

RETCON RAIDER

Continuità retroattiva nelle avventure di Lara Croft

by Nillc

Se non siete fan della prima ora e state scoprendo le avventure originali della nostra Lara grazie a *Tomb Raider Remastered* (il cui lancio è avvenuto poco più di un mese fa), vi renderete presto conto di quanto le trame dei primi tre giochi fossero semplici e servissero più che altro a sostenere il gameplay; tuttavia potreste anche scoprire che, nella biografia di Lara, esistono alcune “incongruenze”.

Ad esempio, girovagando per Croft Manor in TR3, potreste imbattervi in una stanza segreta dove la nostra archeologa preferita ha messo in esposizione tutti i tesori raccolti nelle precedenti avventure: sistemati in apposite teche vedrete il Pugnale di Xian, l'Iride, uno strano idolo (che in realtà appartiene a un altro celebre avventuriero) ... e lo Scion.

Già, lo Scion. Se avete giocato i primi tre capitoli in ordine, saprete che Lara è stata costretta a distruggerlo nel corso della sua prima avventura... ma non lo ha recuperato! Nemmeno in *Unfinished Business*, dove la nostra eroina tornava nel Continente Perduto, si è mai svolta una scena in cui il prezioso artefatto veniva recuperato... eppure, nella stanza segreta lo Scion c'è. A pezzi e decisamente malridotto, ma è là.

Certo, vien facile pensare che Lara lo abbia raccolto “a schermo spento”, magari poco prima dell'esplosione della Grande Piramide, oppure che sia tornata a prenderlo successivamente; potremmo forse sentirci un po' offesi dal fatto che la scena del suo rinvenimento non ci sia stata mostrata. Questa, signore e signori, è in effetti una piccola ma significativa operazione di *retcon*.

Cos'è una *retcon*?

Probabilmente vi sarete già imbattuti in questo termine, o quantomeno ne avete subito gli effetti.

Una *retcon* (contrazione dell'inglese *retroactive continuity*) è un processo narrativo mediante il quale si modifica la continuità di una macrotrama, allo scopo di correggere eventi narrati in precedenza per adattarli a situazioni scritte successivamente. In letteratura esistono molti esempi di *retcon*, messi in atto anche in tempi non recenti; emblematico è il caso di Sherlock Holmes: dopo alcuni anni dalla sua creazione, Arthur Conan Doyle se ne stufo e scrisse un racconto, *L'ultima avventura*, nel quale il celebre detective moriva. Tuttavia, a causa delle proteste dei suoi fan, fu costretto a resuscitarlo nel romanzo *Il Mastino dei Baskerville*, nel quale l'investigatore torna

Easter¹ Time

aspidetr 2024

vivo e vegeto e la sua morte viene semplicemente “dimenticata”.

In tempi più recenti questo espediente è stato utilizzato in film, videogames, fumetti, serie TV e romanzi. Pensiamo, ad esempio, alla saga di *Superman*: nelle prime storie, i poteri di Clark Kent venivano giustificati dal fatto che egli provenisse da Krypton, un pianeta abitato da esseri umanoidi in grado di volare, usare la super-vista, muoversi più veloce della luce e così via. In seguito, fu detto che in realtà Kal-El/Clark Kent fosse sì un alieno, ma perfettamente uguale a noi umani: i suoi superpoteri di Superman venivano dal suo adattamento alla gravità e al magnetismo terrestre, diversi da quelli del suo pianeta natio. E i superpoteri dei kryptoniani? Mai più menzionati.

Basta una rapida *overview* per rendersi conto che in pratica non esiste una saga, una serie, un qualsiasi prodotto letterario, audiovisivo o videoludico dotato di macrotrama che non sia stato soggetto a un'operazione di *retcon*. Nonostante si tratti di una pratica vituperata dai fan, che la considerano un trucco da quattro soldi o addirittura un tradimento, spesso essa si rende necessaria per prevenire o correggere *plot hole* che porterebbero la narrazione in un vicolo cieco; oppure, nel caso di saghe molto longeve, si opera una *retcon* per riadattare elementi scritti in un periodo precedente alle esigenze del nuovo pubblico e del nuovo mercato.

La *retcon* può avvenire in tre modi: per *addizione*, ossia aggiungendo ai fatti già narrati un elemento di cui in precedenza si era taciuto; per *sottrazione*, vale a dire “cancellando” deliberatamente una o più parti della trama; infine per *modifica*, cioè smentendo categoricamente uno o più episodi della macrotrama e inducendo il lettore/spettatore/*gamer* a pensare che le cose siano andate in maniera differente rispetto a come in precedenza affermato.

