporto con la dimensione temporale. *Horizon* è un mondo nuovo, dove la vita è stata ricreata da zero dall'IA GAIA². Le forme di comunità tribali si richiamano agli albori dell'umanità, mentre l'ecosistema appare vergine, ricco di possibilità: l'ambiente «functions as an infinite resource that always regenerates' (Nae, 2020). Esso si offre al giocatore: «it exists for players' conquest and consumption» (Jennings 2022, p. 334). La Natura non è un ostacolo ma un'opportunità che accresce la capacità d'azione di Aloy piuttosto che ridurla (persino le macchine possono essere controllate).

Opposto il caso di *TLOU*. Qui l'umanità non è ai suoi (nuovi) albori, ma alla fine, come il titolo esplicita chiaramente. L'ambiente di gioco è costituito da rovine spoglie, quasi completamente prive di risorse. Se in *Horizon* ogni macchina è una fonte di oggetti preziosi, i nemici sconfitti in *TLOU* non rilasciano nulla, se non in rare occasioni. Il giocatore è costretto a razionare il poco che trova, mentre con difficoltà si muove tra le macerie. La Natura è ostile: le piante invadono le macerie mentre alcune zone completamente allagate impediscono il passaggio: la Natura – intesa come realtà opposta all'essere umano – si appropria del poco che rimane

² GAIA è l'IA principale, affiancata da differenti IA secondarie. Nel mondo di *Horizon* queste IA sono comparabili a delle divinità, come i loro nomi – ADE, POSEIDONE, MINERVA, etc., suggeriscono.

dell'universo culturale, andando a invadere quelle strutture che un tempo ne rappresentavano l'apice: grattacieli, università, ospedali. Questa Natura rappresenta l'Essere, che si mostra nella sua avversità: riporta alla fisicità, ai limiti dati dal corpo piuttosto che alle sue possibilità. Spostarsi in questo mondo è faticoso, il percorso è continuamente bloccato, impraticabile.

Parallelamente si assiste al completo collasso sociale, rimarcato dalla stessa fragilità dei personaggi: come sottolinea Pfister, «most zombie games [...] stage the fragility not only of the player-character, but, by extension, of all human society» (2020, p. 225). Pfister parla di un “*myth of political failure*” (cfr. 2020, pp. 225-227) che «depict – consciously or unconsciously – the image of a failing society. [...] Social cohesion has disintegrated and been replaced by a seemingly ‘natural state’ of brutal anarchy» (2020, pp. 217-218). È la sconfitta dell'essere umano intesa nel senso più ampio: la distruzione dei suoi traguardi passati, l'impossibilità di futuro, una capacità d'azione relegata alla mera sopravvivenza.

Gli Altri: Carne e Acciaio

In *TLOU*, come le piante invadono i simboli del passato potere dell'uomo, negli infetti la Natura invade il *Leib*, il corpo vivo e libero, riducendolo alla dimensione naturale. Le «ruined cityscape» soverchiate dalla Natura riflettono il «ruined (violated) human body», condannato allo stesso destino (Pfister, 2020, p. 221) La violazione del *Leib* umano da parte della Natura in-sé segue differenti stadi, nel corso dei quali il corpo dell'infetto si ricopre progressivamente di funghi. Al terzo stadio (i Clicker³), il fungo cresce sulla fronte e sugli occhi, rendendo la vittima cieca; all'ultimo stadio il cadavere, completamente trasformato in una massa fungina che rilascia spore, è ormai solamente una parte dell'ambiente:

The infected of *The Last of Us* [...] are gradually dehumanised, covered with more and more tumorous fungal growths until they ultimately become immobilised fungus-colonies that only vaguely remind us of human bodies. [...] The human body is invaded and ultimately ruined by nature. Nature is triumphing over culture. (Pfister 2020, p. 223)

Questa dimensione naturale non è peculiare dello zombie, ma è comune a tutti i mostri che, sin dal mito, si pongono come «incarnation of Nature itself» (Asma, 2009, p. 153), rappresentanti della sua realtà caotica, opposta al cosmo razionale dell'umano. L'infetto di *TLOU* però, è legato alla Natura – e alla dimensione corporea – in modo privilegiato. Gli zombie sono prima di tutto dei corpi, o meglio

³Denominati così per via del caratteristico “click” che emettono, una forma di ecolocazione che supplisce alla loro completa cecità.

