



Docety Journal

Semestrale di coaching
e digital culture

Direttori:

Antonello Fabio Caterino (Università del Molise), Francesco Toniolo (Università Cattolica di Milano), Nicola Palmieri.

Comitato editoriale:

Tommaso Di Stefano, Gianluca Benucci, Maria Virginia Matteo.

Comitato scientifico:

Teresa Agovino (Universitas Mercatorum), Lucia Checchia (Università del Molise), Visnja Bandalo (Università di Zagabria), Valeria Melis (Università di Cagliari / Università di Venezia Ca' Foscari), Francesca Favaro (Università di Padova).

Sommario

Yamata no Orochi dal mito al videogioco.	4
Il Machinima come pratica poetica. Se Giuseppe Ungaretti avesse giocato a Call of Duty avrebbe guardato il cielo?	
Riscoprire Jane per scoprire i videogiochi nelle scuole.	20
Ogni videogioco può essere un esercizio di comparatistica.	27
Esistere grazie ai videogiochi: emozioni e senso di presenza.	34
Apologia del voto numerico per le recensioni videoludiche.	44
Pop culture. La fortuna internazionale di Dante a fumetti.	51
Cibo e gusto come prodotti culturali e sociali.	64
Studi e poi sei disoccupato. L'università è inutile?	72
La linguistica forense: un punto d'incontro tra studi umanistici e scienze forensi.	76



Yamata no Orochi dal mito al videogioco

«Drago caos... signore degli stati mutevoli dell'essere»¹. Con queste parole il grande scrittore argentino Jorge Luis Borges tentava di cogliere la natura sfuggente del drago/serpente, presente in numerosi miti e leggende appartenenti a culture lontane nel tempo e nello spazio. Una 'potenzialità ancestrale' per

Borges, capace di 'assumere molte forme' in quanto egli potenzialmente le 'possiede e le domina'².

È molto raro trovare persone che provino amore verso i serpenti, creature sfuggenti e misteriose che vivono lontano dagli occhi dell'uomo. In un interessante saggio, Kōbō



Abe cercava di spiegare le ragioni alla base della paura irrazionale che attanaglia molti alla vista di queste creature. «Il senso di disagio che il serpente ci trasmette trova origine nella mancanza delle caratteristiche che consideriamo tipiche nel animali»³, scrisse Abe: gli arti, innanzitutto. Il che renderebbe impossibile all'osservatore sviluppare un legame empatico con il serpente, comprenderlo, e pertanto l'esperienza costituirebbe un disturbante viaggio all'infuori del nostro quotidiano. La

reazione di rigetto emotivo sarebbe quindi frutto della difficoltà nell'antropomorfizzare creature prive di zampe, in quanto «tracciare analogie con la vita umana diviene problematico»⁴. Potremmo considerare il serpente come un alieno ante litteram.

Un recente lavoro di M. D. Foster ha riportato questa interpretazione in auge, trasponendola nello studio degli *yōkai*, mostri soprannaturali che popolano il folclore giapponese. Allo stesso modo dei serpenti – di cui spesso, nota Foster, gli *yōkai* assumono fattezze o caratteristiche comportamentali – queste creature ci mettono a disagio con le loro forme imprevedibili «poiché non hanno un senso per noi, sia dal punto di vista intellettuale che da quello emozionale», essendo formati da «elementi familiari e non familiari mescolati assieme in un tutto che risulta inquietante»⁵.

Alcuni *yōkai* dalla forma serpentina hanno però raggiunto una grande popolarità e sono amatissimi dal popolo giapponese e non solo: l'elusivo *Tsuchinoko*, annoverato tra i criptidi dagli studiosi di criptozoologia, ha raggiunto grande notorietà in tutto il mondo grazie a videogiochi come *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (in cui è possibile catturar-

lo piazzando delle trappole in punti specifici del mondo di gioco), *Castlevania: Aria of Sorrow* (dove lo Tsuchinoko è un nemico raro, con basse probabilità di apparire e rinvenibile soltanto in una stanza del castello di Dracula) e nella celeberrima serie *Pokémon* (Dunsparce è ispirato proprio allo Tsuchinoko e alla sua caratteristica forma tozza).

Nella gran parte dei casi, il serpente/drago è antagonista e monstrum per eccellenza, mirabile e temibile allo stesso tempo. Lo scontro fra l'eroe e gigantesche creature serpentiniformi è uno dei *tòpoi* più ricorrenti in mitologia e letteratura: partendo dalla lotta tra *Marduk* e *Tiamat*, narrata nell'*Enūma Eliš* babilonese (la cui prima elaborazione è datata dagli studiosi intorno alla fine del secondo millennio a.C.), questo archetipo si è largamente diffuso nello spazio e nel tempo, dal mondo greco (Zeus contro Tifone, Eracle contro l'Idra di Lerna, Apollo contro Pitone) a quello azteco (Quetzalcoatl contro Cipactli), passando per la mitologia norrena (Thor contro Jörmungandr) fino ad arrivare alle storie dei Santi cristiani (San Giorgio contro il Drago, San Michele contro il Serpente/Diavolo). La cultura giapponese non fa eccezione, e la più importante rappresentazione del serpente mostruoso è data da Yamata no Orochi.

Descritto nei testi di narrativa nipponica più antichi a noi pervenuti, ossia il *Kojiki* (712 d.C.) e il *Nihonshoki* (720 d.C.), Yamata no Orochi è un serpente/drago a otto teste che porta disperazione nella landa di Izumo, dove si nutre di giovani vergini da sacrificare ogni anno per placare il mostro. Nel racconto del *Kojiki*, Susano, fratello della dea del sole Amaterasu, si imbatte nei genitori disperati di Kushinada, prossima fanciulla destinata a soddisfare la fame di carne umana di Yamata no Orochi; in cambio della mano della ragazza, Susano accetta di combattere il drago. Con un pizzico di strategia: l'eroe fa in modo che tutte e otto le teste si ubriachino di sake e cadano addormentate. A questo punto eliminare il mostro è un gioco da ragazzi, e Susano trova nella coda del nemico appena ucciso la leggendaria spada *Amano Murakumo*⁶ – conosciuta anche con il nome di *Kusanagi no Tsurugi* – passata con eleganza dal mito alla realtà e divenuta uno dei tre tesori sacri della famiglia imperiale giapponese. I tesori non sono visibili al pubblico, e pertanto non sono note le sembianze della "vera" *Amano Murakumo*.

L'uccisione di Yamata no Orochi da parte di Susano costituisce il prototipo dello *yōkai taiji*, un tipo di narrativa giapponese tradizionale in-

centrato sull'uccisione di uno *yōkai* pericoloso da parte di un eroe (solitamente) umano⁷.

Questo racconto seminale ha poi ramificato la propria influenza in diversi media: Yamata no Orochi è così divenuto un *kaiju* comparso in diversi film della compagnia creatrice di Godzilla, Toho, a partire dal 1959, e lo stesso King Ghidorah, altro *kaiju* dei film Toho, è un Orochi non ancora pienamente sviluppato, svegliato dall'ibernazione prima che la crescita delle sue teste – ne presenta soltanto tre – fosse completa. Apparizioni del serpente/drago si registrano anche nel mondo degli anime e dei manga, ad esempio in *Doraemon* e *Gintama*.

È stata però l'interattività garantita dal medium videoludico a garantire la maggiore fortuna a Yamata no Orochi, affrontato da milioni di giocatori in varie situazioni e con ricostruzioni di questa figura mitologica spesso brillanti. La trasposizione più celebre e riuscita in questo senso, forte anche di notevole attenzione da parte del mondo accademico, è avvenuta in *Ōkami*, sviluppato da Clover Studio e rilasciato nel 2006 su PlayStation 2.

Nel suo complesso, questo videogioco si propone come una reinterpretazione – con tratti anche umo-

ristici – del *Kojiki*⁸, e arricchisce gli antichi miti con tematiche e riflessioni ecologiche che ben si sposano con la contemporaneità e gli attuali dibattiti su fenomeni come inquinamento e riscaldamento globale: la dea Amaterasu assume forma di lupo per solcare a zampe svelte le lande avvizzite dell'antico Giappone, devastato da demoni tremendi che privano la terra dei suoi colori. Amaterasu riporterà la bellezza nel mondo grazie al suo pennello dotato di poteri divini, una soluzione originale sia dal punto di vista concettuale che sotto il profilo del gameplay.

Ispirato allo stile di pittura *sumi-e* da un punto di vista artistico, *Ōkami* è interamente basato su riferimenti a miti e leggende giapponesi, con inesti mirati che non fanno però perdere rilevanza al materiale di matrice tradizionale utilizzato. Gli *yōkai* che ostacolano Amaterasu sono presentati al giocatore fornendo un background culturale nel bestiario, e fra questi una delle potenze di maggiore rilievo – affrontato in due diverse occasioni nel corso del videogioco – è proprio Yamata no Orochi.

Dotato di otto teste, proprio come viene presentato nel *Kojiki*, Orochi è dapprima una forza latente, trattenuta dal sigillo apposto da Nagi, eroe che lo ha battuto cento anni

prima degli eventi di Ōkami. Un suo discendente, Susano, rimuove la leggendaria spada Tsukuyomi dal punto in cui era stata collocata dall'eroe, e così il potere di Yamata no Orochi si libera dalle catene imposte da Nagi. La storia propone una interessante lettura del personaggio, un vero e proprio anti-eroe che ha in comune con il serpente/drago uno smodato amore per il sake. Con l'aiuto di Amaterasu, Susano riesce a replicare l'impresa di Nagi, e sconfigge Orochi per salvare l'amata Kushi.

I parallelismi con il mito del *Kojiki* sono quindi molto numerosi. A livello iconografico, gli sviluppatori hanno lavorato approfonditamente sulla caratterizzazione dei personaggi: ad esempio, Kushi (Kushinada nel *Kojiki*) ha un'acconciatura a forma di pettine, significato della parola giapponese kushi. Anche in questo caso Yamata no Orochi viene sconfitto grazie al sake – prodotto, in questo caso, dalla stessa vergine sacrificale. Ad essere rigorosi, è in realtà Amaterasu/il giocatore, con i suoi colpi di pennello, a sconfiggere il drago; tuttavia, la storia tramanderà Susano come il grande eroe.

Lo stesso inganno caratterizza anche *Dark Souls*, sviluppato da From-Software e rilasciato nel 2011 per PlayStation 3. Il non-morto prescel-

to/giocatore, giunto in un lontano passato a causa del richiamo di una forza primordiale, sconfigge tale entità oscura, chiamata Manus; l'unico essere a conoscenza dell'identità del vincitore è il fungo parlante Elizabeth, il quale decide di tramandare una storia differente: Manus è stato sconfitto dall'eroe Artorias, in realtà divorato dall'abisso che ha tentato di sconfiggere. «Mi ricorderò di te, ma terrò la tua storia per me», dice Elizabeth, «questa è la cosa migliore, dato che tu provieni da un tempo molto lontano dal nostro».

