

3

videoludica. game culture 3

Bernard Perron

Silent Hill

Il motore del terrore

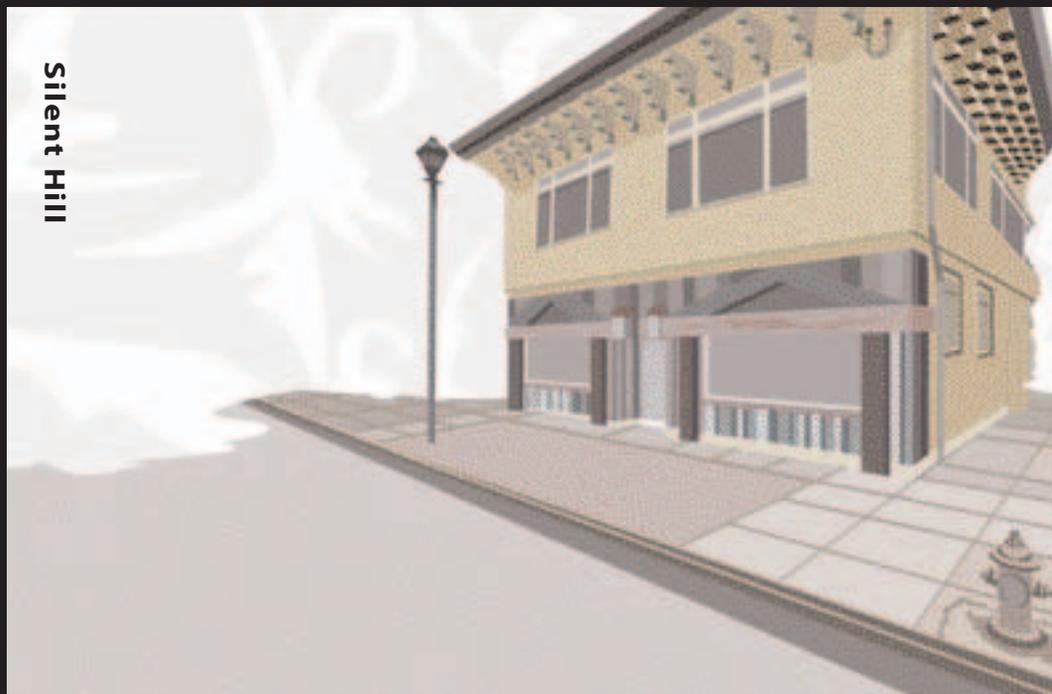
“Attenzione: questo libro contiene immagini violente e inquietanti. La paura del sangue genera paura della carne”. Prescindendo finalmente dal confronto con gli altrettanto celebri *Resident Evil* e *Alone in the Dark*, Bernard

Perron ci conduce per mano in un mondo allucinante adottando una prospettiva di analisi transmediale che attraversa cinema, televisione e letteratura. L'autore esamina tematiche come la costruzione della suspense, la rappresentazione della violenza simulata e il ruolo del game designer nella narrativa videoludica. *Silent Hill* è uno dei massimi esponenti del *survival horror*, un genere che fonde le atmosfere del cinema dell'orrore con le meccaniche ludiche dell'*adventure*. Presenta un gameplay in bilico tra incubo e psicosi e una componente narrativa che trae suggestioni dalle storie di Stephen King, H. P. Lovecraft e Dean Koontz e dalle pellicole di David Lynch, Stanley Kubrick e David Cronenberg.

Dal suo debutto su Playstation nel 1999, *Silent Hill* ha terrorizzato milioni di giocatori in tutto il mondo, diventando un vero e proprio fenomeno di culto. Il successo dell'originale ha spinto Konami, l'azienda produttrice, a sviluppare altri quattro seguiti (il quinto capitolo è in preparazione), mentre nel 2006, Hollywood ha prodotto un adattamento cinematografico diretto da Christophe Gans e sceneggiato da Roger Avary.

Bernard Perron è docente di filmologia presso il dipartimento di Storia dell'arte e studi cinematografici dell'università di Montreal, in Canada. La sua ricerca accademica si concentra sulle teorie cognitive, sulla dimensione ludica del cinema narrativo, sul cinema interattivo e sui videogame. Ha curato, insieme a Mark J. P. Wolf, *The Video Game Theory Reader* (Routledge, 2003). Ha speso molte notti insonni a Silent Hill...

videoludica® { game CULTURE



costa & nolan

costa & nolan

€ 14,60

www.costlan.it