dei *Körper*, dei cadaveri privi della dimensione trascendente che invece definisce il *Leib*, traducibile appunto come corpo *vivo*. Interessante, in questo frangente, il parallelo operato da Gruson-Wood tra gli zombie e le categorie sociali tradizionalmente e stereotipicamente legate al corpo e alla Natura, quali i disabili (2011, pp. 273-280), le donne (2011, pp. 278-279) e le “racialized people” come afroamericani e immigrati (2011, pp. 278-279). Questo aspetto non è solamente dovuto al fatto che, nota Jen Rinaldi, le persone economicamente svantaggiate o più vincolate dalla fisicità del corpo (anziani, malati, persone sovrappeso etc.) sarebbero le prime a essere contagiate (2011, pp. 13-17), ma va osservato che i primi a diventare zombie sono individui e gruppi sociali spesso già rilegati a naturalità e corporeità con stereotipi denigratori funzionali a imporre la loro subordinazione rispetto alla classe dominante, generalmente composta da uomini bianchi ricchi e normodotati. Indicative le parole di Leder:

Certain individuals or groups are associated with the body. This includes women, laborers, ‘primitive’ cultures, animals, and nature in general. They are thus defined as Other to the essential self, just as the body is Other. Moreover, insofar as the body is seen as mindless and in need of control, so too its representatives. (Leder, 1990, pp. 154,155).

Corpi altri rispetto al (per-)sé, senza coscienza né controllo: la descrizione corrisponde a quella degli zombie. Gli infetti – nei quali morte e Natura si impongono sull’uomo – ci mostrano un futuro dove la dimensione corporea dell’in-sé ha preso il sopravvento su quella trascendente del per-sé. Ulteriori elementi legano lo zombie alla dimensione puramente corporea, a ciò che Sartre definisce “carne”, che è «contingenza pura della presenza» e rimanda, infatti, al cadavere (Sartre 2014, p. 403). Questi sono la fondamentale oscenità e difficoltà di movimento del morto vivente (Barton, 2020, p. 31), che si oppone alla grazia intesa come espressione dello psichico attraverso il corpo (Sartre, 2014, pp. 462-463), ma anche la sua impossibilità di sensazioni fisiche (Brooks, 2003, p. 9), e la fondamentale assenza di una qualsivoglia individualità (Perron, 2020, p. 209). Quest’ultimo aspetto è esemplificato dalla classica *orda* zombie o, ancora più grottescamente, dal *Rat king* della Parte II di *TLOU*, un ammasso di più infetti fusi assieme in un unico corpo dal Cordyceps.

Si parla di infetti, quindi di corpi malati. Per il corpo malato la trascendenza si riduce, fino a perdersi completamente – il malato non è più fonte di possibili azioni ma è imprigionato e vincolato dalla carne. Scrive Umberto Galimberti che «per chi è malato [...] l’io-penso’, che potrebbe spaziare oltre i confini angusti della stanza, in realtà si riduce ai limiti dell’io-posso’, perché non è la realtà del mondo, ma la possibilità di viverla a promuoverne l’interesse.» (2018, p. 130).

Negli zombie l’io-penso è scomparso completamente, essi non abitano più il mondo trascendendosi in esso, ma ne sono parte. Legata alla malattia è la paura di

infettarsi, che il morbo prenda il corpo sano. Il pericolo non è morire quanto piuttosto diventare uno di loro (Barr, 2020, p. 25). Sottolineano Fawcett e McGreevy che la fonte della paura legata agli zombie «focuses on the body and its contamination [...]». The zombie is not itself the menace; the infection is» (2020, p. 85).

Aspetto peculiare dei Clicker è la cecità. Crescendo sul lobo frontale il fungo ha privato il Clicker degli occhi e della vista e, conseguentemente, del ruolo di soggetto. Scrive Sartre che è attraverso lo sguardo che l'altro rivela il suo essere soggetto: l'altro è essenzialmente *colui che mi guarda* (Sartre, 2014, p. 310). La completa cecità che sopraggiunge col progredire dell'infezione decreta definitivamente l'assenza della loro trascendenza: sono dei non-soggetti, delle personificazioni semoventi dell'Essere in-sé.

