

“Let the Games Begin!” La figura del gioco distopico nel cinema e nella letteratura fantascientifica

Alberto Boschi

Publicato: 4 dicembre 2017

Abstract

Several sci-fi dystopian novels depict communities of the future in which people spend most of their time fighting each other in mortal combats. Such competitions take sometimes the form of violent sports, like in *Rollerball* (1975) by Norman Jewison, or of cruel manhunts, like in *La decima vittima* (1965) by Elio Petri and *Hunger Games* (2012) by Gary Ross. Sponsored and encouraged by governments themselves, generally totalitarian and dictatorial in their organization, these challenges play an important role both as an outlet for the most violent instincts of individuals and as means of approval, in the wake of the tradition of fights among gladiators. Moreover, these combats do not necessarily need the presence of an audience to take place, like for instance in *Battle Royale* (2000) by Kinji Fukasaku, but most of the times they are shaped as shows recorded by multiple cameras, in accordance with the practice of reality shows, like in *The Running Man* (1987) by Paul Michael Glaser. This essay aims to survey the topic of the dystopian killing game in films and novels, starting from the short story *The Seventh Victim* (1953) by Robert Sheckley, that can be considered a prototype of this kind of fictional theme, till the *Hunger Games* saga, where the mortal combat motif melts with a satire on contemporary reality TV.

Keyword: cinema; distopia; fantascienza; gioco; reality tv

Alberto Boschi: Università di Ferrara (Italia)

Contatto: bsclrt@unife.it

Alberto Boschi teaches Film History at the University of Ferrara. His field of research focuses mainly on Hollywood film, both classic and contemporary. He wrote *Teorie del cinema. Il periodo classico* (2002), *Alfred Hitchcock: Intrigo internazionale* (2005), *Alfred Hitchcock: Nodo alla gola* (2009). He is co-editor with Francesco Di Chiara of *Michelangelo Antonioni. Prospettive, culture, politiche, spazi* (2015).

In alcune società del futuro descritte dalla fantascienza distopica¹ la popolazione è dedita a una competizione mortale, che può assumere l'aspetto di uno sport estremamente violento, come accade in *Rollerball* (1975) di Norman Jewison, oppure di una crudele caccia all'uomo: è il caso di pellicole molto distanti fra loro dal punto di vista storico, produttivo ed estetico quali *La decima vittima* (1965) di Elio Petri e *Hunger Games* (2012) di Gary Ross. Riprendendo la nota classificazione proposta a suo tempo da Roger Caillois, entrambe le opzioni sono riconducibili alla categoria dell'*agon*, nella quale lo studioso francese include tutti "i giochi e gli sport propriamente competitivi" (Caillois 2016: 30).² Promosse e incoraggiate dallo stato, che di solito (ma non sempre) è di tipo autoritario, tali competizioni svolgono un ruolo importante sia come valvola di sfogo degli istinti violenti insiti nell'essere umano che come strumento di consenso e di controllo sociale, secondo il modello degli antichi combattimenti gladiatori. Esse inoltre possono avere luogo senza la presenza di un pubblico – per esempio in *Battle Royale* (2000) di Kinji Fukasaku – ma più spesso prendono la forma di uno spettacolo che può essere fruito "dal vivo" come in *Rollerball* o ripreso da telecamere di sorveglianza al pari di un moderno reality show: è il caso di *L'implacabile* (*The Running Man*, 1987) di Paul Michael Glaser. Nelle pagine che seguono si cercherà di ripercorrere l'evoluzione di quello che possiamo chiamare il "motivo del gioco distopico" all'interno del cinema e della letteratura di fantascienza, dal racconto di Robert Sheckley *La settima vittima* (*The Seventh Victim*, 1953), che può essere considerato il prototipo di questo tipo di narrazione, fino alla sua manifestazione più recente, rappresentata dalla saga di *Hunger Games*, in cui il tema della competizione mortale si combina con la satira della reality TV contemporanea.

1 Cacciatori e Vittime

La novella di Robert Sheckley *La settima vittima* (*The Seventh Victim*), pubblicata nel 1953 sulla rivista "Galaxy Science Fiction", si svolge in un futuro imprecisato, successivo alla fine della quarta guerra mondiale, in cui i governanti della terra hanno deciso di consentire l'omicidio in una forma rigidamente regolata:

In quell'epoca si era imposta la necessità assoluta di una pace definitiva e duratura. La ragione era semplice: un altro passo e si sarebbe giunti alla distruzione totale. [...] Ma gli uomini che dovevano organizzare il mondo [...] si chiesero perché nel passato la pace non fosse mai durata. "Perché agli uomini piace combattere" fu la loro risposta. [...] L'unica soluzione era quella di incanalare diversamente la violenza dell'uomo. Il primo passo importante fu il ripristino degli antichi giochi dei gladiatori, senza risparmio di sangue e di crudeltà. Ma non bastava. La sublimazione funzionava fino a un certo punto, oltre il quale la gente aveva bisogno di una partecipazione più diretta. [...] Così, l'assassinio venne legalizzato, su basi strettamente individuali e solo per coloro che lo richiedevano. (Sheckley 1978: 94-96)

Vengono così istituiti gli Uffici Catarsi Emotiva, ai quali può iscriversi ogni cittadino desideroso di uccidere un proprio simile. Sebbene la partecipazione sia libera, chi ha già svolto il ruolo di Cacciatore non può ritirarsi senza avere fatto un turno come Vittima. Tale alternanza svolge un'importanza fondamentale nell'economia del gioco perché consente un rifornimento continuo di prede senza fare ricorso alla coercizione. Sheckley descrive dettagliatamente le regole di questa crudele caccia all'uomo:

L'Ufficio Catarsi Emotiva estraeva a sorte i nomi della Vittima e dava al Cacciatore due settimane di tempo per ucciderla. [...] Gli venivano forniti nome, indirizzo e connotati della Vittima. Doveva usare una rivoltella del calibro prescritto. [...] La Vittima riceveva la notifica con una settimana di anticipo sul Cacciatore, del quale però non le veniva rivelata l'identità. Poteva scegliere le armi che voleva. [...] La bellezza del sistema consisteva nel fatto che chi aveva voglia di uccidere poteva farlo, e chi non voleva, ossia la massa della popolazione, era libero di non farlo. Almeno così non

¹ Tra le opere generali sull'immaginario distopico nella fantascienza letteraria e cinematografica si vedano Moylan (2000), Baccolini e Moylan (2003) e Marks (2017), tra i contributi specifici sul cinema quelli contenuti in Redmond (2004).