Anche la saga di *Tomb Raider*, durante la sua quasi trentennale esistenza, non ha potuto sottrarsi a massicce operazioni di *retcon*. E no, non stiamo parlando della nuova serie inaugurata con TR13: quello è un *reboot*, una *tabula rasa* totale allo scopo di ripartire da zero, e in questo articolo non ne parleremo. Le operazioni di *retcon* più significative sono state effettuate nella serie classica, quella che va da *Tomb Raider 1* ad *Angel of Darkness*.

Nei prossimi paragrafi prenderemo in analisi alcuni dei momenti in cui questa tecnica è stata utilizzata nella serie; ci tengo a precisare che per la mia ricerca mi sono basato solo sulle *storyline* “ufficiali” dei vari capitoli, desumibili dai filmati *ingame* o dai libretti d'istruzioni: volutamente non ho preso in considerazione libri di corredo come guide e pubblicazioni accessorie (anche se autorizzate) e altri media, fatti salvi alcuni casi particolari che spiegherò di volta in volta.

Lara Croft: archeologa per caso o per vocazione?

Nel *booklet* di TR1 ci viene presentata per la prima volta la nostra amata Lara, mediante una biografia molto dettagliata che narra della sua metamorfosi da rampolla dell'alta società inglese ad avventuriera senza scrupoli in seguito a un famigerato incidente aereo. Nello specifico, si diceva che la ragazza avesse compiuto i suoi studi e le sue prime imprese *dopo* il disastro, avvenuto otto

anni prima del periodo in cui era ambientato l'episodio, quando Lara ne aveva 21.

Certamente nel 1996 i creatori del gioco non avrebbero mai potuto immaginare che la loro creatura avrebbe fatto leggenda, né che in breve le tecnologie avrebbero consentito (e il mercato avrebbe richiesto) di dotare i personaggi di maggior profondità.

Fu così che i fan storici rimasero sconcertati quando, tre anni dopo, aprirono il libretto di *The Last Revelation* e vi trovarono scritto che in realtà Lara avesse avuto *da sempre* il pallino dell'archeologia, al punto da studiare la materia al prestigioso *college* di Wimbledon. La sua carriera da razziatrice di tombe, inoltre, era iniziata ben prima dell'incidente aereo: in realtà la sua prima spedizione sarebbe avvenuta quando aveva 16 anni, assieme a quel povero diavolo di Werner Von Croy.

La modifica era piuttosto sottile, perché non smentiva del tutto quanto affermato nel 1996: tuttavia, secondo questa nuova versione, l'avventura cambogiana aveva avuto un ruolo centrale nello sviluppo caratteriale di Lara, e aver omesso di narrarlo all'epoca della sua impresa può sembrare quantomeno bizzarro.

Il signore e la signora Croft

Sempre parlando della primissima bio di Lara, i giocatori hanno avuto di che arrovellarsi su una questione ancora più delicata: chi sono i suoi genitori? E che fine hanno fatto?

Il padre di Lara, stando ai libretti di TR1 e TR4, è lord Hensingly Croft; della madre, invece, non viene mai fatto il nome. Sebbene non fosse mai stato specificato, veniva lasciato intendere che il signore e la signora Croft fossero morti nell'ormai famoso incidente aereo; rimasta sola col patrimonio dei Croft, Lara sarebbe poi stata diseredata dal resto della famiglia a causa del suo comportamento fuori dagli schemi. Questa versione fu poi ripresa anche dai diversi *media* che, a cavallo tra gli anni '90 e i primi 2000 espansero l'universo di TR: nella serie a fumetti, per esempio, veniva mostrata la scena dell'incidente (nel quale moriva anche un fantomatico promesso sposo di Lara, tale Roger); anche qui il nome di Lord Croft era l'impronunciabile Hensingly, mentre alla sua signora fu dato il nome *Andrea*.

A sparigliare le carte, nel 2000, fu *Chronicles*. Oltre a comprendere una seconda avventura adolescenziale della bella archeologa (a riprova del fatto che la sua vocazione fosse ben anteriore al disastro aereo), il quinto episodio conteneva una sorprendente rivelazione: nel filmato iniziale vediamo infatti i coniugi Croft piangere davanti alla tomba di Lara, data per morta. Chi ha la mia età o giù di lì ricorderà benissimo che quel filmato causò sconcerto tra i fan, che di punto in bianco non sapevano più se questi benedetti genitori fossero morti o vivi.