Dark Souls ha un'ambientazione di stampo fantasy medievale, con un ampio utilizzo di stilemi propri della cultura occidentale. È possibile, però, rintracciare due riferimenti al mito di Yamata no Orochi. Il primo è la presenza di due draghi a sette teste (e non otto, come nel racconto del *Kojiki*) che risiedono rispettivamente nel Bacino Radiceoscura e nel Lago di Cenere. Il secondo, più consistente, è la Murakumo, una spada curva forgiata nelle misteriose Terre dell'Est e ottenibile uccidendo un personaggio non giocante che si trova nelle vicinanze della località in cui appare il primo serpente che abbiamo citato.

Già nel 2002 un famoso videogioco sviluppato da Camelot Software

Planning per Game Boy Advance, *Golden Sun: L'era perduta*, aveva dedicato ampio spazio al racconto di Orochi, riproducendo la località di Izumo, cittadina oppressa dal drago e oggi sede di uno dei più importanti santuari della religione shintoista. Il Serpente (così è chiamato dagli abitanti di Izumo) si sveglia in seguito all'eruzione del Monte Aleph, evento che mette in moto l'avventura dei protagonisti e cambia gli equilibri del mondo di Weyard. Differentemente dalla rappresentazione presente nel *Kojiki*, in *Golden Sun: L'era Perduta* il mostro ha soltanto una testa, ed esteticamente è in tutto e per tutto simile ad un tipico drago occidentale (ha un paio d'ali, una squamosa pelle verde...). La bella Kushinada viene scelta come primo sacrificio da offrire al mostro; il suo fidanzato, Susa (trasposizione dell'eroe Susano) indebolisce il serpente con del sake, di cui è ghiotto, e tenta di ucciderlo: l'intervento dei protagonisti è essenziale per assicurare a Susa la vittoria, e il Serpente viene tramutato in pietra dal colpo finale assestato dal fidanzato di Kushinada grazie alla Portanubi, spada leggendaria custodita dagli anziani di Izumo dopo essere stata persa dal Serpente molto tempo addietro. In seguito alla battaglia, Susa ripone la spada in corrispondenza della coda del mostro – un evidente cen-

no alla collocazione della Ama no Murakumo illustrata nel *Kojiki* – e gli eroi sono liberi di portarla con loro come ricompensa per l'aiuto prestato agli abitanti di Izumo. Il racconto videoludico risulta, quindi, piuttosto fedele all'originale ma, proprio come avviene in *Ōkami*, Susano viene aiutato dal giocatore e la battaglia si fa corale, non essendo più imperniata sulla forza del singolo bensì sulla collaborazione del gruppo.

Da ultimo si propone un cenno a *Nioh*, videogioco action sviluppato da Team Ninja e pubblicato su PlayStation 4 e PC. L'avventura, ambientata in larga parte nel Giappone del XVII secolo, costituisce un omaggio al folclore nipponico: i nemici affrontati dal protagonista William sono quasi esclusivamente *yōkai*. Il viaggio di William rappresenta la scoperta, da parte dell'uomo occidentale, di una cultura del tutto aliena e di una landa popolata da mostri non familiari. Si ha quella 'uscita dal quotidiano' di cui parlava Abe nel suo saggio sulla paura dei serpenti, con l'impossibilità, per il protagonista, di aggrapparsi al muro delle sue abitudini.

Anche alla luce di questa interpretazione, risulta naturale la scelta di Yamata no Orochi come boss finale della campagna principale. L'antagonista Kelley utilizza tutti i suoi poteri per far risorgere quello che lui

stesso definisce «lo yōkai più temuto di tutto il Giappone». In questo caso William non fa alcun uso del sake, e le teste di Orochi non vengono tagliate dall'eroe; una volta esauriti i suoi punti vita, il mostro crolla nelle acque sottostanti e scompare. Non c'è alcuna principessa da salvare, nessun villaggio in pericolo: Yamata no Orochi risulta quindi privo di contesto – esattamente come avviene per i draghi a sette teste presenti in *Dark Souls* – e la sua breve presentazione può risultare insufficiente al giocatore per inquadrare questa figura mitologica così complessa, più volte riletta dai nostri media, e che certamente avrà molto da dire anche in futuro.

Giulia Martino

LUDOGRAFIA

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, PlayStation 2, Konami, 2004

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, PlayStation 3, Konami, 2015

Castlevania: Aria of Sorrow, Game Boy Advance, Konami, 2003

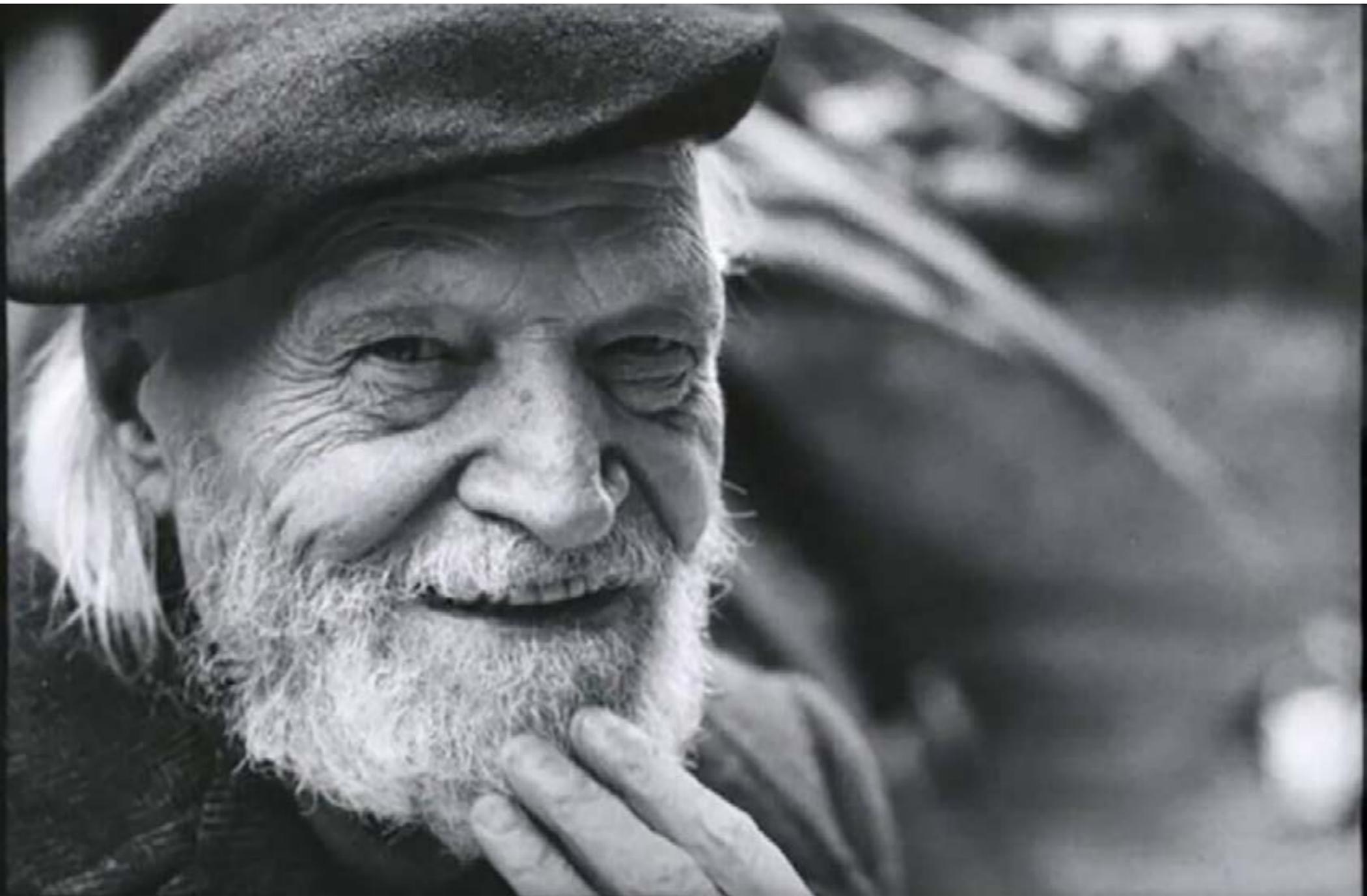
Pokémon Versione Argento, Game Boy, Nintendo, 1999

Ōkami, PlayStation 2, Capcom, 2006

Dark Souls, PlayStation 3, From-Software e Namco Bandai, 2011

Golden Sun: L'era perduta, Game Boy Advance, Nintendo, 2002

Nioh, PlayStation 4, Sony Interactive Entertainment, 2017



Il Machinima come pratica poetica. Se Giuseppe Ungaretti avesse giocato a Call of Duty avrebbe guardato il cielo?

Il machinima è poesia?

Il termine poesia, derivato dal latino *pōēsis* e acquisito dal greco *ποίησις* (*pōiesis*), rimanda al significato letterale di «fare, produrre». Secondo l'Oxford Languages si tratta dell'«espressione metaforica di contenuti umani in corrispondenza di pecu-

liari schemi ritmici e stilistici». In che modo questa definizione può aiutarci a comprendere il mondo della videoarte?

Alla poesia è generalmente associato un immaginario composto da carta, inchiostro, penne e libri stampati, apparentemente lontano da quello

dei led, dell'interattività e delle immagini in movimento che contraddistinguono l'esperienza videoludica.

Nonostante le distanze, questi mondi trovano un punto d'incontro in quella che potremmo definire una forma di poesia videoludica: il machinima.

Quando si parla di machinima (parola che deriva dall'unione delle parole machine e cinema) si fa riferimento ad un insieme di tecniche che permettono di creare contenuti video all'interno dell'ambiente videoludico. Il risultato è un prodotto simile ad un cortometraggio, registrato utilizzando sistemi di cattura dello schermo¹. Nel machinima l'autore mette in atto pratiche di gioco non convenzionali per decostruire il videogame e generare curiosità nello spettatore. Seppure esistano diverse forme di machinima, in questa sede si farà riferimento a quello artistico, che più di tutti evidenzia un rapporto con l'arte poetica. Nel machinima artistico, riducendo l'interattività tipica del videogioco alla linearità della produzione cinematografica, l'autore suggerisce al pubblico nuove narrazioni e apre spazi di riflessione non solo sul videogioco e sulle pratiche ad esso associate, ma sull'intera società².