Inizialmente le macchine che Aloy affronta in *Horizon* sembrerebbero paragonabili agli zombie, entrambi nemici ideali in quanto deumanizzati (Tonio, 2022, pp. 115-116); Brooks descrive il cervello dello zombie come «an instinct-driven, unitask machine» (2003, p. 23), mentre Locatelli sottolinea che la presenza dell'androide «recall disease, physical decay and death,» concludendo che «seeing them as animate is an experience that recalls the feeling of seeing a corpse moving» (2022, p. 34). Eppure, come la Natura in *Horizon* si rivela essere un prodotto creato artificialmente, anche il paragone zombie-macchine presenta differenze sottili ma essenziali. La prima è il percorso opposto delle due creature: l'infetto perde progressivamente la sua mobilità e trascendenza, ritornando a essere parte indifferenziata dell'Essere. La macchina, al contrario, passa da una realtà inorganica a una crescente individualizzazione, evidenziata da un incremento della capacità d'agire e persino dal manifestarsi di una trascendenza, fino ad arrivare alle IA che si sono lasciate la dimensione fisica del *Körper* quasi completamente alle spalle. Nell'infetto la Natura invade e si riappropria del *Leib*; la macchina è per definizione opposta alla Natura. In *Horizon* le macchine non solo imitano la Natura, ma la rimpiazzano. Non sono dei mostri rappresentanti di una Natura caotica e ostile, ma creazioni umane potenzialmente controllabili, espressioni di una realtà trascendente, sebbene artificiale.

Gli elementi che hanno portato a definire l'infetto come un non-soggetto, carne priva di trascendenza, appaiono invertiti nelle macchine di *Horizon*, a partire dalla loro inorganicità, che contrasta fortemente con la carne cancrenosa dello zombie, proponendo una dimensione corporea meno vincolata e ostacolata dal tempo. Inoltre l'inorganicità del metallo rende le macchine immuni a qualsivoglia infezione. In *Zero Dawn* le macchine possono venir corrotte, apparentemente «infettate», ma questa – si scoprirà – è opera di ADE che ne prende il controllo; quindi, anche in questo caso, espressione di una IA trascendente e non di un caos naturale. Mentre lo zombie è osceno e sgraziato nei movimenti, le macchine sono aggraziate, perfetta esecuzione corporea dei loro programmi interni dettati dalle IA. A seconda del tipo, le macchine sono in grado di saltare, correre, ma anche nuotare, arrampicarsi, immergersi nel terreno o volare. Le differenti classi segnano

un'altra differenza con il non morto: mentre lo zombie si allontana da ogni possibile individualità, le macchine sono fortemente differenziate (in *Forbidden West* ne sono presenti 43 differenti tipologie, più numerose IA). Infine, mentre gli infetti perdono gradualmente la loro percezione, i sensi delle macchine, così come la loro capacità d'azione, sono potenziati (emblematica la tipologia *collolungo* capace di percepire e comunicare ampie porzioni della mappa).

In opposizione agli infetti, le macchine, anche se robot inorganici, sono considerabili espressioni di una realtà trascendente, non umana ma artificiale. Le IA senzienti come ADE o GAIA sono la manifestazione massima di questa trascendenza, in quanto quasi completamente indipendenti da un supporto fisico. In entrambi i mondi però, il ruolo di questi antagonisti acquisisce pieno significato nella relazione con i protagonisti. È in Ellie e in Aloy che possiamo osservare i due possibili futuri del corpo.

I protagonisti: il Leib tra pericoli e possibilità

In *TLOU* ai protagonisti viene costantemente ricordata la loro fragilità e, con essa, la loro fatticità. Come l'ambiente anche il corpo si manifesta nei suoi limiti piuttosto che come possibilità. Il corpo dei protagonisti di *TLOU* è costantemente sofferente, affaticato, vincolato. La fatica (come il dolore) «rende il mondo inaccessibile, modifica radicalmente l'esperienza delle cose che diventano sempre più lontane e irraggiungibili» (Galimberti, 2018, p. 274). Il *Leib*, definito dalla sua capacità di rapportarsi con il mondo attraverso progetti e azioni, si ritira in sé stesso riducendosi alla fatticità del *Körper*. Osserva Leder che «the sensory world thus involves a constant reference to our possibilities of active response» (1990, p. 18), mentre «pain tends to induce self-reflection and isolation. [...] The new world into which we are thrust by pain has a constricted aspect» (1990, p. 75).