² Le tre restanti categorie – *alea*, *mimicry* e *ilinx* – definiscono rispettivamente i giochi il cui esito non dipende dal giocatore, come i dadi, la roulette e la lotteria, quelli di immedesimazione, come i giochi di ruolo, e quelli che mirano a produrre uno stato di vertigine o di smarrimento, come gli sport estremi o le attrazioni dei moderni parchi dei divertimenti.

c'erano più grandi guerre, né calde né fredde. C'erano solo centinaia di migliaia di piccole guerre.
(Sheckley 1978: 96-97)

Dopo questa premessa, inizia la storia vera e propria. Stanton Frelaine, un rispettabile uomo d'affari di Cleveland iscritto all'Ufficio, riceve per posta il nominativo e la foto della sua settima Vittima, apprendendo con stupore che per la prima volta nella sua carriera di Cacciatore gli è stata assegnata una giovane donna, per giunta di aspetto gradevole.

Pubblicata negli anni della guerra fredda e della minaccia nucleare, la novella giustifica lo sport della caccia all'uomo come antidoto ai conflitti militari, sebbene sul piano psico-sociologico esista uno scarso rapporto fra gli omicidi individuali e gratuiti commessi liberamente dai concorrenti del gioco e la violenza "obbligatoria", collettiva e finalizzata a uno scopo che si manifesta nella guerra: se il racconto di Sheckley risalisse ad anni più recenti l'istituzione degli Uffici Catarsi Emotiva sarebbe stata forse attribuita alla necessità di contenere la criminalità urbana, come accade nel film *La notte del giudizio* (*The Purge*, 2013) di James DeMonaco, in cui il governo degli Stati Uniti ha istituito un periodo annuale di dodici ore, denominato appunto "The Purge" (in italiano "Lo Sfogo"), durante il quale è consentito commettere qualsiasi tipo di reato.

Il nucleo tematico del racconto di Sheckley, portato liberamente sullo schermo da Elio Petri nel 1965 con il titolo *La decima vittima*, verrà ripreso e amplificato in numerose fiction successive.³ Cronologicamente la sua seconda manifestazione è rappresentata da due film apparsi a pochi mesi di distanza l'uno dall'altro e caratterizzati da alcune evidenti analogie di contenuto, sottolineate peraltro dalla critica: *Anno 2000 – La corsa della morte* (*Death Race 2000*, 1975) di Paul Bartel, un b-movie prodotto da Roger Corman, e il già citato *Rollerball*.⁴ Nel primo gli Stati Uniti sono divenuti uno stato autoritario governato da un dittatore megalomane, che organizza ogni anno una cruenta corsa automobilistica su strada denominata Transcontinental Road Race. Durante la gara – a cui partecipano il misterioso campione che si fa chiamare Frankenstein (David Carradine) e il rozzo italoamericano Joe Viterbo (Sylvester Stallone), suo nemico giurato – i concorrenti possono ricorrere ai metodi più sleali per eliminarsi a vicenda e aumentano il loro punteggio investendo gli incauti pedoni che attraversano la strada durante il loro passaggio.⁵

Basato su una sceneggiatura originale di William Harrison e prodotto con un budget cospicuo, il film di Jewison si svolge invece negli Stati Uniti del 2018, dove il potere politico è esercitato direttamente dalle grandi corporation industriali. Sebbene non sia detto in modo esplicito, si tratta evidentemente di un governo autoritario, che detiene un controllo sull'informazione di ascendenza orwelliana (tutta la memoria storica è stata immagazzinata in un computer e quando il protagonista tenta di consultarlo gli viene negato l'accesso). La principale fonte di svago per la popolazione mondiale è rappresentata dal "Rollerball", un gioco di squadra estremamente violento che combina caratteristiche di vari sport esistenti (roller derby, hockey su pista, football americano, ecc.) e svolge un ruolo importantissimo come strumento di consenso, al pari degli spettacoli dei gladiatori nell'antica Roma.

In quanto sport violento ma provvisto di regole (inizialmente i falli vengono puniti con l'espulsione del giocatore) e non finalizzato direttamente all'eliminazione fisica degli avversari, il "Rollerball" sembrerebbe estraneo al tema sheckleyano della caccia all'uomo discusso in queste pagine. In realtà ne costituisce una variante, come emerge in maniera sempre più evidente mano a mano che si dipana l'intreccio del film. Infatti i dirigenti della squadra di Houston, per eliminare il campione Jonathan E (James Caan), di cui temono l'eccessiva popolarità,

³ Il tema della caccia all'uomo non è certo un'invenzione dello scrittore. Nel cinema l'antecedente più noto è costituito dal film *La pericolosa partita* (*The Most Dangerous Game*, 1932) di Irving Pichel ed Ernest B. Schoedsack, desunto a sua volta dalla novella omonima di Richard Connell (1924), dove il perfido conte Zaroff (Leslie Banks) organizza battute di caccia ai danni dei naufraghi che approdano sulla sua isola. Il merito di Sheckley è di avere trasformato la segreta perversione di un folle aristocratico in un gioco distopico autorizzato e regolato dallo stato.

⁴ Cfr. Anderson (1985: 105-114).

⁵ Diversamente da *Rollerball*, *Anno 2000 la corsa della morte* è infatti caratterizzato da un registro intenzionalmente satirico e da un'estetica camp tipicamente cormaniana, che si manifesta nelle bizzarre modifiche apportate alle auto, dotate di corna o di rostri, nell'abbigliamento dei piloti e nell'entusiasmo con cui gli speaker televisivi annunciano la morte di un pedone. Il film ha ispirato i videogame *Death Race* (1976) e *Carmageddon* (1997). Corman ne ha prodotto anche due remake: *Death Race* (2008) di Paul W. S. Anderson e il recentissimo *Death Race 2050* (2017) di G. J. Echternkamp, che prende a prestito da *Rollerball* l'idea di un governo delle corporation ponendovi a capo un presidente (Malcom McDowell) che fa il verso a Donald Trump.

modificano ripetutamente le regole del gioco, rendendolo sempre più cruento. Prima dell'incontro conclusivo, uno speaker annuncia che il nuovo regolamento non prevede né espulsioni, né sostituzioni né limiti di tempo. In altri termini la partita va avanti fino a quando non rimane in campo un solo uomo, trasformandosi in un gioco al massacro non troppo dissimile da quelli di *Battle Royale* o di *Hunger Games*.⁶