Un esempio particolarmente espli-

cativo di machinima centrato su temi sociali è *Clouds Fall* (2014) di Yuk Yiu, che insieme a *Another Day Of Depression In Kowloon* (2012) e *The Plastic Garden* (2013) compone la trilogia girata all'interno del videogame *Call of Duty*. Utilizzando COD come scenario in cui costruire la sua sceneggiatura, l'artista crea video capaci di tematizzare la violenza, l'abbandono, la guerra e la morte con grande precisione e lucidità.

Clouds Fall, probabilmente il video più evocativo della trilogia, è costituito da una sequenza di quadri virtuali in movimento, in cui il giocatore osserva il cielo, adottando una postura fuori dal comune per un gioco FPS. Lo sguardo rivolto verso l'alto permette di soffermarsi su un aspetto del videogioco generalmente ignorato: le nuvole³. Il cielo di *Call of Duty* ha caratteristiche precise: nubi minacciose si aggirano basse e scure, ingrigite dalle esplosioni belliche. Attraverso esse Yuk Yui propone una visione della violenza che si discosta dai canoni ufficiali del videogioco. Mentre in COD il giocatore è portato a muoversi velocemente per conquistare le basi degli avversari e le uccisioni vengono valorizzate con zoom e rallenti, nel machinima



Clouds Fall, Ip Yuk Yiu (2014)

la spettacolarizzazione della violenza è bandita. Le uniche informazioni che abbiamo derivano dagli scoppi e dal fumo nero che provengono dal campo di battaglia. Quella che si genera è una narrazione obliqua che racconta senza mostrare. Tutto ciò che l'artista ci lascia è un presagio, l'intuizione di una violenza insensata e dolorosa, che ci colpisce ancora più profondamente perché lasciata alla nostra immaginazione. In questo modo Yuk Yiu denuncia la violenza, non solo quella di un videogioco che si basa sul desiderio di conquista e sul piacere dell'uccisione virtuale, ma soprattutto della realtà di cui COD è rappresentazione, di un mondo abituato ad osservare la violenza tanto da esserne assuefatto. Per combattere questa abitudine Yuk Yiu individua una strategia particolarmente efficace: la poesia.

Riprendendo la definizione proposta inizialmente, risulta evidente come il

machinima, in quanto prodotto volto all'espressione metaforica di contenuti umani e caratterizzato da specifici ritmi e scelte stilistiche, possa essere considerato come una vera e propria forma di poesia.

La poetica di Yuk Yiu e di Giuseppe Ungaretti

Dopo aver riletto la pratica del machinima in quella della poesia, risulta utile spostare lo sguardo dal piano formale a quello contenutistico e interrogarci su quale sia la poetica a cui Yuk Yiu fa riferimento nella sua trilogia.

Come precedentemente accennato, i temi che emergono dall'opera hanno a che vedere in primis con la guerra, ma anche con la solitudine, il disagio esistenziale e l'ineffabilità del dolore. Attraverso le inquadrature del videogioco l'autore crea una serie di ritratti, dando spazio ad elementi generalmente ignorati: le nuvole, gli ambienti di una casa disabitata, i manichini senza testa delle esercitazioni, l'immobilità di un'altalena, una città deserta sotto lo scroscio di un

temporale. Queste immagini apparentemente nude e di carattere descrittivo, generano in chi le guarda un profondo senso di inquietudine, aprendo numerose possibilità di introspezione, domande, dubbi su di sé e sul mondo. Si può dire che Yuk Yiu lavori per analogie, utilizzando immagini essenziali per trattare di temi complessi, che possono essere profondamente compresi soltanto attraverso un movimento irrazionale



Another Day Of Depression In Kowloon, Ip Yuk Yiu (2012)

Questi elementi non sono nuovi nel panorama letterario del XX secolo. Essi risultano completamente coerenti con la visione di uno dei più grandi poeti della letteratura italiana, che della precisione nella scelta delle parole, della semplicità profonda e dell'ermetismo, ha fatto la sua cifra stilistica: Giuseppe Ungaretti.

Il primo aspetto che collega l'esperienza di Yuk Yiu a quella di Ungaretti sono i temi. Entrambi gli artisti scelgono di mostrarci scenari di guerra e violenza, proponendo visioni differenti da quelle in cui la società li ha immersi.

Da un lato, Ungaretti si oppone al senso comune del suo tempo, che descrive il conflitto bellico come un gesto romantico e eroico, evidenziando la precarietà della vita e la necessità di costruire rapporti di fratellanza tra gli uomini. Dai suoi scritti emerge chiaramente lo strazio nel vedere un compagno massacrato, la paura per sé stessi e per gli altri, le condizioni di vita precarie, i desideri miseri dei soldati, ben lontani dalle idee di patriottismo. In questo dolore Ungaretti non può fare altro che aggrapparsi agli sprazzi di vita: ai dettagli, alla speranza di costruire una nuova armonia tra gli uomini, alla poesia e alle parole che culminano nel celebre «M'illumino d'immenso».



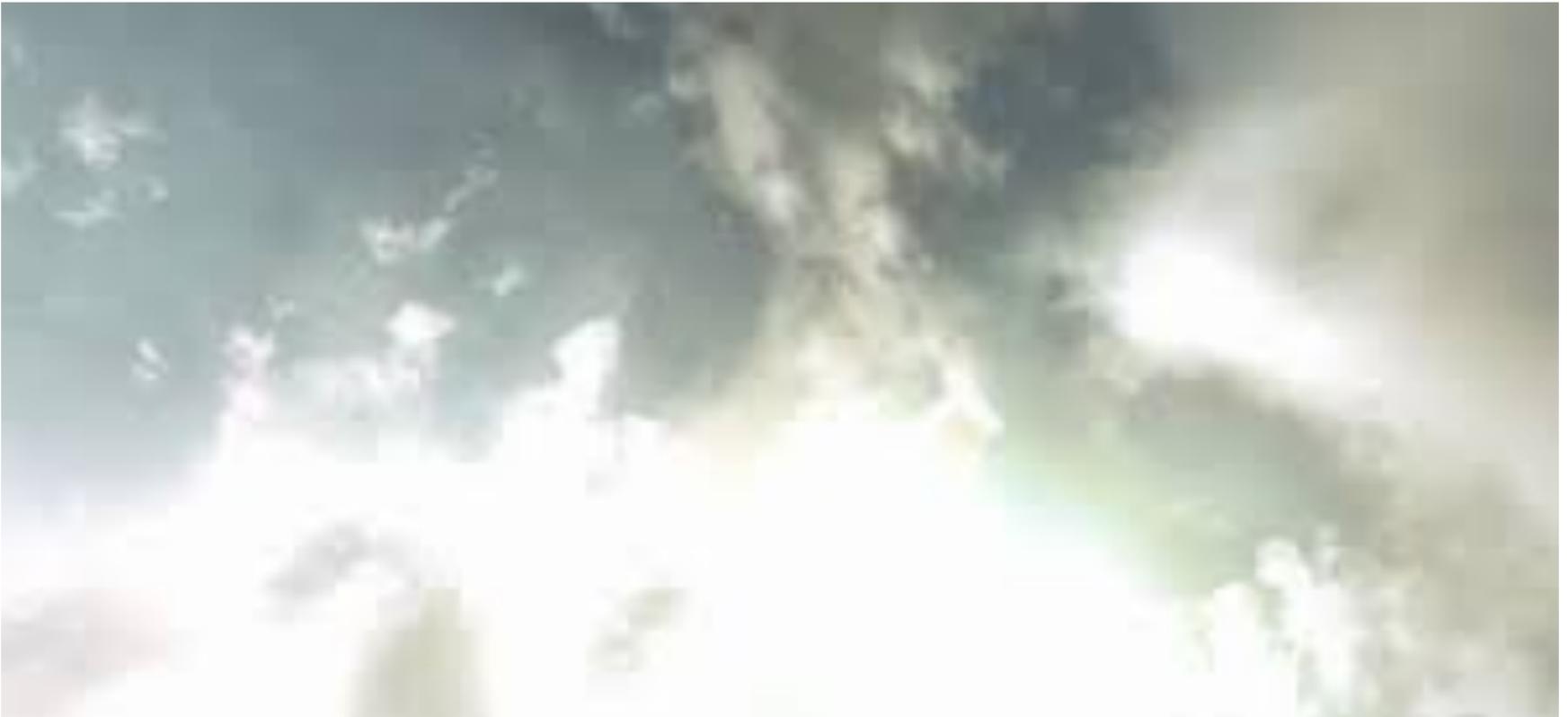
The Plastic Garden, Ip Yuk Yiu (2013)

Dall'altra parte, Yuk Yiu mette in discussione la visione proposta dai media, che guardano alla guerra e alla sofferenza come a un oggetto di spettacolo, caratterizzato da azione, velocità e scariche adrenaliniche. L'esperienza che l'autore propone attraverso i machinima è totalmente diversa. Lo spettatore viene posto in una condizione di sospensione al di là del tempo e degli avvenimenti: le nuvole scorrono, nonostante le urla delle sirene antiaeree; le sembianze umane dei manichini delle esercitazioni militari generano l'illu-

sione di un'umanità che è stata spazzata via; la pioggia e i fulmini scrosciano violenti sull'immobile città di Hong Kong. Attraverso queste immagini l'artista propone al pubblico di osservare il vuoto, l'insensatezza e la miseria della violenza tra uomini. L'assenza del movimento apre nuovi spazi di attenzione. Quando smettiamo di attendere la scena d'azione, abbandoniamo il bisogno dell'eroe e non ricerchiamo l'esperienza adrenalinica, anche i dettagli più nascosti assumono un significato. Una rete che si staglia sul cielo, un frammento sbalzato verso di noi da un'esplosione lontana, la testa del manichino caduta a terra, i quadri abbandonati alle pareti. Nell'assenza di movimento, tutto viene percepito con maggior presenza.

La dimensione di presenza e assenza è uno degli aspetti fondamentali nella poetica di Ungaretti. Leggendo i suoi versi è inevitabile fare delle pause, attendere, aprire spazi di vuoto. L'utilizzo del silenzio verbale, rappresentato come spazio bianco sulla pagina, nell'arte che più di tutte utilizza le parole permette non solo di valorizzare le scelte stilistiche, ma arricchisce la poesia. Per Ungaretti lo spazio bianco non è solo mancanza di parole, ma un elemento portatore di significato. È nelle pause e nel silenzio che le parole possono acqui-

sire la loro pienezza⁵.