In *TLOU*, il rapporto del *Leib* con il mondo è ridotto ai minimi termini, a una primordiale lotta per la sopravvivenza: «the only prize is escape» (Fawcett, McGreevy 2020, p. 86). Anche nel rapporto sensoriale che il *Leib* intrattiene con il mondo le capacità di Joel, Ellie e Debbie sono molto limitate, soprattutto se paragonate a quelle di Aloy. A difficoltà più basse il giocatore può entrare in modalità “ascolto”, una sorta di ecolocazione che permette di *vedere* il rumore prodotto dai nemici. Questo “potere” è invece assente a difficoltà maggiori quali *Sopravvissuto* e *Realismo*, dove il giocatore può fare affidamento solo sulla sua vista e udito.

Viceversa, sono i Clicker a percepire ogni minimo rumore prodotto dai personaggi. Anche se la cecità sottolinea l'assenza di una trascendenza negli infetti, questo non libera i protagonisti dall'essere oggettificati da queste creature. Attraverso l'udito sviluppatosi per sopperire all'assenza della vista, il Clicker è in grado di “osservare” e individuare il giocatore in qualsiasi momento, rendendo l'oggetti-

ficazione costante. Mentre posso nascondermi dallo sguardo dell'altro, non posso mai completamente nascondere la mia corporeità dal suo udito. Il respiro, il battito del cuore, il minimo movimento tradiscono costantemente la mia corporeità, la presenza del mio corpo qui e ora.

L'obiettivo primario (e a tratti unico) di sopravvivere non significa un generico "non morire", ma piuttosto un non infettarsi, un non divenire "come loro", dei non-soggetti. L'oggettificazione è il pericolo maggiore al quale il giocatore deve sfuggire. Joel, Ellie e Debbie rischiano costantemente di perdere il proprio *Leib*, ovvero sé stessi:

There is the primary fear of being devoured by a zombie, a threat posed mainly to the physical body, and the secondary fear that one will, in losing one's consciousness, become a part of the monstrous horde. Both of these fears [...] ultimately reveal the primal fear of losing the 'self'. (Lauro, Embry 2008, p. 89)

La perdita del proprio sé è direttamente legata al corpo, costantemente ferito, affaticato e minacciato dal *Körper* semovente dello zombie che «not only symbolises our fear of death, but [...] it is also a symbol of a very atavistic fear of alienation, the loss of control of our body» (Boon, 2007). Lo stesso nota Levina: «zombie outbreaks are portrayed as a struggle to keep our bodies, and by extension our identities and communities, safe from contact with dangerous, or tainted, blood» (2011, p. 72). Il riferimento che fa Levina al sangue infetto è rivelatore: non è un caso se il nemico reale non è l'infetto quanto l'infezione. La malattia corrompe il corpo e ancora più della fatica, del dolore, o delle avversità esterne rigetta nella faticità. L'infezione invade il corpo e priva il per-sé di ogni possibilità di superarsi nel mondo, fino addirittura a negarlo totalmente, come avviene nel caso dello zombie.

Completamente inverso è il caso di *Horizon*. Scrive Leder che «it is via my sensorimotor powers that I encounter a world charged with meaning and organized into significant gestalt» (1990, p. 5). Se per Ellie e Joel i *sensorimotor powers* sono fortemente ridotti, Aloy può fare affidamento su abilità fisiche e tecnologie che incrementano notevolmente le sue capacità di percepire il mondo e di agire in e su di esso.

Elemento chiave del gioco è il *focus*, un piccolo oggetto simile a un auricolare, grazie al quale Aloy può scansionare il mondo attorno a sé, rilevare oggetti o nemici nascosti, evidenziare i punti deboli degli avversari, seguire le loro tracce e raccogliere dati del mondo antico. Il focus incrementa la sua capacità sensoriale al punto tale che solo grazie a esso la ragazza può assolvere al compito di "*salvatrice*". «One comes to depend so much on the focus that playing without it would result in a constant game-over screen. [...] Naturally, the focus is a complement for Aloy's senses, the physical device that symbolizes posthumanism and acts as a constant reminder of the main character's otherness» (Fernández-Caro, 2019, p. 50). Il focus decreta, come osserva Fernández-Caro, lo status post-umano di Aloy – «a sort of superior being, a post-human heroine» (2019, p. 48).