Tale analogia risulta ancora più evidente in altre due opere dello stesso periodo ascrivibili al filone distopico-sportivo: il film *I gladiatori dell'anno 3000* (*Deathsport*, 1978) di Allan Arkush, prodotto da Corman per sfruttare il successo di *Death Race*, e il romanzo di Stephen King *La lunga marcia* (*The Long Walk*), pubblicato nel 1979 con lo pseudonimo di Richard Bachman. *Deathsport* si svolge infatti in un futuro post-atomico in cui la pena capitale è stata sostituita dalla gara motociclistica che dà il titolo al film: per ottenere la libertà, i criminali devono darsi battaglia l'uno contro l'altro su speciali moto da combattimento equipaggiate con un mortale raggio laser. Nel presente alternativo in cui è invece ambientato il libro di King, ogni anno cento ragazzi americani vengono estratti a sorte da una lista di volontari per partecipare a una micidiale maratona che consiste nel marciare ininterrottamente fino allo stremo delle forze. Ogni volta che qualcuno si ferma o rallenta il passo riceve un'ammonizione e al terzo richiamo viene giustiziato sul posto (situazione che può ricordare le marce della morte organizzate dai nazisti durante la seconda guerra mondiale). La gara non prevede ovviamente un traguardo e – come in *Rollerball* e in *I gladiatori dell'anno 2000* – si conclude nel momento in cui rimane un unico partecipante, ovvero quando tutti gli altri sono stati uccisi.⁷ Tuttavia, mentre qui la performance rimane di tipo agonistico, il "Deathsport" perde qualsiasi parvenza di competizione sportiva per trasformarsi in una "guerra di tutti contro tutti", accostandosi ancora di più al modello esaminato nel presente contributo.

La terza versione in ordine di tempo del gioco del Cacciatore e della Vittima è il romanzo di Stephen King *L'uomo in fuga* (*The Running Man*, 1982), pubblicato anch'esso con lo pseudonimo di Richard Bachman.⁸ Nell'America distopica in cui si svolge il libro, ambientato nel 2025, il tempo libero dei cittadini è monopolizzato dalla "tri-vu", televisione tridimensionale che tutte le famiglie sono obbligate orwellianamente a possedere e che trasmette quasi esclusivamente giochi a premi pericolosi e violenti. Il più popolare, intitolato appunto "The Running Man", consiste in una spietata caccia all'uomo in cui un unico concorrente viene inseguito da una squadra di esperti cacciatori con l'appoggio delle forze dell'ordine e della popolazione. Il fuggitivo può nascondersi o espatriare e ha diritto di procurarsi delle armi per difendersi dagli inseguitori. Date le sue scarse possibilità di rimanere in vita, il premio in palio è altissimo: un miliardo di dollari se alla fine del trentesimo giorno non è stato ucciso. La vicenda ha inizio quando il disoccupato Ben Richards, per evitare che la moglie si prostituisca allo scopo di mantenere la famiglia, decide di candidarsi come concorrente di un gioco televisivo e viene selezionato per partecipare a "The Running Man".

Il romanzo riprende l'idea di *La settima vittima* introducendo nel plot delle importanti differenze. Benché non ancora coatta, come accadrà nei casi successivi, la partecipazione di Ben Richards è motivata da ragioni del tutto diverse da quelle puramente edonistiche che spingono Stanton Frelane a praticare la caccia all'uomo. Inoltre qui la preda è una sola mentre i cacciatori sono molti: dal duello "uno contro uno" di Sheckley si passa allo schema "uno contro tutti". Infine – ed è l'aspetto più interessante – la battuta di caccia viene qui organizzata in funzione di uno spettacolo televisivo. Si è osservato giustamente a questo proposito che King anticipa con straordinaria lungimiranza l'estetica della reality TV, destinata ad affermarsi soltanto alla fine degli anni '90, e lo stesso si può dire dell'adattamento cinematografico di Paul Michael Glaser, nel quale lo sceneggiatore Steven E. de Souza apporta a sua volta modifiche al plot del romanzo. L'azione si svolge infatti nel 2017 in un'America governata dal consueto regime dittatoriale. Ben Richards (Arnold Schwarzenegger), un militare rinchiuso in carcere per essersi rifiutato di aprire il fuoco su una manifestazione pacifica, viene notato grazie alla sua prestante fisica da Damon Killian (Richard Dawson), lo spregiudicato conduttore di "The Running Man", che lo convince con l'inganno a partecipare alla competizione. Gli scontri fra il protagonista e gli "sterminatori", energumani dall'abbigliamento pittoresco dotati di armi micidiali, sono ripresi da telecamere

⁶ Ma Jonathan se la cava ugualmente e il film si chiude sull'immagine della folla in delirio. Nonostante il finale aperto faccia pensare che i produttori prevedessero un sequel, di *Rollerball* è stato girato soltanto un mediocre e tardivo remake, diretto nel 2002 da John McTiernan.

⁷ Cfr. King (2013a).

⁸ King ha firmato con questo falso nome sette romanzi pubblicati fra il 1977 e il 2007. Cfr. *Perché ero Bachman*, in King (2013b: V-XV).

e trasmessi all'interno di un vero e proprio reality show televisivo. Sotto questo aspetto sia il libro che il suo adattamento cinematografico verranno meglio analizzati nel paragrafo seguente.

La quarta manifestazione del gioco distopico immaginato da Sheckley è costituita dal romanzo *Battle Royale* di Koushun Takami, pubblicato in Giappone nel 1999 e divenuto un best-seller internazionale. Come *La lunga marcia*, di cui subisce forse l'influenza, esso non è ambientato nel futuro, bensì in un presente alternativo, e si svolge in un immaginario Paese dell'Estremo Oriente denominato Repubblica della Grande Asia dell'Est. Pur coincidendo geograficamente con il Giappone (lo dimostrano i nomi dei personaggi e i toponimi citati nel romanzo), tale nazione è governata da una feroce dittatura ostile all'Occidente che, nel linguaggio dei discorsi e dei comunicati ufficiali, potrebbe far pensare a un regime comunista come la Corea del Nord. Con questa curiosa sovrapposizione da una parte l'autore vuole probabilmente rafforzare l'identificazione dei giovani lettori nipponici a cui si rivolge con i protagonisti del libro, dall'altra ci invita anche a leggere *Battle Royale* come una metafora del Giappone contemporaneo. E in effetti la critica ha visto nel romanzo di Takami una denuncia della competitività esasperata che caratterizza la società giapponese, a cui i ragazzi sono costretti fin dall'infanzia e che trova nell'istituzione scolastica il principale centro di diffusione.

Nella Repubblica della Grande Asia dell'Est una legge dello stato ha istituito il "Programma n. 68". Come spiega un documento ufficiale citato nel libro,

ogni anno vengono selezionate cinquanta classi di terza media [...] per svolgere il Programma a scopi di ricerca. Il Programma è molto semplice: gli studenti di ogni classe sono costretti a combattersi finché non rimane un unico sopravvissuto. I risultati di questo esperimento, incluso il tempo trascorso, sono registrati. Al sopravvissuto finale di ogni classe (il vincitore) viene dato un vitalizio e un foglio autografato del Grande Dittatore (Takami 2016: 34).