Clouds Fall, Ip Yuk Yiu (2014)

Un altro elemento che emerge è quello del protagonista. Nelle poesie di Ungaretti è proprio il poeta, partito volontario per la Prima Guerra Mondiale, il mezzo attraverso cui il pubblico entra in trincea: sono suoi i pensieri, suoi gli sguardi e i passi che guidano lo spettatore. Nel machinima questo ruolo è riservato a un personaggio che non ci viene mai mostrato, coerentemente con le dinamiche di gioco di COD. Per conoscerlo meglio possiamo unire le informazioni che riceviamo dal videogame con quelle che ci fornisce il machinima. Secondo le informazioni tratte dal videogioco si può dedurre che si tratti di un uomo arruolato nell'esercito americano, mentre il machinima *Clouds Fall* ci racconta

della situazione in cui si trova: è in un campo di battaglia, probabilmente una posizione defilata rispetto al vivo dello scontro e guarda il cielo, apparentemente incurante delle sirene e delle esplosioni. L'immagine di un combattente che si ferma per osservare il cielo è particolarmente forte e non è difficile pensare che Ungaretti potesse fare lo stesso durante le lunghe ore passate in trincea. Questa ipotesi risulta fondata se si presta attenzione alle poesie, come nel caso di *Sereno*, i cui i primi versi recitano «Dopo tanta l Nebbia l a una l a una l si svelano l le stelle» e si può chiaramente immaginare il poeta impegnato a scrutare un estivo cielo stellato che si staglia sul bosco di Courton. A creare l'immagine

di Ungaretti come quella del soldato che si estrania e rigetta la battaglia è anche la biografia del poeta. Quando nel 1915 l'Italia entrò in guerra, Giuseppe Ungaretti partecipò all'azione interventista come soldato volontario, sostenendo l'impegno dell'Italia all'interno del conflitto. Tuttavia, dopo aver vissuto esperienze traumatiche, visto la morte di diversi commilitoni e osservato la distruzione che il combattimento lasciava dietro di sé, rigettò ogni forma di guerra, utilizzando la poesia per inviare messaggi di pace e fratellanza tra gli uomini. Anche in questo caso si nota una profonda somiglianza tra il personaggio protagonista del machinima e l'esperienza di vita del poeta.

Il dolore sperimentato da Ungaretti durante la guerra gli ha permesso di sviluppare una tale sensibilità da riuscire a modificare il proprio sguardo: nelle opere ungarettiane gli aspetti più ordinari della vita e della natura vengono innalzati a livelli straordinari: una foglia che cade da un albero suggerisce l'incertezza e fragilità della vita umana e lo scorrere di un fiume può diventare occasione per riflettere sulle proprie esperienze. Anche Yuk Yiu nel suo machinima mette in atto un cambio di sguardo, le nuvole smettono ben presto di essere nuvole per diventare simbolo di crudeltà e violenza, una casa

abbandonata costringe lo spettatore a sopportare il senso di catastrofe e vuoto, gli edifici di una città spettrale diventano segno tangibile della disfatta dell'umanità⁶.

La distanza tra Yuk Yiu, Ungaretti e il resto del mondo è risolvibile in una questione di sguardo e postura. In altre parole, entrambi gli artisti aiutano il proprio pubblico ad osservare la realtà con maggior attenzione e profondità, per cogliere il suo significato più intimo e esistenziale.

Ancora una volta questo prende forma nell'atto di stare ad osservare il cielo mentre uno scontro armato imperversa a pochi metri, nel cambio di prospettiva di un gioco FPS, nell'atto di ribellione che può nascere soltanto cambiando il modo in cui le cose vengono osservate. Queste opere, tanto quelle di Ungaretti quanto quelle di Yuk Yiu, portano con loro una rivoluzione dello sguardo, che permette di aprire nuove prospettive di significati e conoscenza della realtà.

Il valore esistenziale e formativo

Alla luce di quanto detto fino ad ora, è evidente come Ungaretti e Yuk Yiu siano uniti da un filo rosso, forse lo stesso che tiene insieme tutti i temi profondamente collegati all'umanità degli individui, come il dolore, l'amore, il conflitto e la vita. Le loro opere non hanno solo un valore descrittivo, ma anche formativo e maieutico, poiché accompagnano chi le guarda o legge in un percorso conoscitivo che non si limita alla descrizione, ma propone un vero e proprio metodo di osservazione della realtà⁷. Pur coinvolgendo media e strumenti differenti, se avvicinate contemporaneamente, queste due esperienze artistiche hanno la capacità di valorizzarsi reciprocamente, raggiungendo pubblici differenti, che attraverso l'arte possono condividere un universo semantico comune. In questa prospettiva i machinima possono essere visti come una forma di poesia digitale, capace di costruire ponti tra due tradizioni apparentemente distanti.

Serena Marrandino

SITOGRAFIA

<https://www.ipyukyiu.com>

(ultima consultazione 30 giugno 2021).

<http://www.gamevideoart.org/ip-yuk-yiu>

(ultima consultazione 30 giugno 2021).

BIBLIOGRAFIA

Bittanti, Gandolfi (2018)

Bittanti Matteo, Gandolfi Enrico, *Giocchi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Milano, Mimesis (2018).

Carlino (2008)

Carlino Marcello, *Ciò che resta del rumore nel Silenzio di Giuseppe Ungaretti in Dodici osservati speciali: atti di analisi testuale per la poesia italiana del Novecento*, Roma, Bulzoni Editore (2008).

Harwood (2013)

Harwood T., *Machinima as a learning tool*, Digital Creativity volume 24, Ottobre 2013.

Game Videoart (2016)

Interview: Ip Yuk-Yiu, Game Videoart, 7 luglio 2016,

<http://www.gamevideoart.org/news/2016/7/7/interview-ip-yuk-yiu>

(ultima consultazione 30 giugno 2021).

Marino (2004)

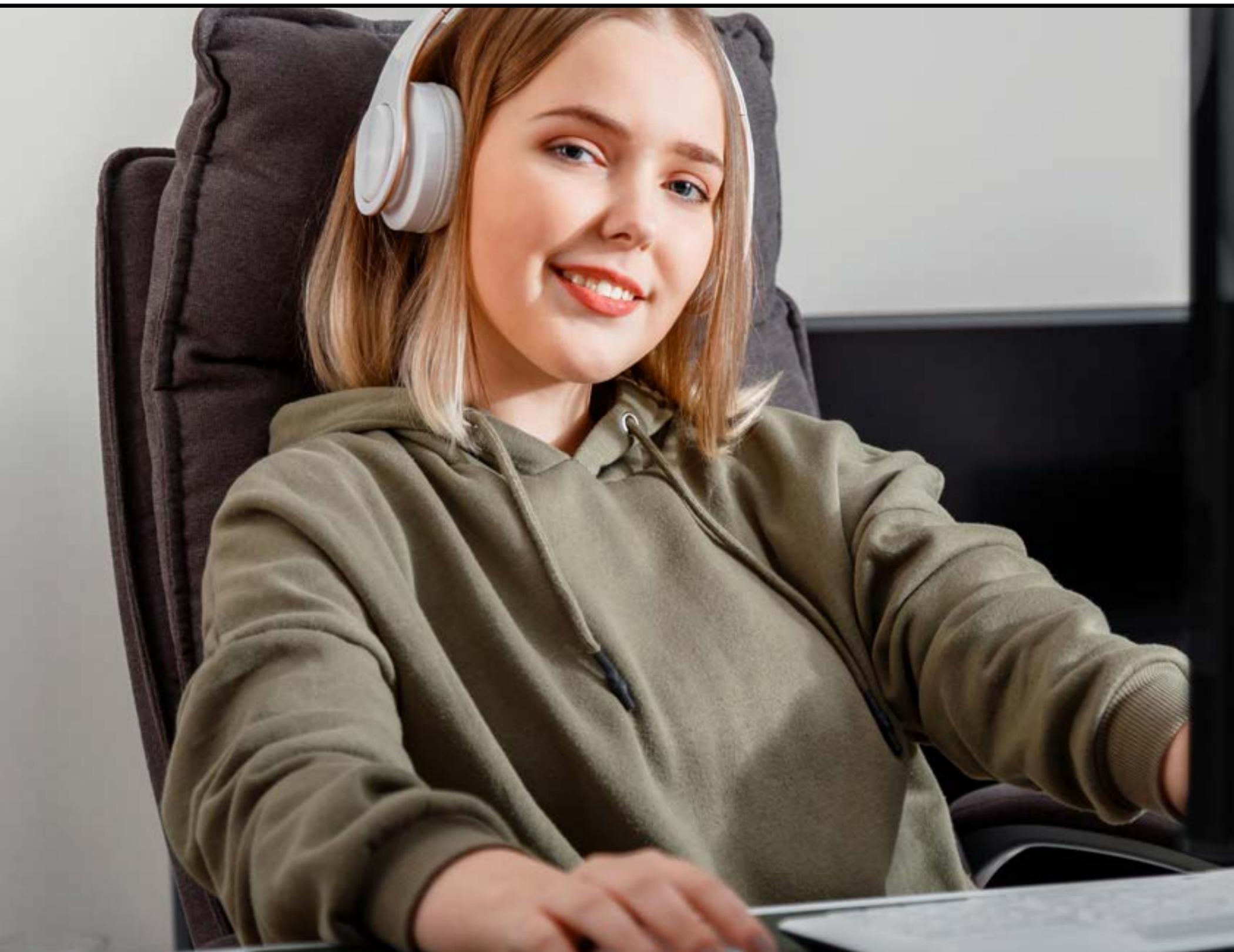
Marino Paul, *3D Game-Based Film-making: The Art of Machinima: Creating Animated Films with 3D Game Technology*, University of Michigan, Paraglyph Press, 2004.

Picard (2007)

Picard Martin, *Machinima: Video Game As An Art Form?*, University of Montreal, 2007.

Ungaretti (2009)

Ungaretti Giuseppe, *Vita d'un uomo. Tutte le poesie*, Milano, Mondadori, 2009.



Riscoprire Jane

per scoprire i videogiochi nelle scuole

Il settore videoludico in Italia rappresenta ormai una realtà tanto consolidata quanto potenzialmente ancora consolidabile. L'ultimo rapporto annuale di IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association)

testimonia infatti che ormai una cospicua porzione di italiani fruisce dei giochi digitali¹. Inoltre, fin dagli immediati inizi degli anni Zero, l'area accademica dei game studies italiani sta continuan-



do a vivere una continuativa fioritura grazie alla costante pubblicazione di monografie e/o curatele in collane editoriali dedite agli studi videoludici, così come sempre più spesso si notano articoli su riviste scientifiche

nate in Italia che si interrogano sui videogiochi con variegate metodologie.

Ciò nonostante, la generale comunità socio-culturale italiana fa ancora fatica a considerare il mondo videoludico meritevole di attenzione tanto quanto altri settori d'intrattenimento più anziani, specialmente quando si chiama in causa l'attività lavorativa in questo ambito: durante il mio periodo di Dottorato tra il 2015 e il 2019 (in cui svolgevo un progetto di ricerca principalmente videoludico), così come negli ultimi due anni in ho svolto vari insegnamenti a contratto, ho perso il conto delle volte in cui mi sono trovato di fronte ad espressioni strane quando, alla domanda "che lavoro fai?", rispondevo con un semplice ma puntuale "faccio ricerca universitaria sui videogiochi e insegno a scriverli".