Fu il primo film, uscito l'anno successivo, a rappresentare un decisivo elemento di rottura. In esso non solo veniva dato un nuovo nome al papà di Lara (Richard), ma fu narrato che i Croft fossero morti, ciascuno in una diversa circostanza, comunque diversa dall'incidente aereo. È bene

ricordare che la *storyline* dei primi due film sia da considerare alternativa a quella dei videogames; tuttavia, in seguito, il pattern della sfiga della famiglia Croft sarebbe stato ripresentato ciclicamente all'interno della serie, in un continuo susseguirsi di *retcon*.

Due nemici duri a morire

A proposito di *Chronicles*: finora abbiamo parlato di *retcon* più o meno pesanti, ma ce n'è una che, pur essendo meno ingente, causa tuttora numerosi dubbi tra i giocatori. Parliamo della sorte di Pierre e Larson.

La prima volta che incontriamo questi pittoreschi sicari è in TR1: nel corso dell'avventura, dopo una serie interminabile di inseguimenti e sparatorie li facciamo fuori senza ombra di dubbio. I due personaggi saranno poi ripescati in *Chronicles*, rivisti un po' nell'aspetto grafico (in meglio) e nella caratterizzazione (in peggio). Nel primo dei quattro *flashback* narrati nel quinto episodio, dopo una serie interminabile di inseguimenti e sparatorie... li facciamo di nuovo fuori senza ombra di dubbio! Non è mai stato specificato se l'avventura romana di TR5 sia avvenuta prima o dopo gli eventi narrati in TR1: in qualsiasi caso, la morte dei due scagnozzi in uno degli episodi contraddirebbe inevitabilmente quella mostrata nell'altro. Nel 2010 io e Over abbiamo provato a dare una nostra interpretazione degli eventi in due racconti che riescono, nemmeno troppo rocambolescamente, a conciliare le due avventure: tuttavia, poiché non siamo mai stati assunti né pagati dalla Core Design, questa nostra spiegazione non è canonica. Peggio per loro.

Werner, mio caro Werner

Restando in tema di nemici: probabilmente uno dei personaggi della serie che più hanno risentito della *retcon* è di certo Werner Von Croy, antagonista della trilogia TR4-5-6. In ciascuno di questi episodi ci viene presentato in maniera diversa: in *The last revelation* è un professore-avventuriero, quasi una versione austriaca e più anziana di Indiana Jones; in *Chronicles* è invece un ricco magnate, proprietario di un'azienda di servizi tecnologici all'avanguardia con sede a New York; in *Angel of Darkness* torna invece a essere un facoltoso archeologo, privo però dello spirito avventuroso che lo aveva caratterizzato in passato.

In realtà nessuna di queste tre versioni smentisce in pieno le altre due; tuttavia ci sono alcune grosse incongruenze, riscontrabili principalmente in *Chronicles*. Nel precedente capitolo era lasciato intendere che Lara e il suo mentore non si fossero più visti in seguito alla famigerata avventura cambogiana a inizio gioco, al punto che quando il professore riappare molti anni dopo lei si stupisce di trovarlo ancora in vita. In TR5, invece, Lara sembra consapevole che Von Croy sia vivo e vegeto, al punto di volergli sottrarre l'Iride.

Nella *cutscene* che precede il livello *Allarme Rosso!* Werner compare brevemente e sembra ben più anziano e malandato rispetto a come appariva in TR4, tanto che per muoversi utilizza una

sedia a rotelle. Certo, poiché il segmento newyorkese di TR5 si ambienta prima del quarto capitolo, è possibile che nel frattempo si sia ripreso, ma è quantomeno strano che si sia fatto anche un *extreme makeover!* Così come è strano, inoltre, che né in TR4 né in AoD si faccia mai menzione della sua ricchezza, né del fatto che sia proprietario delle WCI.

Sul web fioccano le teorie in proposito: alcuni sostengono che in realtà le WCI appartengano al *padre* di Von Croy, che sarebbe da identificare nell'uomo in smoking che compare al suo fianco nella summenzionata *cutscene*; tuttavia, oltre al fatto che quel personaggio appaia più giovane dello stesso Von Croy, nelle fonti ufficiali egli è citato semplicemente come *uomo in smoking*.