Le ragioni di questa pratica tanto disumana quanto apparentemente gratuita, motivata dalla propaganda del regime con la necessità di difendere il paese dai nemici esterni, non sono spiegate da Takami in modo chiaro e convincente. All'inizio del libro una delle classi sorteggiate viene fatta salire su un pullman che dovrebbe condurla a una gita. In realtà i quarantadue ragazzi, dopo essere stati narcotizzati, vengono portati su una piccola isola svuotata dei suoi abitanti. Al risveglio gli studenti si ritrovano in un'aula scolastica davanti allo spietato Kinpatsu Sakamochi, responsabile del Programma per conto del governo, che li istruisce sulle regole del gioco (la location e la caratterizzazione del personaggio, in cui si può anche vedere la grottesca parodia di un tirannico insegnante di scuola media, sembrano confermare la lettura a cui si è fatto cenno). Tutti i concorrenti indossano un collare esplosivo che segnala la loro posizione e li uccide sul colpo se tentano di toglierselo o cercano di fuggire dall'isola. Ubbidendo agli ordini di Sakamochi, i ragazzi escono dalla scuola con un sacco contenente un'arma e il necessario per vivere, dando inizio a un combattimento all'ultimo sangue la cui descrizione occupa quasi tutte le seicento pagine del romanzo.⁹

Il motivo dell'agon come sfida mortale acquista in *Battle Royale* una nuova declinazione: dal duello di Sheckley o dalla caccia all'uomo di Stephen King si passa allo schema hobbesiano del *bellum omnium contra omnes*, una variante estremamente ricca di potenzialità narrative perché consente ai concorrenti di stabilire alleanze provvisorie revocabili in qualsiasi momento. Lo stesso modello si ritrova nella quinta e ultima trasformazione del gioco sheckleiano, rappresentata dal fortunato best-seller di Suzanne Collins *Hunger Games* (2008), trasposto per lo schermo nel 2012 da Gary Ross, dove il dispositivo ideato da Takami viene perfezionato e reso più coerente nelle motivazioni e negli scopi, colorandosi inoltre di risonanze mitologiche. La vicenda si svolge in un futuro imprecisato in cui gli Stati Uniti sono stati sostituiti dalla nazione di Panem, composta di dodici distretti e governata dal dispotico presidente Snow. Tempo addietro questi distretti si erano ribellati alla capitale, Capitol City, e da allora ciascuno di essi ha l'obbligo di fornire annualmente, in segno di sottomissione, un ragazzo e una ragazza di età compresa fra i dodici e i diciotto anni per gli "Hunger Games" (evidente allusione al mito greco secondo cui il re di Creta Minosse, dopo avere sconfitto gli ateniesi, li aveva costretti a offrire ogni anno sette fanciulli e sette fanciulle da sacrificare al Minotauro). Il gioco si svolge in uno spazio vasto ma delimitato detto "arena", nel quale i ventiquattro concorrenti – chiamati "tributi" – devono combattersi a vicenda fino a quando uno solo resta in vita.

⁹ Dal libro sono stati tratti un manga sceneggiato dallo stesso Takami (2000-2005) e il lungometraggio *Battle Royale* (2000) di Kinji Fukasaku, regista caro ai cultori del cinema di genere per avere diretto negli anni '70 una serie di film sulla *yakuza*.

Se il nome dello stato rinvia in maniera fin troppo didascalica all'espressione di Giovenale *panem et circenses*, ribadendo l'associazione fra gioco distopico e *ludus gladiatorius* presente in molti esempi analizzati, quello della città in cui risiede il potere centrale richiama il Campidoglio – dell'antica Roma o di Washington – ma anche il Capitale. Infatti, pur senza oltrepassare i limiti della cosiddetta *young adult fiction*, Suzanne Collins introduce nel suo libro alcuni spunti di lieve critica sociale. Per esempio lo stupore con cui Katniss Everdeen, proveniente dal distretto più povero, osserva per la prima volta da vicino il benessere e il progresso tecnologico di Capitol City può ricordare quello di un immigrato o di un profugo sbarcato per la prima volta negli Stati Uniti o nell'Europa occidentale. Infatti, come osserva Mark Fisher, le differenze fra la capitale e i distretti sono interpretabili sia in termini geopolitici, e in tal senso assomigliano a quelle fra centro e periferia del mondo, sia in termini storici: ecco allora che "la decadente (post)modernità di Capitol City, il suo consumo apparentemente illimitato di merci e la sua infantile spettacolarità si contrappongono all'autenticità delle antiche forme di lavoro manuale" (Fisher 2012: 30) praticate dagli abitanti dei distretti. In altri termini secondo Fisher la loro oppressione può essere letta come una forma di dominio coloniale.

Ma gli "Hunger Games" sono anche la materializzazione del concetto di *bellum omnium contra omnes*, introdotto da Hobbes nel *Leviatano*. Infatti il filosofo inglese descrive lo stato di natura come una condizione di anarchia e di violenza nella quale l'individuo, non soggetto alla legge, cerca di eliminare chiunque si opponga al soddisfacimento dei propri desideri, dando luogo a una "guerra perpetua di ogni uomo contro il suo vicino" (Hobbes 2001: 227). Per superare tale svantaggiosa situazione, è necessario che gli individui rinuncino ai loro diritti naturali, affidandosi a un potere forte in grado di garantire l'ordine e la disciplina. Si è già detto che gli "Hunger Games" sono stati istituiti per celebrare appunto la restaurazione dell'ordine dopo un periodo di sanguinose guerre civili durante il quale i distretti di Panem si erano ribellati all'autorità di Capitol. Come osserva giustamente Joseph J. Foy,

ricreando artificialmente lo stato di natura hobbesiano, essi servono a ricordare come sarebbe la vita senza un'autorità forte. [...] Capitol ha inventato l'arena per creare una competizione mortale in cui i concorrenti sono costretti a una lotta per la sopravvivenza. Non c'è forse un momento del gioco più rappresentativo dello stato di natura hobbesiano quanto il bagno di sangue che ha luogo quando i tributi vengono liberati nell'arena e devono combattere per impadronirsi delle risorse contenute nella Cornucopia (Foy 2012: 210).¹⁰

Infine gli "Hunger Games" sono un popolare reality show televisivo durante il quale le imprese dei concorrenti vengono costantemente filmate per il divertimento dei cittadini di Capitol: avremo modo di trattare questo aspetto nelle pagine che seguono.