Lo ammetto, certe volte ho detto quest'ultima frase proprio con la curiosità di osservare le reazioni dell'interlocutore di turno, sapendo in partenza che nella maggior parte dei casi mi sarei ritrovato a fare necessarie specificazioni, talvolta per l'interesse della persona che avevo di fronte (cosa che ovviamente mi faceva piacere), altre volte quasi per "giustificare la serietà" della mia professione. Insomma, stando quanto meno alla mia esperienza perso-

nale, il carattere scientifico del mondo videoludico sembra ancora non immediatamente comprensibile alla maggior parte della popolazione italiana.

Lo stesso, purtroppo, vale anche quando si chiama in causa il connubio tra la fruizione videoludica e il suo potenziale socioeducativo. Del resto, in una nazione tendenzialmente tradizionalista come la nostra, c'è da aspettarsi qualche ostacolo nel momento in cui si avanza l'idea che giocare con i videogiochi possa avere potenzialmente e concretamente dei risvolti positivi sulla vita personale e sociale dell'utente. Tali ostacoli non devono però rappresentare un blocco all'attività degli studiosi, specialmente quelli incentrati su approcci interdisciplinari che coinvolgono studi mediali ed educativi, bensì uno stimolo a continuare ad andare avanti.

Ecco che qui entra in causa una caratteristica embrionale al medium videoludico fin dall'alba dei suoi tempi, che i videogiocatori (a prescindere che siano anche studiosi o meno) hanno sempre imparato a conoscere: la stimolazione a non arrendersi mai di fronte agli ostacoli, sapendo che ogni fallimento è solo una porzione di un processo di crescita destinato a giungere, prima o poi, al successo.

Quest'ultima asserzione, per quanto l'abbia imparata sulla mia pelle da videogiocatore fin da quando ero bambino, è stata al centro di numerosissimi studi². In una vastissima bibliografia potenzialmente citabile, mi limito a chiamare brevemente in causa un volume che proprio quest'anno giunge al suo decennale, e che può ancora rappresentare un primo consiglio di lettura agli scettici (ma con mentalità aperta), anche grazie a una prosa molto divulgativa che lo caratterizza, ovvero *La realtà in gioco – Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo* di Jane McGonigal³.



L'autrice, nella prima parte del libro, dedica ogni capitolo all'approfondimento di caratteristiche embrionali dei **videogiochi**, sottolineandone il loro **potenziale benevolo per la mente** e più in generale per la vita dell'individuo videogiocatore. Tra i

vari punti evidenziati da McGonigal, ce n'è uno in cui afferma: «i giochi costruiscono legami sociali più forti e portano a reti sociali più attive. Quanto più tempo passiamo interagendo nelle nostre reti sociali, tanto più è probabile che generiamo un insieme di emozioni positive»⁴.

L'autrice evidenzia quest'affermazione focalizzandosi giustamente sulla fruizione di quei titoli che prevedono la possibilità di essere giocati con altre persone, sia nello stesso luogo che a distanza. Del resto, fin dall'alba dei tempi, il settore videoludico ha sempre avuto una predisposizione alla collettività, come dimostrano già i primissimi cabinati dotati di più postazioni o le piattaforme casalinghe con più di una porta per inserire le periferiche di controllo. Nonostante la fondamentale sperimentazione e l'importante crescita delle potenzialità espressive del medium che hanno condotto i videogiochi ad assumere anche a una vocazione più prettamente singola, con moltissimi titoli realizzati per essere fruiti da un solo giocatore, la spinta verso la condivisione delle prassi di fruizione non si sono mai esaurite, anzi.

Tutto ciò vale anche se proviamo a spostare lo sguardo all'indietro nella filiera produttiva di un videogioco, che ancor prima di uscire sul merca-

to e incontrare un'eventuale fruizione condivisa, nasce spesso da un lavoro coeso e coordinato da parte di più di una singola persona. Per quanto alcuni programmi odierni possano anche consentire con relativa semplicità a un singolo autore talentuoso di realizzare interamente un videogioco, è d'uopo sottolineare che la crescente varietà espressiva del medium ha reso necessaria la creazione e organizzazione di team di sviluppo con persone specializzate in ambiti eterogenei e integrabili tra loro, specialmente nei confronti di produzioni ingenti⁵.

Tralasciando le innumerevoli specificazioni che ci sarebbero da svolgere sullo sviluppo videoludico, in questa sede vorrei recuperare la sopracitata frase di McGonigal e applicarla a un caso empirico che mi sono trovato ad affrontare agli inizi del 2020, quando sono stato titolare dell'insegnamento di laboratori di game writing in alcune scuole medie in Friuli-Venezia Giulia nell'ambito del Catalogo Regionale Digitale, di cui ho fatto parte come esperto formatore per circa un anno e mezzo. Per me quei laboratori rappresentavano in partenza una sfida, perché l'obiettivo era quello di far comprendere ad alunni/e dagli 11 ai 13 anni tutti gli stimoli e le difficoltà che si possono incontrare dedicandosi per l'ap-

punto al game writing, sfera dello sviluppo che in estrema sintesi riguarda la scrittura dettagliata della narrazione e le strategie per la sua corretta integrazione con le fasi ludiche di un videogioco.

Chiaramente, sapevo che un obiettivo formativo del genere per essere trasmesso e compreso da bambini/e avrebbe necessitato una cospicua semplificazione in vari tratti. Ciò nonostante, volevo comunque metterli di fronte non solo alla teoria (sia perché avevo in carica dei laboratori, sia perché dei corsi di tante ore esclusivamente teorici li avrebbero annoiati a morte), ma anche e soprattutto alla pratica, facendo loro scrivere a grandi linee una storia e delle dinamiche implementabili in un loro videogioco ideale.

Nelle classi in cui ho insegnato in quel periodo, dopo una breve introduzione teorica, suddividevo gli alunni in gruppi eterogenei tra maschi e femmine, per poi seguirli passo dopo passo nella più ampia sezione laboratoriale in cui avrebbero dovuto mettere nero su bianco le loro idee condivise.

I risultati sono stati sorprendenti: non solo tutti/e (e sottolineo tutti/e) gli alunni erano costantemente felici nell'affrontare un progetto simile in classe, ma molti/e di loro spontanea volontà si rivedevano in gruppo per



continuare a lavorare da casa andando oltre a ciò che avevo chiesto. Alcuni gruppi si presentavano alle lezioni successive con dei bozzetti dei personaggi da implementare nel loro videogioco ideale, altri si presentavano con dei prototipi di documenti di design più avanzati di ciò che mi

sarei aspettato, altri ancora mi chiedevano di insegnare loro le basi di programmazione. Tutto questo ha provocato ancora più complicità tra i bambini e le bambine che già coltivavano amicizie al di fuori degli orari scolastici ma, soprattutto, ha portato ad aprirsi alcuni di loro tendenzialmente un po' chiusi e riservati.

Questo aneddoto della mia carriera da insegnante ha evidenziato che la complicità di cui parla McGonigal nel suo volume non è solo relativa alla fruizione dei videogiochi, ma anche a tutte le pratiche che portano alla loro creazione, a partire proprio fin dall'infanzia. Tutti i bambini e le bambine hanno avuto un approccio gioiale ai loro progetti, al punto che si sono divertiti/e come se stessero effettivamente giocando nonostante stessero facendo attività didattiche.

Lungi dal volermi addentrare in un territorio enorme come quello dei limiti e dei confini che possono avere le pratiche ludiche, è d'uopo sottolineare che non solo i bambini e le bambine sono stati felici/e di queste attività, ma anche i tanti docenti di classe che mi facevano assistenza durante le mie varie ore d'insegnamento, dicendomi spesso che non si aspettavano così tanta ricchezza e potenzialità espressive nel settore

videoludico. Uno di questi in particolare mi ha chiesto di fare 'ripetizioni' al figlio di nove anni per avvicinarlo a questo mondo, e anche in tal caso l'entusiasmo del piccolo Nathan durante le lezioni private che gli ho svolto è stato immenso (a tal proposito, caro Nathan, se un giorno leggerai questo articolo, ti auguro sempre il meglio per la tua carriera in età adulta, sperando di vedere il tuo nome tra i crediti finali di qualche importante videogiochi!).

Queste attività hanno sottolineato che, evidentemente, nel nostro Paese a conti fatti non c'è ostracismo comune nei confronti del mondo videoludico, bensì un po' di scetticismo iniziale ad accoglierlo nel mondo scolastico, ma soprattutto che tale scetticismo può essere progressivamente limato grazie alla presenza di sempre più cospicue attività extra-didattiche videoludiche a partire dall'infanzia. Così facendo, i videogiochi potranno crescere sempre di più come parte integrante della cultura italiana, arrivando speranzosamente a una futura situazione in cui attività laboratoriali videoludiche possano costituire materie didattiche al pari delle altre più tradizionali, o quanto meno che determinati videogiochi possano essere utilizzati dai docenti per accompagnare lo studio di concetti e avvenimenti relativi a

materie tradizionali quali la storia, la letteratura e altre ancora.

Con questo breve articolo e aneddoto personale mi rendo conto di non poter illuminare la considerazione di una nazione intera verso un medium, ma spero che qualsiasi studioso o insegnante come il sottoscritto alla lettura possa essere stimolato a farsi avanti e proporre progetti videoludici da integrare come attività extra-didattiche in qualsiasi scuola: così facendo, e strada facendo, i videogiochi potranno essere considerati anche nel gergo comune degli strumenti meritevoli di studio.

Matteo Genovesi
Dottore di Ricerca in Studi Storico-Artistici e Audiovisivi

BIBLIOGRAFIA

Accordi Rickards, Vannucchi (2013)
Accordi Rickards Marco, Vannucchi Francesca, *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Milano, Mondadori, 2013.

IIDEA (2021)
IIDEA, IIDEA presenta il nuovo rapporto annuale sul mercato dei videogiochi in Italia, 23 marzo 2021, <https://iideassociation.com/notizie/in-primo-piano/rapporto-annuale-mercato-2020.kl> (ultima consultazione: 24 giugno 2021)

Juul (2013)
Juul Jesper, *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge MA, London: The MIT Press, 2013.

McGonigal (2011)
McGonigal Jane, *La realtà in gioco – Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo, 2011.

Nohr (2012)
Nohr Rolf, *Restart after death: self-optimizing, normalism and re-entry in computer games*, In "The Game Culture Reader", a cura di Ouellette M. e Thompson J., Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2012, p. 66-83.

Ogni videogioco può essere un esercizio di comparatistica

«C.S. Lewis scrive che, se uno che ha imparato ad apprezzare il buon vino nel frattempo ha perso il gusto per la limonata, non ha guadagnato un bel niente»¹.