Altri dicono che, in realtà, Von Croy non dovesse apparire nei livelli newyorchesi, e che al suo posto ci fosse un altro personaggio sostituito in fase avanzata di sviluppo: la teoria è affascinante, ma a differenza del caso conclamato di Jean Yves/Charles Kane, essa non trova alcun riscontro. La questione Werner Von Croy sarà perciò destinata a rimanere irrisolta.

Che fine ha fatto Croft Manor?

Veniamo adesso al passaggio di testimone tra la Core Design e la Crystal Dynamics: da molti questo primo, grande cambiamento nella storyline di Lara Croft è stato salutato come un *reboot*, ma in realtà si tratta di una massiccia operazione di *retcon*... anche piuttosto furbesca, se vogliamo.

La prima impressione è infatti che la Lara Crystal sia altro rispetto alla Lara Core... ma, a ben vedere, le due versioni sono piuttosto coerente tra loro: il carattere, le mosse base, il *modus operandi* sono praticamente identici. Per il resto taglia qui, cuci là, dimentica in toto AoD e modifica qualche elemento biografico, recupera l'intera storia di TR1 e adattala al nuovo corso... ed ecco a voi una *retcon* fatta e finita. Del resto, ai tempi di TR1 Lara aveva 29 anni, nel frattempo ne erano passati dieci... una Lara quasi quarantenne avrebbe avuto di certo meno appeal, così si decise di dimenticare la sua età (la quale, in realtà, era già stata resa più incerta nei precedenti capitoli).

A ben vedere, l'unico vero elemento di rottura tra i primi sei capitoli e la trilogia *Legend-Anniversary-Underworld* è Croft Manor.

Nell'ormai indispensabile *booklet* di TR1 veniva narrato che, in seguito al disconoscimento da parte della sua famiglia, Lara avesse ereditato la propria casa da una zia, l'unica parente che non l'avesse allontanata; i fan rimasero esterrefatti quando, giocando per la prima volta a *Legend*, si trovarono ad accedere a una nuova Casa di Lara, molto simile a quella vista nei primi due film. Questa dimora diventerà quella ufficiale di Lara, anche in seguito al *reboot* di Square Enix.

E il vecchio Croft Manor? Dimenticato? Non proprio. Nella trilogia LAU si afferma che quella vista nei giochi sia una delle tre magioni appartenenti a Lara. Non viene mai specificato, ma una delle restanti due potrebbe essere quella dei primi sei capitoli.

Lara VS Seth: la lotta continua

Finora abbiamo parlato dei videogame della serie “regolare”; quando abbiamo tirato in ballo gli altri media che hanno ospitato le avventure di Lady Croft, abbiamo glissato dando per scontato che le *storyline* in essi presenti siano da considerare come realtà “alternative” rispetto al canone lariano.

Discorso diverso per i molti *spin-off* della serie principale usciti nel corso degli anni: le loro trame, in teoria, dovrebbero essere inserite nella *timeline* ufficiale, e a ben vedere quasi nessuna di esse si rivela in tal senso problematica.

La situazione si complica nel caso del bellissimo e ingiustamente poco diffuso *Lara Croft and the Temple of Osiris*: questo episodio, oltre a vantare un acronimo degno di un batterio gram-negativo (LC-TOO), vede la Lara Croft “classica” tornare alla ribalta dopo il reboot del 2013, in un'avventura tutta egiziana contro il dio Seth. Questi viene liberato in seguito alla rimozione accidentale di un artefatto, con conseguente sudata di sette camicie su e giù per l'Egitto nel tentativo di ricacciarlo all'inferno, o meglio nella *Duat*.

Vi ricorda qualcosa? Esatto: la trama è incredibilmente simile a quella di TR4! Già in quell'episodio Lara combatteva il malvagio dio dalla testa di sciacallo, anche se, a dirla tutta, il gameplay e l'intreccio dei due titoli sono profondamente diversi. Tuttavia, noi che siamo con Lara sin dall'inizio, cosa dovremmo pensare? Che la nostra bella archeologa e Seth si sono incontrati due volte? Che dovremmo “dimenticare” TR4 (sacrilegio!)? Che si tratti di due Lare diverse, in due universi paralleli? Probabilmente non lo sapremo mai: questo è il bello (e il brutto) delle *retcon*.