2 Morte in diretta e reality TV

Ripercorrendo in ordine cronologico le fiction letterarie e cinematografiche precedentemente esaminate, ci accorgiamo facilmente che il gioco distopico attraversa un processo di crescente spettacolarizzazione e mediatizzazione. Così, se Shekley non contempla l'eventualità che la sua caccia all'uomo possa essere filmata e fruita da terzi, già nell'adattamento cinematografico di *La settima vittima* fa la sua comparsa la TV. Infatti nel film di Petri, dove i ruoli dei due protagonisti risultano invertiti, Caroline Meredith (Ursula Andress) consente che l'uccisione della sua decima vittima, l'indolente Marcello Poletti (Marcello Mastroianni), venga ripresa da una troupe televisiva americana per pubblicizzare una marca di tè. L'omicidio deve svolgersi a Roma davanti allo sfondo scenografico del Tempio di Venere, con una coreografia di ballerine in succinti costumi futuristici, e prima di premere il grilletto la Cacciatrice deve recitare la frase: "Bevi tè Ming e vivrai di più". Come osserva Lucia Cardone, qui il bersaglio della satira di Petri è costituito anche dall'abuso delle location italiane da parte dei produttori americani degli anni '50-'60. Infatti, "l'équipe televisiva di Caroline, che raggiunge Roma in cerca della vittima designata, ricorda le discese di ben altre troupe che nel Bel Paese venivano a girare i loro film, scegliendo gli scenari più pittoreschi" (Cardone 2005: 87). Assai più interessante, ai fini del nostro discorso, è

¹⁰ La Cornucopia è "un gigantesco corno dorato che ha la forma di un cono con la coda ricurva. Dalla sua bocca, alta almeno sei metri, scaturisce tutto ciò che fa sopravvivere i concorrenti nell'arena. Cibo, contenitori d'acqua, armi, farmaci, indumenti, accendini" (Collins 2013: 151).

però il fatto che questo singolare commercial del futuro, concepito non per caso nel Paese di *Carosello*, osi registrare la morte in diretta, offrendo una delle prime prefigurazioni distopiche della reality TV.¹¹

Benché in *Rollerball* i media siano presenti (il commento di uno speaker accompagna le partite come in una diretta televisiva), Norman Jewison sembra interessato soprattutto a registrare le reazioni dei tifosi sugli spalti, che sembrano esprimere la stessa violenza esercitata dalle squadre rivali sul terreno di gioco. Al contrario nel quasi coevo *Death Race 2000* la dimensione mediatica assume maggiore importanza: sono infatti presenti sia inviati che commentano la gara al microfono con enfasi grottesca, sia frammenti di talk show dedicati all'evento con un conduttore e degli ospiti (in un siparietto in puro stile Monty Python uno speaker ci spiega il punteggio di ogni pedone investito a seconda che si tratti di una donna, di un teenager, di un bambino sotto i dodici anni o di un anziano).

Ma il vero punto di svolta, nel processo di mediatizzazione del gioco distopico fin qui registrato, è costituito dal romanzo *L'uomo in fuga* (1982) e dal suo adattamento cinematografico *L'implacabile* (1987). Come si è detto, la televisione del futuro descritta da King trasmette giochi a premi di inaudita violenza. Per esempio nel quiz "Il macinadollari" dei concorrenti cardiopatici devono prestare attenzione alle domande del conduttore cercando di rimanere in equilibrio su un cilindro ruotante che aumenta di velocità a ogni risposta errata. "The Running Man" consiste invece in una caccia all'uomo in cui è indispensabile per la sopravvivenza del concorrente riuscire a far perdere le proprie tracce. Ciò esclude in partenza sia la possibilità che quest'ultimo venga seguito da una troupe, sia il ricorso a un sistema di telecamere di sorveglianza. Per risolvere tale grave contraddizione, che sembra rendere il gioco difficilmente mediatizzabile, l'autore si serve di una tecnologia lanciata sul mercato non molto tempo prima e quindi ancora poco sfruttata dalla fiction, il videotape. Ogni giorno infatti il concorrente deve girare con una piccola videocamera un breve filmato per la trasmissione e spedire per posta la videocassetta all'emittente televisiva, in modo che possa andare in onda la sera stessa. Tuttavia, come si evince nel seguente passaggio, il fuggitivo è costretto ogni volta a ricorrere a una serie di accorgimenti volti a evitare la sua identificazione:

Appoggiai la telecamera sul cassettone, vicino alla Bibbia, e puntai il mirino sul letto. La parete dietro al letto era nuda; non vedeva in che modo qualcuno avrebbe potuto localizzarlo in base al letto o al muro. Il rumore della strada, a quell'altezza, era irrisorio, ma per sicurezza avrebbe aperto anche la doccia. [...] Si infilò in testa la federa del cuscino. Poi premette il bottone, andò fino al letto e si sedette di fronte all'obbiettivo. "Cucù", disse Ben Richards con voce cupa, rivolto all'immenso pubblico che quella sera avrebbe guardato il nastro, affascinato e terrorizzato. "Non potete accorgervene, ma me la sto ridendo di voi, massa di stronzi" (King 2013b: 66).

Il risultato è qualcosa a metà strada fra un cortometraggio underground e il videocomunicato di un gruppo terroristico: si tratta in ogni caso di un prodotto troppo carente sul piano spettacolare per risultare appetibile al pubblico televisivo. L'adattamento cinematografico risolve il problema trasformando "The Running Man" in un vero e proprio reality show ante litteram. Infatti i combattimenti si svolgono su un terreno di gioco controllato da telecamere di sorveglianza che anticipa l'arena di *Hunger Games* ma anche la casa del *Grande Fratello*, e il materiale girato viene mostrato e commentato all'interno di uno spettacolo televisivo condotto dal potente Damon Killian, ideatore della trasmissione, che prevede un corpo di ballo, filmati di presentazione dei concorrenti e la partecipazione attiva degli spettatori (la scelta degli "sterminatori" viene infatti affidata al pubblico presente nello studio).¹²

Nel suo libro sulla reality TV, Misha Kavka (2012) propone una periodizzazione che può risultare molto utile ai fini di una analisi dei film che – in modo serio o satirico – riflettono su questo fenomeno.¹³ Egli infatti distingue:

1. Un periodo di formazione contrassegnato dalla presenza di due importanti "antecedenti genealogici" di questo genere: la trasmissione *Candid Camera*, nata nel 1947 come format radiofonico e passata alla

¹¹ Poco importa se per compiacere il pubblico, nell'incoerente happy end previsto dalla sceneggiatura di Petri, Ennio Flaiano e Tonino Guerra, entrambi i protagonisti sopravvivono.

¹² Per una riflessione complessiva sul film si veda Teti (2007).

¹³ Tra gli studi sulla reality TV si vedano anche Demaria, Grosso e Spaziante (2002), Holmes e Jermy (2004), Bignell (2005), Murray e Ouellette (2009), Innocenti e Perrotta (2013), Ouellette (2016).

televisione dal 1948 in avanti, e la serie *An American Family* (1973), basata sull'osservazione di un vero nucleo familiare ripreso da una troupe per alcuni mesi.