Di recente mi sono imbattuto in questa frase. Ho qualche difficoltà nell'individuare il contesto originario, poiché il libro in cui l'ho letta non presenta riferimenti bibliografici. Mi sembra, tuttavia, un'immagine illuminante per parlare di videogiochi.

Qualsiasi discorso riguardante i videogiochi è sempre aperto ad almeno due possibili rischi. A seconda del contesto e delle persone che si esprimono uno dei due prevale sull'altro, ma è difficile che entrambi vengano esclusi.



Voglio precisare che non sto dicendo che tutti i discorsi sui videogiochi ricadano in una di queste due tipologie. Sto dicendo che sono dei rischi sempre presenti sottotraccia, in cui è facile cadere. Il che, appunto, non vuol dire che ci si caschi sempre e comunque.

Il **primo rischio** è il più frequente, oltre che di più antica tradizione, ed è quello del bamboleggiamento. I discorsi di questo genere si declinano in due modi differenti. Uno proviene da coloro che non giocano ai videogiochi e che non hanno interesse nel conoscerli. O meglio, qui probabilmente conviene fare una precisazione: magari anche queste persone giocano ai videogiochi sul loro smartphone, di quando in quando, ma non percepiscono questa attività come tale. E comunque sia, anch'essa va semplicemente a rafforzare il pregiudizio espresso: il videogioco esiste semplicemente come "giochino", come un passatempo che può andare bene per riempire quei cinque minuti di attesa dell'autobus, ma niente di più.

C'è tuttavia anche una versione "interna" al mondo del gaming di questa argomentazione, espressa da coloro che gridano a piè sospinto che il videogioco deve essere solo un videogioco. Bisogna tener al di fuori – nella loro ottica – non solo possibili legami con l'attualità, ma anche qualsivoglia forma di approfondimento sul medium. Perché, se un videogioco deve solo far divertire e riempire il tempo, perdere fiato andando a scoprire – per fare un esempio – a cosa si è ispirato un certo personaggio è inutile, è solo

un puro onanismo mentale fine a sé stesso. Inutile dire che, così facendo, si va solo a ribadire che un videogioco non è altro che un "giochino". Sarà percepito come un qualcosa di tecnicamente più complesso, certo, ma rimane pur sempre un gingillo con cui baloccarsi per un po'.

Tutte e due queste posizioni sono accomunate da un più o meno radicale rifiuto nei confronti dell'approfondimento e della diversificazione interna del medium.

Non ci si accorge della diversità crescente, o la si ignora, o la si rigetta. Analisi e riflessioni vengono percepite, quando va bene, come inutili, perché – in quest'ottica di bamboleggiamento – non ha senso star troppo a riflettere su un prodotto di mero intrattenimento, il cui senso e scopo vanno rinchiusi nel semplice fatto di intrattenere per un po'.

C'è tuttavia anche il **rischio opposto**, che potremmo definire quello dell'intellettualismo.

È meno frequente e più situazionale, ma richiede comunque le dovute attenzioni. È ciò che emerge in quei discorsi in cui si ricercano esclusivamente, a tutti i costi, l'impegno, i grandi temi, le allegorie e i simbolismi.

È la posizione di chi resta a interro-

garsi su **quando arriverà il giorno in cui il videogioco raggiungerà i risultati espressivi del cinema e della letteratura.**



Una posizione che suona sempre più anacronistica, con il passare del tempo. Sarebbe stata ancora interessante agli inizi degli anni '90, ma da allora di acqua sotto i ponti ne è passata e questo è un medium con una evoluzione rapidissima, non solo sul fronte meramente tecnologico. Sembra tuttavia esserci una certa invidia nei confronti di altre forme mediatiche, che ogni tanto riemerge. Forse anche perché esse risultano più "socialmente accettate", mentre il videogioco, pur abbondantemente fruito da un pubblico sempre più

differenziato, tende ancora a essere percepito come un qualcosa di vicario. Magari non si può nemmeno propriamente definirla invidia, è più una sorta di *excusatio non petita*: si mettono le mani avanti sul fatto che i videogiochi siano generalmente banali e sciocchi, fatto salvo per pochi casi su cui ci si sofferma.

È, in tal senso, un punto di vista anche piuttosto simile al precedente. Semplicemente, in quel che si indicava come l'errore del bamboleggiamento, la retorica è quella del non "romper le scatole" ai videogiochi, che sono "solo giochi". Qui diventa la retorica della necessità: è necessario far evolvere il videogioco, perché è un oggetto mediale ancora troppo infantile e piatto.

Sono discorsi che ben sintetizzano certe posizioni di quel gruppo di «giovani disillusi dall'arido cuore postmoderno»², per usare una espressione di Diego Cajelli che ho sempre trovato di grande efficacia. Emerge un malcelato fastidio, misto a noia, nei discorsi di questo genere, riguardanti i videogiochi (ma anche altri contesti legati alle industrie culturali e creative presentano le stesse dinamiche, con alcune varianti), che rischiano a loro volta di soffocare il desiderio di approfondimento e la curiosità.

Sembra di riconoscere l'eco di certe situazioni che si sono già verificate in passato, in più e più situazioni. Mi viene per esempio in mente l'antica sfiducia della letteratura italiana verso qualsiasi forma di fantastico che non sia colto, intellettuale, ricco di metafore e sfruttabile per spiegare la contemporaneità. Il fantastico italiano novecentesco è in larga parte fatto così e anche le selezioni presenti in manuali e antologie rispecchiano questa cosa³.

Questa tipologia di fantastico ha ovviamente prodotto esempi molto interessanti (Calvino, Buzzati, ecc.), ma soffermarsi solo ed esclusivamente su di essi è limitante, rischia di lasciare al di fuori prodotti di estremo interesse.

E rischia anche di disamorare il pubblico, scavando solchi fin troppo profondi fra la "torre d'avorio" dell'accademia e della critica da un lato e, dall'altro, quelli che sono i gusti del pubblico, ai quali non bisogna piegarsi ma che non possono nemmeno essere ignorati. Ricordiamo, giusto per fare un esempio pratico, che Vittorini si espresse sfavorevolmente, in merito a una traduzione de *Il Signore degli Anelli* di Tolkien, poiché quel mondo fantastico non era utilizzato per spiegare il presente⁴. Vittorini era un grande scrittore e, a suo modo, aveva le sue ragioni per

questa sua scelta, ma oggi non può che apparire miope.

Attenzione, pertanto, anche a proposito dei videogiochi, a quel che si è definito sopra un eccessivo intellettualismo. Tanto più considerando che i legami con l'attualità sono una cosa estremamente labile. Il presente è mutevole e ancor più mutevoli sono i temi di interesse del momento, in molti casi – purtroppo – dettati più dal mercato che da altro. E il capitalismo cronofagico⁵ che controlla il mercato ha tutto l'interesse nel proporre un ricambio continuo di prodotti, in ogni modo possibile. Per cui anche questo approccio, che pure appare "resistente", va comunque a seguire la corrente.

E più la corrente viene seguita, più si perdono per strada anche quei videogiochi che dovrebbero risultare nel novero dei pochi che meritano di essere ricordati, nell'ottica di queste persone all'esclusiva ricerca del videogioco capace di proporre un qualcosa in più.

Anche tra pubblici relativamente attenti, invece, ci sono esperienze relativamente recenti che già precipitano nell'oblio. Certe sperimentazioni dei Tale of Tales sembrano un qualcosa che appartiene ad altre ere geologiche, ma anche un videogio-

co come Papo & Yo, decisamente più commerciale e "canonico", è un qualcosa di dimenticato.

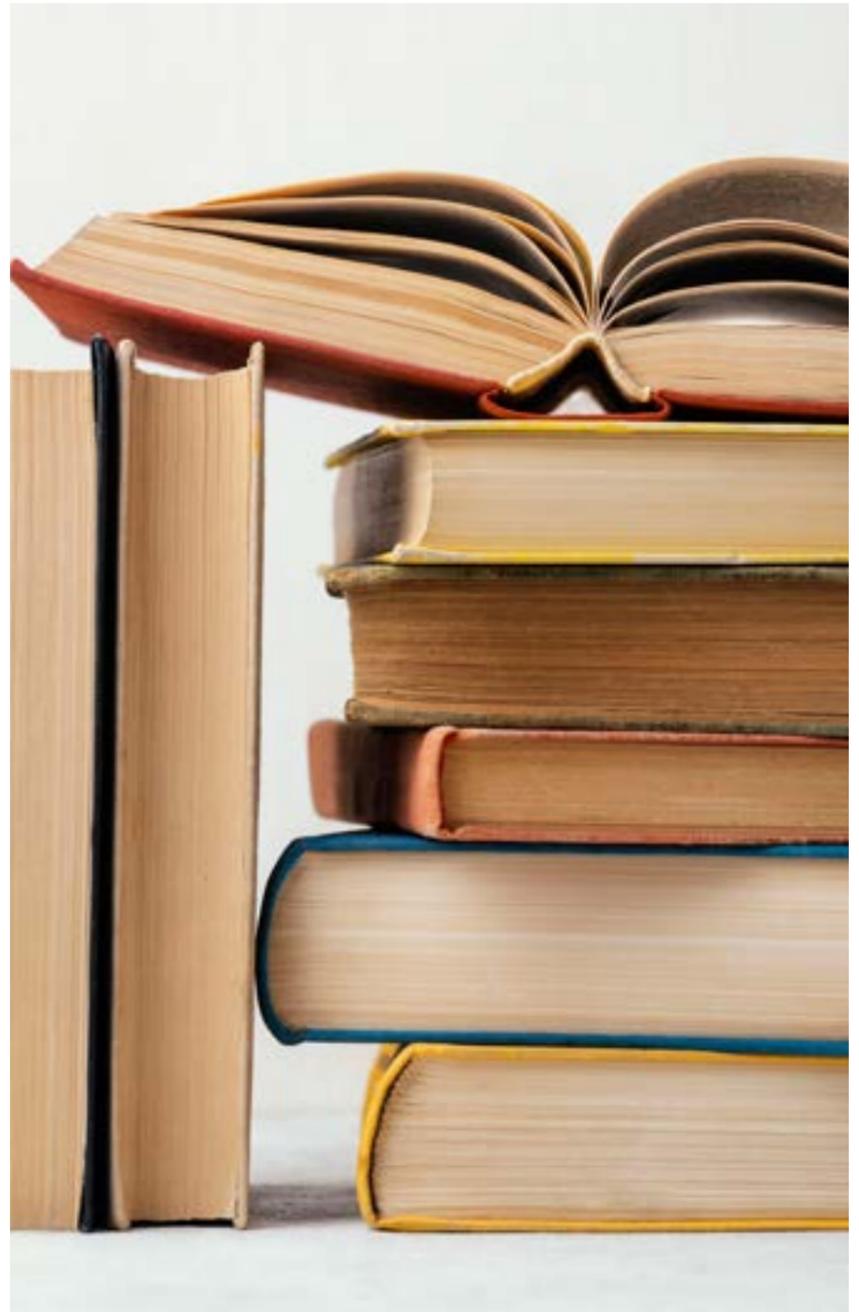
Eppure sarebbe un perfetto oggetto di interesse per un gran numero di discorsi. Tanto più considerando che rientrerebbe tranquillamente in quel fantastico più simbolico ed evocativo di cui si parlava più sopra. Quello, cioè, che tendenzialmente "piace di più" all'accademia e agli ambienti culturali.