Lo stesso avviene attraverso la superiore capacità d'azione, dovuta sia all'incredibile atleticità di Aloy, sia a potenziamenti tecnologici che le permettono di planare, di rendersi invisibile o di respirare sott'acqua. Mentre Ellie e Joel sono costantemente bloccati nel loro cammino, Aloy può esplorare ogni angolo del mondo, dalla cima delle montagne fino al fondo dei laghi. L'ambiente non è ostacolo ma possibilità; allo stesso modo il corpo – il *Leib* – non è qualcosa da preservare, ma un mezzo per “dominare” il mondo circostante. Aloy si pone come «uno psichico in situazione» (Sartre, 2014, p. 462): il suo corpo aggraziato non la confina nella sua fatticità ma á lo strumento per imporsi sul mondo di gioco.

Questo è osservabile specialmente nel rapporto con le macchine che, come il resto dell'ambiente, sono una risorsa preziosa. Non solo Aloy può collezionare numerosi oggetti dalle loro carcasse, ma impara anche a controllarle eseguendo un overdrive. La macchina diviene così un'estensione tecnologica del corpo di Aloy, potenziando ulteriormente la sua sfera d'azione e le sue capacità.

Ultimo elemento da considerare è la missione di Aloy. Mentre “gli ultimi di noi” cercano per lo più di sopravvivere, lo scopo ultimo di Aloy rafforza ulteriormente la portata della sua trascendenza. Ogni ogni azione in *TLOU* è segnata da una sensazione di inutilità e ineluttabilità; al contrario le azioni della salvatrice, come il soprannome suggerisce, impattano il mondo al massimo livello. Non solo: come sottolinea Jennings «these decisions *belong exclusively to the world-savior*» (2022, p. 330). Per via del suo codice genetico, infatti, Aloy è letteralmente l'unica a poter salvare il mondo, elemento che conferisce alle sue scelte un peso incommensurabile.

In conclusione: due futuri opposti?

TLOU e *Horizon* propongono due futuri molto diversi tra loro. Nel primo, prossimo e distopico, l'umanità non ha più speranze di riprendere il controllo del proprio destino. I pochi sopravvissuti, costantemente minacciati dagli zombie, lottano tra loro in una relazione hobbesiana di *bellum omnium contra omnes*. Il secondo, remoto post-apocalittico (o post-distopico), offre un nuovo inizio al genere umano, ritornato a una condizione di vita tribale e a un rapporto a tratti rousseauiano con una Natura pericolosa, ma ricca e gravida di possibilità.

Il legame tra i due videogiochi è la narrazione dell'apocalisse. In *TLOU* questa è in pieno svolgimento, mentre in *Horizon* si è consumata un millennio prima – sebbene il suo pericolo sia ancora presente e vada scongiurato. È nel racconto dell'apocalisse che si palesa l'attualità e la rilevanza di queste due narrazioni. «The apocalyptic mood has returned to haunt us. From terrorism, through mass migration, to ecological collapse, to the return of the bomb [...] We know we are living within the process of the apocalypse. [...] it's already here, if we choose to look; we can see it clearly» (Webley, 2020, p. 270-271)

Viviamo già nell'apocalisse: questa prende le forme della minaccia nucleare, della guerra e delle crisi umanitarie. È in particolare al disastro climatico che possiamo collegare i due futuri qui raccontati. *Horizon* si richiama esplicitamente al disastro ecologico, con lo scopo di «raise ecological awareness» (Fernández-Caro, 2019, p. 51). *TLOU* questo è dissimulato dietro alla figura dello zombie che è il rappresentante di una forza naturale completamente sfuggita al controllo umano.

In entrambi i futuri il corpo occupa un ruolo di primo piano, scisso tra il *Leib*, la presa trascendente dell'uomo sul mondo, e il *Körper*, la fatticità che implica fragilità e dipendenza da questo mondo. *Horizon* – che pur ci mostra un futuro successivo a un'estinzione di massa – rimane in fondo ottimista, accentuando le capacità dell'essere umano di controllare il mondo e di avere un ruolo significativo nella sua stessa sopravvivenza. Il disastro ecologico può essere scongiurato. *TLOU*, al contrario, ci mostra un essere umano sconfitto, costretto ad aggirarsi tra le macerie, incapace di fare altro se non sopravvivere a stenti. Qui l'umanità è stata sconfitta da una Natura che gli si è rivolta contro. Verso quale dei due futuri ci stiamo muovendo?