2. La reality TV "di prima generazione", rappresentata dai *real-crime shows* di moda negli Stati Uniti alla fine degli anni '80, come *America's Most Wanted* (1988) e *Cops* (1989), che mostravano la cattura di veri criminali, e dal fenomeno tipicamente britannico delle *docusoap*, esploso nella seconda metà degli anni '90 grazie al successo di serie come *Airport* (1996), *Vet School* (1996) o *Driving School* (1997).
3. La reality TV "di seconda generazione", inaugurata da *Big Brother* (1999) e *Survivor* (2000), la cui principale novità è la combinazione di competizione e sorveglianza. Infatti, mentre i format precedenti si limitavano a mostrare i personaggi nel proprio ambiente naturale, essi li collocano in un luogo a loro estraneo (la casa di *Big Brother*, l'isola di *Survivor*), sottoponendoli a prove di abilità o di resistenza e al tempo stesso esponendoli all'eliminazione da parte del pubblico.¹⁴
4. La reality TV "di terza generazione", incentrata sul concetto di celebrità e sul suo processo di fabbricazione, il cui inizio è databile intorno al 2002 (tra gli esempi citati i talent show musicali come *American Idol*, le *celebrity docusoap* come *The Osbournes*, e i reality con concorrenti famosi come *I'm a Celebrity... Get Me Out of Here!*).

La convincente periodizzazione di Kavka ci consente di riconoscere meglio le coincidenze e gli scarti esistenti sul piano cronologico fra la televisione "fanzionale" e quella "reale". Vediamo allora che *The Truman Show* (1998) e *Ed TV* (1999), usciti alla vigilia dell'apparizione di format di seconda generazione come *Big Brother* e *Survivor*, si rifanno a un modello di *factual television* molto precedente, addirittura anteriore alla reality TV vera e propria. Infatti il film di Peter Weir porta alle estreme conseguenze il principio della candid camera, immaginando un programma che registri l'intera esistenza di un soggetto inconsapevole, mentre quello di Ron Howard ripropone la formula di *An American Family*, dove i protagonisti erano invece coscienti di essere filmati. In entrambi i casi ci troviamo comunque di fronte a uno show fondato unicamente sull'osservazione di un soggetto all'interno del proprio milieu (poco importa se ricreato artificialmente a sua insaputa, come accade in *The Truman Show*), in cui manca totalmente la componente dell'*agon*, tipica dei format di seconda generazione che si imporranno di lì a poco. Al contrario il romanzo *L'uomo in fuga* e il suo adattamento per lo schermo, due opere precedenti all'affermazione della reality TV in senso stretto, anticipano con sorprendente lungimiranza tanto l'estetica dei *real-crime shows* come *America's Most Wanted* (1988) che la struttura agonistica dei programmi del nuovo millennio.

Diverso è il caso dei film successivi al suo avvento. Per esempio *Series 7: The Contenders* (2001) di Daniel Minahan, coevo all'esplosione del fenomeno *Big Brother*, porta alle estreme conseguenze il carattere fortemente competitivo di questo tipo di programma – paragonato all'epoca dai suoi detrattori agli spettacoli circensi dell'antica Roma (Kavka 2012: 89) – immaginando un format i cui sei partecipanti (estratti a sorte tra tutti gli abitanti della cittadina in cui si è deciso di ambientare la stagione) devono assassinarsi a vicenda. Qui per la prima volta il gioco distopico ideato da Sheckley assume letteralmente la forma di un reality show. *Series 7* adotta inoltre il linguaggio stesso di questo genere televisivo, con interviste, commenti in voice-over e la sigla del programma *The Contenders* che interviene di tanto in tanto interrompendo l'azione. Come osserva Craig Hight, il film imita soprattutto lo stile dei primi *real-crime shows*. Infatti

tutti i nuovi concorrenti ricevono una visita che assomiglia a un'irruzione della polizia da parte di un emissario della trasmissione vestito di nero, con il capo coperto da un passamontagna e telecamere al seguito, che consegna loro una pistola dando inizio alla sfida. Invece di seguire come in *Cops* una squadra speciale di agenti che devono catturare un criminale, filmando i suoi vani tentativi di evitare l'arresto, qui il film coglie lo shock e la confusione dei concorrenti attraverso primi piani e *freeze-frames* (Hight 2004: 241).

Condivide lo stesso approccio satirico *Live!* (2007) di Bill Guttentag, nel quale una sgradevolissima dirigente televisiva efficacemente interpretata da Eva Mendes inventa un format basato sul gioco della roulette russa. La sfida si svolge anche qui tra sei concorrenti, a cui viene fornito un revolver con un unico proiettile in canna. Un

¹⁴ Essi introducono quindi all'interno della struttura del reality show la componente dell'*agon*, trasformandolo in un gioco vero e proprio. Sono infatti chiamati da alcuni studiosi *gamedocs*.

sorteggio decide la turnazione, che riveste un'importanza decisiva per l'esito della gara, dal momento che le probabilità di sopravvivere diminuiscono ogni volta. Girato a sei anni di distanza da *Series 7*, il film appare assai più consapevole delle convenzioni e delle strategie della reality TV contemporanea: per esempio i filmati di presentazione dei giocatori, conditi da stereotipi culturali e dettagli strappalacrime (l'onesto agricoltore che si è indebitato per curare la malattia della figlia, l'afroamericano in cerca di riscatto, l'immane concorrente gay), ricordano le "schede biografiche" dei partecipanti ai talent show musicali. Inoltre nel corso del film una troupe televisiva segue costantemente Eva Mendes in modo analogo al protagonista di *Ed TV*, suggerendo l'idea che la creazione dello show potrebbe divenire a sua volta l'oggetto di un secondo reality, in accordo con la tendenza a concentrare l'attenzione sul *backstage* che secondo Kavka caratterizza molti format di terza generazione.

Come *Series 7: The Contenders*, *Hunger Games* ripropone in versione cruenta la struttura dei reality show che prevedono l'eliminazione progressiva dei partecipanti (qui il riferimento più diretto è ovviamente a *Survivor*, prototipo di tutti i format i cui concorrenti devono sopravvivere su un'isola deserta o in altri luoghi inospitali e selvaggi). La differenza principale consiste nel fatto che negli "Hunger Games" l'eliminazione avviene mediante sfide dirette piuttosto che attraverso il voto del pubblico, come accade di solito nei reality di seconda generazione. Tuttavia l'influenza degli spettatori viene reintrodotta nel gioco attraverso la prassi della sponsorizzazione: infatti nei momenti difficili i concorrenti più popolari possono essere riforniti di acqua, cibo, armi o medicinali dai loro fan più danarosi, acquistando un vantaggio sugli avversari non sponsorizzati. Ne discende che, per sopravvivere, i partecipanti agli "Hunger Games" devono cercare di piacere al loro pubblico al pari dei coinquilini del *Grande Fratello* o dei naufraghi de *L'isola dei famosi*.