È una storia ambientata in un'onirica favela, in cui il rapporto del protagonista con uno strano mostro rappresenta in realtà quello che è il rapporto con un padre violento e sempre ubriaco. Il mostro, infatti, di per sé è buono e tranquillo, ma quando mangia delle rane (che rappresentano l'alcol) si trasforma in una furia incontrollata. Più in generale, tutti i personaggi e gli elementi che compaiono in Papo & Yo sono "figura" di qualche altra cosa, legata alla quotidianità.

Ma dimenticarsene è perfettamente funzionale alle logiche del capitalismo cronofagico. Così che, la prossima volta in cui un videogioco parlerà dell'etilismo e dei suoi problemi, si potrà renderlo più notiziabile e vendibile, proponendolo come il primo a trattare quel tema. con buona pace

di Papo & Yo e degli altri che sono arrivati prima.

Come procedere, allora?



Un approccio che si può definire "onesto" è quello comparatistico, sebbene possa a sua volta aprire ad alcune storture. Ho letto questa frase, nella quarta di copertina di un testo di Rinaldo Rinaldi: «aprire un libro è sempre un esercizio di letteratura comparata». È una frase che mi ha colpito, e penso che dovrebbe esse-

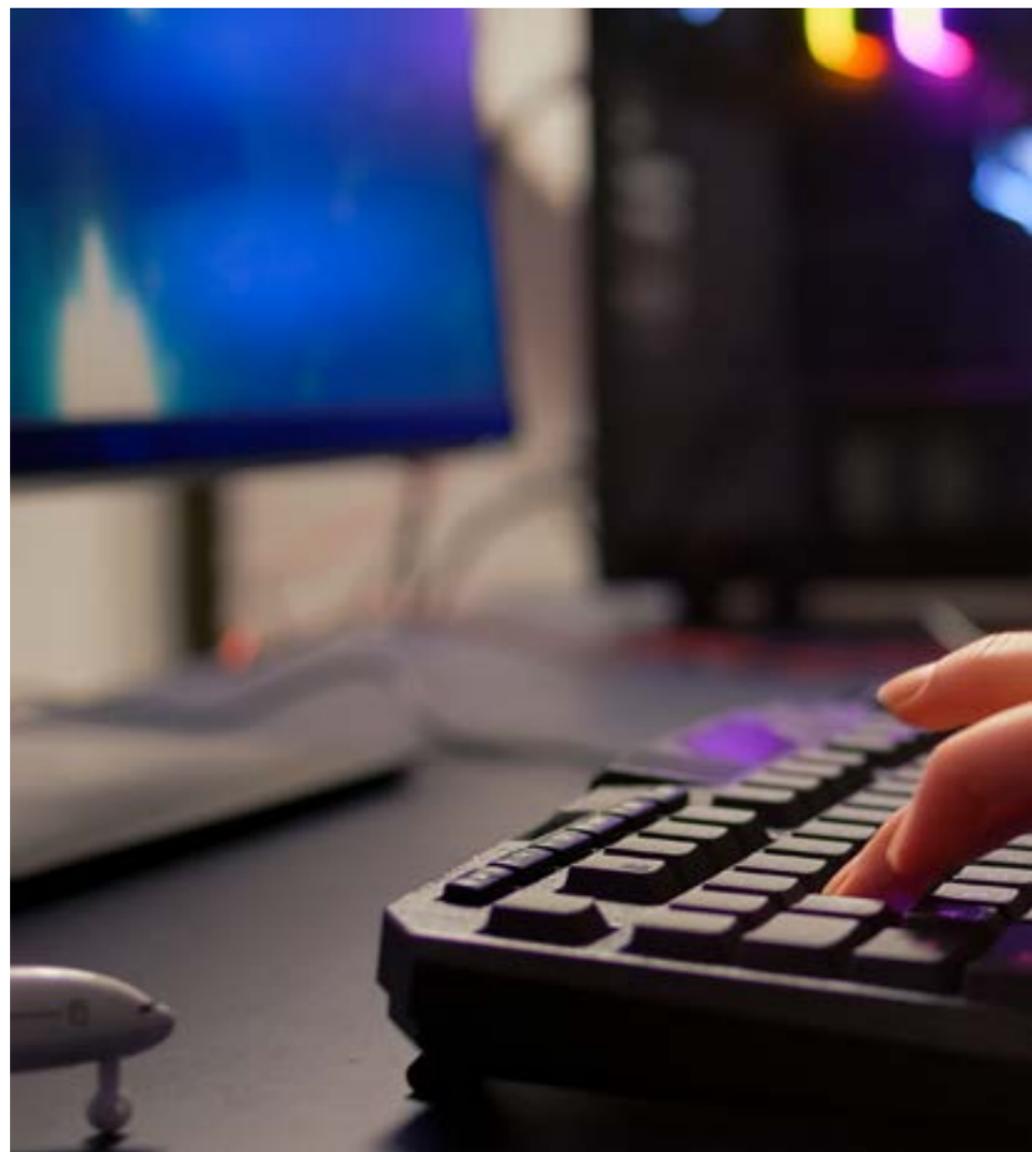
re tenuta a mente anche quando ci si avvicina ai videogiochi.

Qualsiasi videogioco, in quanto prodotto culturale, è un tassello che va a interconnettersi con tutta un'altra serie di tessere, con cui intrattiene dei rapporti. C'è una componente sincronica, di rapporto con gli altri testi che emergono in un certo momento.

E fin qui si tratta di un aspetto che grosso modo viene mantenuto, se non persino suggerito, purtroppo non sempre in una buona ottica. Un confronto sincronico distorto e ossessionato è infatti ciò che porta a certe forme di rivalità "tossica" tra fandom di differenti videogiochi o differenti saghe. Oppure può portare a quei confronti forzosi che si ritrovano talvolta negli articoli, in cui bisogna legare prodotti che in realtà hanno poco da spartire l'uno con l'altro, nuovamente in nome della notiziabilità rispetto a quello che è il tema del momento.

Ci sono poi le comparazioni diacroniche, forse le più utili per portare avanti il "nuovo" senza buttar via il "vecchio".

Utilizzare il primo per recuperare il secondo, arricchire il discorso su ciò che è nuovo inserendolo in una storia e una tradizione, mostrando che



cosa va a recuperare (volontariamente o anche involontariamente), come si colloca come ultimo tassello di un percorso molto più lungo. In alcuni casi sarà primariamente una diacronia di genere videoludico, per esempio nel caso dei videogiochi sportivi, ma in tanti altri sarà anche tematica.

Una diacronia "onesta" che vada anche a porre di più in dialogo ciò che è percepito come "alto" e come "basso". Sia in termini generali (la letteratura, medium "nobile", al fianco del "popolare" videogioco) sia di specifici prodotti. Senza rifiutare aprioristicamente né l'indie scon-



sciuto né il videogioco mainstream di cui tutti parlano. Perché il primo potrebbe essere reso noto, con un discorso che non lo recluda nuovamente nell'ambito della muffa, della polvere e della noia (secondo l'adagio che non ci si possa divertire con ciò che è importante). Il secondo, invece, potrebbe ricevere nuove chiavi di lettura, fosse anche solo per qualche marginale ma curioso suo legame con tradizioni ben più venerate.

Francesco Toniolo

BIBLIOGRAFIA

Cajelli e Toniolo (2018)

Cajelli Diego e Toniolo Francesco, *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Milano, Unicopli, 2018.

Cilli (2016)

Cilli Oronzo, *Tolkien e l'Italia*, Rimini, Il Cerchio, 2016.

Mazzocco (2019)

Mazzocco Davide, *Cronofagia. Come il capitalismo depreda il vostro tempo*, Roma, D Editore, 2019.

Poggi Johnson (2014)

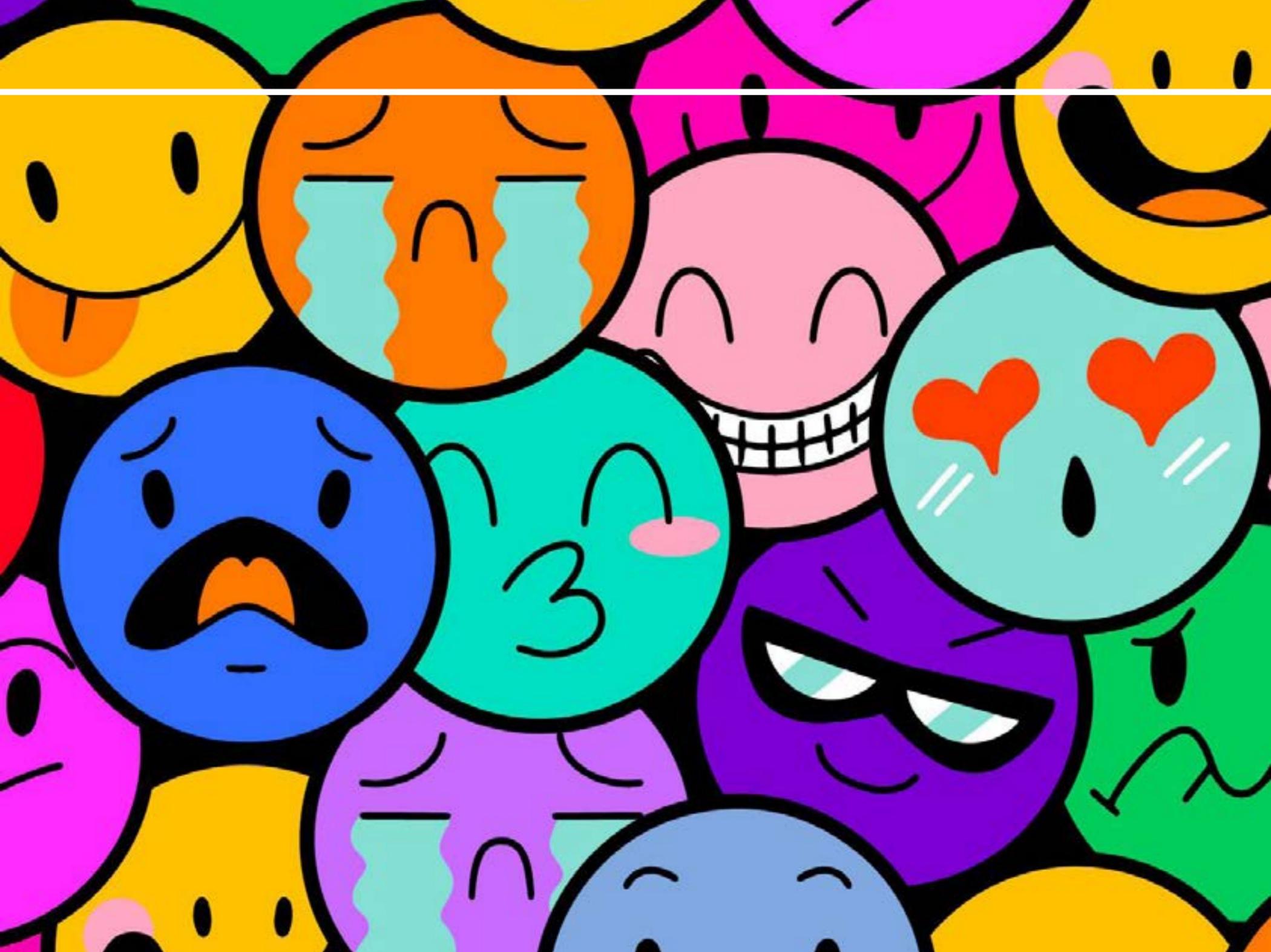
Poggi Johnson Maria, *Amor m'accolse. L'ospitalità di cuore della vita*, trad. di V. Poggi, Genova, Marietti 1820, 2014.