Bibliografia

- Ariemma T., *Dark Media. Cultura visuale e nuovi media*, Meltemi, Sesto San Giovanni (MI), 2022.
- Asma S., *On Monsters: An unnatural history of our worst fears*, Oxford University Press, Oxford-Londra, 2009.
- Barr M., *Zombies, again? A qualitative analysis of the zombie antagonist's appeal in game design*, in Webley S.J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge Oxon-New York, 2020.
- Barton M., *Resurrecting "obsolete" video game techniques from Alone in the Dark and Resident Evil*, in Webley S.J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge Oxon-New York, 2020.
- Boon K.A., *Ontological Anxiety Made Flesh*, in Scott N. (a cura di), *Monsters and the monstrous: myths and metaphors of enduring evil*, Editions Rodopi, Amsterdam, 2007.
- Boon K., *The zombie as Other: Mortality and the monstrous in the Post-Nuclear Age*, in Christie D., Lauro S.J. (a cura di.), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham University Press, New York, 2011.
- Brooks M., *The zombie survival guide: complete protection from the living dead*, Three Rivers Press, New York, 2003.
- Falkenhayner N., *Futurity as an Effect of Playing Horizon: Zero Dawn*, "Humanities", vol. 72, n. 10, 2021.
- Fawcett C., McGreevy A., *Resident Evil and infectious fear*, in Webley S.J., Zackariasson P.

- (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge, Oxon-New York, 2020.
- Fernández-Caro J., *Post-Apocalyptic Nonhuman Characters in Horizon : Zero Dawn : Animal Machines, Posthumans, and AI-Based Deities*, "Journal of Science Fiction", vol. 3 n. 3, 2019.
- Galimberti U., *Il Corpo*, Feltrinelli, Milano, 2018.
- Gruson-Wood J., *Zombies, disability and Law*, in Smith? R., *Braaaaaiiiiinnss! From academics to zombies*, University of Ottawa Press, Ottawa, 2011.
- Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Sony Computer Entertainment, 2020.
- Guerrilla Games, *Horizon Forbidden West*, Sony Computer Entertainment, 2022.
- Jennings S.C., *Only you can save the world (of videogames): Authoritarian agencies in the heroism of videogame design, play and culture*, "Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies", vol. 28, n. 2, 2022.
- Lauro S.J., Embry K., *A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism*, "Boundary 2", vol. 35, n. 1, 2008.
- Leder D., *The absent body*, The University of Chicago Press, Chicago/London, 1990.
- Levina M., *Cultural narratives of blood*, in Smith? R., *Braaaaaiiiiinnss! From academics to zombies*, University of Ottawa Press, Ottawa, 2011.
- Locatelli M., *The Paradoxes of Ultra-realism. The Uncanny Valley Hypothesis Reconsidered*, in Locatelli M., Toniolo F. (a cura di), *Artificial Lives. The Humanoid Robot in Contemporary Media Culture*, Franco Angeli, Milano, 2022.
- Nae A., *Beyond cultural identity: a critique of Horizon: zero dawn as an entrepreneurial ecosystem simulator*, "Postmodern Openings", vol. 11, n. 3, 2020.
- Naughty Dog, *The Last of Us Remastered*, PS4, Sony Computer Entertainment, 2014.
- Naughty Dog, *The Last of Us. Part 2*, PS4, Sony Computer Entertainment, 2020.
- Perron B., *The pace and reach of video game zombies*, in Webley S. J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge, Oxon-New York, 2020.
- Pfister E., *Zombies ate democracy. The myth of a systemic political failure in video games*, in Webley S. J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge Oxon, 216-231.
- Rinaldi J., *What feminism has to say about World War Z*, in Smith R., *Braaaaaiiiiinnss! From academics to zombies*, University of Ottawa Press, Ottawa, 2011.
- Sartre J.-P., *L'Essere e il Nulla*, trad. it. di G. Del Bo, a cura di F. Fergnani e M. Lazzari, Il Saggiatore, Milano, 2014.
- Toniolo F., *Robots, Empathy and Trust in Video Games: two Examples*, in Locatelli M., Toniolo F. (a cura di), *Artificial Lives. The Humanoid Robot in Contemporary Media Culture*, Franco Angeli, Milano, 2022.
- Webley S.J., *"The Romeroesque": Playing with ethics and ideology in zombie games, from indie to mainstream and around again*, in Webley S. J., Zackariasson P. (a cura di), *The playful undead and video games. Critical analyses of zombies and gameplay*, Routledge, Oxon-New York, 2020.