Ma il romanzo di Suzanne Collins utilizza anche una serie di elementi propri di altri generi televisivi contemporanei, ripresi puntualmente dal film: per esempio la presenza del "mentore" Haymitch (Woody Harrelson), coach dei due concorrenti del Distretto 12, rinvia a una figura tipica dei talent show musicali da *American Idol* (2002) in avanti, mentre l'abito disegnato per Katniss dallo stilista Cinna (Lenny Kravitz) evoca i format dedicati alla moda, come *Project Runway* (2004). Al contrario le interviste ai tributi condotte dal presentatore del programma Caesar Flickerman (Stanley Tucci) sono un'evidente parodia dei talk show alla David Letterman, a cui allude anche il cognome. La stessa meticolosa attenzione dedicata dal libro e dal suo adattamento ai preliminari del gioco – il sorteggio dei concorrenti, il trasferimento a Capitol City, la cerimonia di apertura, le sedute di addestramento, le interviste, le pause di riposo – riflette una linea di tendenza tipica della reality TV di terza generazione, riscontrabile in quello che Kavka chiama *reality talent format*. Esso infatti si distingue sotto tre aspetti dai talent show del passato:

In primo luogo la competizione è serializzata e si svolge lungo un'intera stagione piuttosto che in un singolo spettacolo. In secondo luogo l'estetica personalizzata della reality TV (primi piani, interviste-confessione, lunghe inquadrature che mostrano le reazioni emotive dei personaggi) consente al pubblico di stabilire forti legami di identificazione e di intimità con i concorrenti. Infine la tecnologia visiva della reality TV aggiunge informazioni di backstage alle performance sul palcoscenico, rivelando il lavoro necessario per la produzione della celebrità (Kavka 2012: 150).

Ed è esattamente tale lavoro che ci viene mostrato nella prima parte del film, più prossima all'universo del "neo-talent" che a quello dei reality show di seconda generazione. Inizialmente scontrosa e selvatica, Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) è infatti sottoposta a un processo di "glamourizzazione" che prevede diverse tappe: la seduta nell'asettico Centro Immagine, dove viene lavata e depilata con chirurgica precisione, le lezioni di postura e portamento impartite da Effie Trinket (Elizabeth Banks), la sua petulante accompagnatrice, l'esibizione dell'abito fiammeggiante creato per lei dallo stilista Cinna, che le fa guadagnare l'appellativo di "Ragazza di Fuoco". Opera sottovalutata dalla critica, *Hunger Games* dimostra una pari consapevolezza delle strategie comunicative della reality TV contemporanea e delle precedenti manifestazioni – cinematografiche e letterarie – del gioco della caccia all'uomo, di cui offre senza dubbio la versione più sofisticata e coerente, segnalandosi per la sua originalità all'interno del recente revival della narrativa distopica.

3 Conclusioni

Tutte le opere letterarie e cinematografiche esaminate in queste pagine ruotano intorno a due principali nuclei tematici, che risultano il più delle volte indissolubilmente legati ma che conviene distinguere: da una parte una riflessione sul rapporto fra sport e violenza nella società di massa, o sulla funzione delle competizioni sportive nei regimi totalitari, che vuole essere al tempo stesso psicologica, sociologica e politica (ma si sarebbe tentati di anteporre i prefissi pseudo- o fanta- ai tre aggettivi), dall'altra la prefigurazione distopica di una televisione del futuro caratterizzata da un alto tasso di cinismo e violenza – sotto questo aspetto film come *L'implacabile* o *Hunger Games* si inseriscono, almeno parzialmente, all'interno di un filone "meta-telesivo" che comprende opere non appartenenti alla fantascienza come *Quinto potere* (*Network*, 1976) di Sidney Lumet, con cui condividono l'approccio satirico. L'ipotesi di fondo è comunque la stessa: il progressivo imbarbarimento dell'umanità, causato da guerre sempre più distruttive, dall'avvento di sistemi totalitari o dalla degenerazione del neocapitalismo, darà luogo a una sempre maggiore disumanizzazione dei media e delle competizioni sportive. Senonché queste fiction – ambientate non di rado in un futuro che per noi è già passato (come il 2000 di *Death Race*) o che stiamo per raggiungere (come il 2018 di *Rollerball*) – non ci spiegano come sia possibile che in un arco di tempo tanto breve le società umane abbiano mutato così radicalmente i propri paradigmi culturali relativi alla liceità della violenza. E in effetti le visioni distopiche descritte in queste pagine sono state fortunatamente smentite dai fatti: se rispetto al passato lo sport attuale è caratterizzato da una maggiore attenzione alla sicurezza degli atleti e alla correttezza del gioco, come dimostrano i sempre più rigorosi controlli anti doping, nel cinema e nella televisione i dettami del politicamente corretto, il potere delle organizzazioni sindacali e la vigilanza delle associazioni animaliste e ambientaliste hanno reso impossibile anche il minimo abuso nei confronti dei soggetti filmati. D'altra parte, neppure la relazione istituita in molte di queste fiction fra gioco distopico e totalitarismo trova qualche riscontro nel mondo reale: tra i crimini dei dittatori del '900 non si può infatti annoverare né la riesumazione dei ludi gladiatori né l'istituzione di competizioni sportive particolarmente violente.

Più interessante è cercare di definire le costanti strutturali dei giochi descritti in queste pagine. A tal fine può risultare utile un confronto con la definizione proposta da Caillois nel saggio *I giochi e gli uomini*, che formalizza le osservazioni contenute nel classico studio di Johan Huizinga *Homo ludens*. Secondo i due autori il gioco è un'attività *libera* ("a cui il giocatore non può essere obbligato", Caillois 2016: 26), *incerta* ("il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente", Caillois 2016: 26), *regolata* ("che si svolge con un ordine secondo date regole", Huizinga 2002: 17), *separata* ("che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito", Huizinga 2002: 17) e *fittizia* ("consa di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta", Huizinga 2002: 17). Non è difficile accorgersi che ciascuno degli esempi precedentemente citati trasgredisce qualcuna delle condizioni necessarie alla definizione di gioco secondo Huizinga e Caillois, a partire dalla sua libertà. Se si escludono alcune rare eccezioni, tra cui la più vistosa è il racconto *La settima vittima*, i concorrenti del gioco distopico – selezionati di solito mediante sorteggio¹⁵ – sono infatti obbligati a prendervi parte come i gladiatori dell'antica Roma (è il caso di *Series 7: The Contenders*, *Battle Royale* e *Hunger Games*), oppure la loro partecipazione è volontaria ma una volta iniziata la competizione non possono più ritirarsi, come accade in *La lunga marcia*.¹⁶ Non comportando alcuna gratificazione per i giocatori, che vi svolgono il ruolo di vittime sacrificali, tale attività si giustifica esclusivamente in funzione del piacere voyeuristico dello spettatore (sia diegetico che extradiegetico), vale a dire in quanto spettacolo: da qui la sua frequente mediatizzazione. L'incertezza del risultato sembra invece caratterizzare anche i giochi distopici: lo dimostra il fatto che l'eroe, nonostante i pronostici, riesca sempre a farla franca. Tuttavia in *The Running Man* la lotta è così poco equilibrata da contravvenire alla definizione cailloisiana dell'agon come "cimento in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali" (Caillois 2016: 30). Quanto al gioco come attività soggetta a regole, le competizioni descritte in queste pagine ne possiedono di ferree, che tuttavia possono essere cambiate in corso d'opera, come accade in *Rollerball* e in *Hunger Games*. Nel primo la facoltà di modificare il regolamento dello sport omonimo durante lo svolgimento del campionato diviene metafora del potere assoluto esercitato dalle corporation, mentre nel secondo la decisione degli organizzatori del gioco di consentire che i vincitori siano due, purché

¹⁵ Elemento che introduce all'interno dell'agon una certa dose di *alea*, per citare un'altra categoria di Caillois.

¹⁶ Bisogna infatti che i giocatori "abbiano la libertà di andarsene quando vogliono, dicendo: Non gioco più" (Caillois 2016: 22).

dello stesso distretto, mira invece a evitare che i protagonisti – divenuti i beniamini del pubblico – si uccidano a vicenda, e rinvia quindi ancora una volta a una prassi tipica delle produzioni televisive: quella consistente nel modificare il plot o la struttura di un programma per adattarlo alle esigenze degli spettatori. Il principio secondo cui il gioco è un'attività circoscritta nel tempo e nello spazio viene invece parzialmente trasgredito dal racconto *La settima vittima* e dal romanzo *L'uomo in fuga*, nei quali la caccia all'uomo non si svolge su un terreno di gioco delimitato e "separato" come l'arena di *Hunger Games* o l'isola di *Battle Royale*, bensì per le strade delle città americane, e può avere come teatro il mondo intero. Ma la "regola" a cui sembrano contravvenire tutte le narrazioni precedentemente analizzate è quella concernente la sua natura fittizia: infatti il gioco distopico assume senza alcuna eccezione la forma di un gioco di morte, nel quale il concetto di eliminazione, che in senso letterale designa l'esclusione di un concorrente, viene inteso nel suo significato al tempo stesso metaforico e terribilmente concreto di soppressione fisica.

Riassumendo: il gioco distopico assume spesso la forma di una competizione coatta (a cui il giocatore è obbligato a partecipare), impari (che non prevede pari opportunità per tutti i concorrenti), soggetta a regole flessibili (passibili di essere modificate arbitrariamente in corso d'opera), isolata solo parzialmente dal mondo "reale" (dal momento che si svolge in uno spazio-tempo definito ma può anche oltrepassarne i confini) e dalle conseguenze fatali (consistenti nella morte dei giocatori sconfitti). Allo stesso modo in cui le società del futuro che li hanno istituiti si presentano – secondo la tradizione della narrativa distopica – come l'immagine degenerata e grottesca dei sistemi politici del XX secolo, le immaginarie competizioni descritte in queste pagine costituiscono la perversione, o se si preferisce la sinistra parodia, del concetto huizinghiano e cailloisiano di gioco.

Bibliografia

- Anderson, Craig W. (1985). *Science Fiction Films of the Seventies*. Jefferson and New York: McFarland.
- Baccolini, Raffaella, Moylan, Tom (2003). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London and New York: Routledge.
- Bignell, Jonathan (2005). *Reality TV in the Twenty-First Century*. London: Palgrave Macmillan.
- Callois, Roger (2016). *I giochi e gli uomini*. Milano: Bompiani.
- Cardone, Lucia (2005). *Elio Petri, impolitico*. La decima vittima (1965). Pisa: ETS.
- Collins, Suzanne (2013). *Hunger Games*. Milano: Mondadori.
- Demaria, Cristina, Grosso, Luisa, Spaziante, Lucio (2002). *Reality TV: la televisione ai confini della realtà*. Roma: Rai-Eri.
- Dunn, George A., Michaud, Nicolas (2011). *The Hunger Games and Philosophy. A Critique of Pure Treason*. New York: John Wiley & Sons.
- Fisher, Mark (2012). "Precarious Dystopias: *The Hunger Games*, *In Time*, and *Never Let Me Go*." *Film Quarterly* 4: 27-33.
- Foy, Joseph J. (2012). "Safe to Do What?" Morality and the War of All Against All in the Arena". In Dunn e Michaud (2012: 206-221).
- Hobbes, Thomas (2011). *Leviatano*. Milano: Rizzoli.
- Holmes, Su, Jermyn, Deborah (2004). *Understanding Reality Television*. London and New York: Routledge.
- Hight, Craig (2004). "It Isn't Always Shakespeare, but It's Genuine. Cinema's Commentary on Documentary Hybrids". In Holmes e Jermyn (2004: 233-251).
- Huizinga, Johan (2002). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.

- Innocenti, Veronica, Perrotta, Marta (2013). *Factual, reality, makeover. Lo spettacolo della trasformazione nella televisione contemporanea*. Roma: Bulzoni.
- Kavka, Misha (2012). *Reality TV*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- King, Stephen (2013a). *La lunga marcia*. Milano: Sperling & Kupfer.
- King, Stephen (2013b). *L'uomo in fuga*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Marks, Peter (2017). *Imagining Surveillance: Eutopian and Dystopian Literature and Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Moylan, Tom (2000). *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Oxford: Westview Press.
- Murray, Susan, Ouellette, Laurie (2009). *Reality TV: Remaking Television Culture*. New York: New York University Press.
- Ouellette, Laurie (2016). *A Companion to Reality Television*. New York: John Wiley & Sons.
- Redmond, Sean (2004). *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. London and New York: Wallflower Press.
- Sheckley, Robert (1978). *Non toccato da mani umane*. Milano: Mondadori.
- Takami, Koushun (2016). *Battle Royale*. Milano: Mondadori.
- Teti, Marco (2007). "Da Montecristo a Smash TV. Un'analisi de *L'implacabile (The Running Man)* tra narrazione, antropologia e ludicità digitale." *Annali Online dell'Università di Ferrara. Sezione Lettere 2*: 177-196.