Rinaldi (2008)

Rinaldi Rinaldo, *Aprire il libro. Esercizi di letteratura comparata*, Genova, Marietti 1820, 2008.

Zangrandi (2016)

Zangrandi Silvia, *Cose dell'altro mondo. Percorsi nella letteratura fantastica italiana del Novecento*, Bologna, Archetipolibri, 2016.



ESISTERE GRAZIE AI VIDEOGIOCHI: emozioni e senso di presenza

Emozioni positive: tra eustress e innamoramento

Le emozioni, come altri aspetti della condotta umana quali percezioni, idee, comportamenti, si costruiscono socialmente e sono attivate diret-

tamente dalle relazioni che s'instaurano fra gli attori. Esiste sempre una componente normativa delle emozioni, una loro regolamentazione per cui ogni società ha le proprie regole su quali emozioni siano accettabili e



su come devono manifestarsi. Queste norme prescrivono l'espressione e il controllo delle emozioni e in ogni organizzazione sociale si arriva a una certa uniformità nella loro espressione. Esse cambiano nel corso della storia come cambiano le pratiche relazionali e le costruzioni mentali che le accompagnano¹.

A tal proposito, sul piano ludico, secondo lo psicologo Brian Sutton-Smith (2001), l'opposto del gioco non è affatto il lavoro, bensì lo stato depressivo, infatti, quando si è

depressi si soffre di un pessimistico senso di inadeguatezza e una sconcertante assenza di attività. Giocando, si concentra la nostra energia su qualcosa in cui si è potenzialmente bravi e che ci diverte. Se si affronta correttamente un gioco si è nella condizione mentale ideale per generare ogni tipo di emozione positiva, in quanto, i sistemi neurologici e fisiologici che riguardano l'attenzione, la gratificazione, la motivazione e la memoria, vengono piacevolmente stimolati. Volendo, è possibile dunque concepire lo stato mentale ideale del giocatore come una forma di stress positivo, un *eustress*².

Fondamentalmente ciò che differenzia questo stato positivo dalla sua versione classica negativa, non risiede nella produzione di adrenalina o l'aumento dell'afflusso di sangue verso i centri d'attenzione del cervello, ma nel diverso stato d'animo in cui ci si trova: lo stress positivo è un atto volontario, i cui sentimenti genitori non possono che essere di natura positiva.

Il primo risultato che esce fuori da una situazione ludica vissuta in questo modo è uno status di fierezza nel giocatore. Fierezza è un termine italiano usato e legittimato nella comunità interazionale dei progettisti di videogames per descrivere quell'e-

mozione più primitiva che possiamo provare, altresì quella forma di euforia che si prova dopo che si è trionfato sulle avversità³. Secondo alcuni ricercatori del Center for interdisciplinary Brain Sciences Research⁴ di Stanford, si tratta dell'emozione da cui è nato il nostro desiderio di lasciare la proverbiale caverna e colonizzare l'intero globo.

È importante sottolinearne l'importanza poiché trattasi di una emozione base per la socialità, infatti, rimanendo in un'ottica ludica, essa apre le porte a un'altra emozione, il cosiddetto "orgoglio da traino", che nasce quando i giocatori traggono piacere dall'addestrare amici e parenti ai giochi. Più specificamente, questa emozione viene definita col termine yiddish *Naches* che va a indicare quell'orgoglio che proviamo quando «qualcuno a cui abbiamo insegnato o di cui siamo stati mentori ha successo»⁵.

Secondo Paul Ekman⁶ questa particolare emozione prettamente sociale è presumibilmente un meccanismo nato per esigenze evolutive poiché può migliorare le probabilità di sopravvivenza del gruppo. Questa attività di mentoring⁷ permette sia la crescita del gruppo di riferimento sia la propria, grazie a una condivisione empatica dei successi propri e altrui che, in questo modo, vanno a

inserirsi in un sistema di legittimazione ritualistico perpetuato da una effervescenza collettiva che premia la riuscita del buon risultato, indipendentemente da come esso sia stato raggiunto. Un altro stato emotivo riscontrabile nella situazione ludica è 'l'imbarazzo felice'⁸ derivante da un 'sano' trash talking. Quest'ultimo altri non è che l'insieme delle pratiche per schernire l'avversario, sia in maniera bonaria e scherzosa sia con il preciso scopo di innervosirlo. Esso è da considerarsi un vero e proprio vaccino sociale poiché stimola il sistema emotivo dei destinatari attraverso il provocarsi brevi status di irritazione, dolore e/o imbarazzo.

Le provocazioni sortiscono un duplice effetto: in primo luogo è un esercizio di fiducia, in quanto, la persona che ferisce dimostra di poterlo fare, ma al contempo ne dimostra la mancata volontà nell'applicarla. Viceversa, consentendo a qualcuno di prenderci in giro e dunque esponendoci a una situazione di vulnerabilità emotiva, dimostriamo la nostra fiducia nell'altro e della considerazione che egli ha del nostro benessere emotivo.

La situazione ludica genera, oltre a quelle appena descritte, altre emozioni riguardanti propriamente i rapporti tra i giocatori. Quella più esemplificativa per quanto riguarda la sfera affettiva e pervenuta princi-

palmente nel contatto *vis à vis*, può essere definita col termine inglese d'origini francesi *enamour*, altresì l'atto di innamorarsi, che, contrariamente a come si pensi, non indica un amore passionale ma quell'affetto più amichevole e romantico che può nascere in una forte situazione di interdipendenza tra i membri che vivono assieme una determinata situazione¹⁰.

Questo '*enamourment*', è qui definito come la combinazione di due tipologie di attrazione riguardanti sia l'idealizzazione dell'altro che il desiderio di creare un rapporto pacifico, confortevole e soddisfacente.

Volendo applicare quanto detto al videogioco, lo status emotivo complessivo raggiunto in questa maniera, da soli o in compagnia, è il fattore cruciale che permette di comprendere dove e come nasce il coinvolgimento. Il coinvolgimento, diretto o indiretto che sia, alimenta un forte senso di presenza, ovvero sia, la psicologica percezione di essere nell'ambiente in cui si è immersi. In riferimento agli ambienti digitali, secondo Giuseppe Riva si tratta dell'idea di poter attuare le proprie intenzioni nell'ambiente stesso, in particolare, «l'utente percepisce l'ambiente, e ancor prima di agire, sente di poter instaurare con esso una reazione nell'immediato, attraverso le risorse che la mente, il corpo e l'eventuale mediazione tec-

nologica mettono a sua disposizione»¹¹.

⁷Il mentoring è una metodologia di formazione che fa riferimento a una relazione (formale o informale) uno a uno tra un soggetto con più esperienza (senior, mentor) e uno con meno esperienza (junior, mentee, protégé), cioè un allievo, al fine di far sviluppare a quest'ultimo competenze in ambito formativo, lavorativo e sociale e di sviluppare autostima, a livello educativo-scolastico, per un reinserimento sociale.

⁸(Durkheim, (2005).

⁹ibidem, p. 20.

¹⁰Lewin, (1972).

¹¹Riva (2008) p. 76.

Essere nel mondo virtuale: il senso di presenza e l'avatar

Il *Being There*, la presenza all'interno di una situazione ludica, ha subito una notevole trasformazione nel corso del tempo. Secondo Nick Yee e Jeremy Bailenson¹² il senso di presenza si costituirebbe per via dell'effetto Proteus, ossia l'insieme delle modalità con cui le caratteristiche dell'avatar modificano il comportamento dell'utente all'interno del mondo virtuale. L'immersività che scaturisce dalla trama e dall'ambiente di gioco trova un veicolo perfetto proprio nell'avatar che regola il senso di presenza, ovvero sia il grado di partecipazione sentita dal corpo reale nella realtà virtuale mediata.

La confluenza sensoriale procurata dall'immersività dell'utente di videogiochi all'interno della realtà virtuale non verte soltanto sulla percezione dell'ambiente quanto più alla possibilità di interagirvi in maniera immediata: non ci si considera presenti in un dato contesto virtuale solo quando si riesce a compiere determinate azioni, ma la condizione sufficiente per far sì che il senso di presenza venga in essere è la possibilità di immaginare di poter compiere determi-

nate azioni in uno specifico momento. *L'avatar* viene definito da Stefano Triberti e Luca Argenton come:

una rappresentazione grafica che, nel contesto dei mondi virtuali, serve all'utente per rappresentare la propria utenza; ciò significa, da una parte, dare la possibilità ad altri utenti di attribuire alla sua autorità azioni e comunicazioni all'interno del cyberspazio; dall'altra, esso consente di identificare fisicamente la propria posizione e il proprio spazio d'azione nel contesto dell'ambiente virtuale¹³.

Esistono varie tipologie di avatar. Esso può essere sia un'immagine statica (tipica delle chat e dei *social network*) sia una figura bi e/o tri-dimensionale in grado di muoversi e compiere 'azioni' come accade appunto nei videogiochi. Un simile artefatto consente all'utente di compiere azioni di qualsiasi genere in forma mediata e grazie a esso è possibile comprendere il grado di pervasività che il medium videogioco ha sui suoi fruitori. Esistono vari tipi di *avatar* a seconda della funzione specifica cui assolvono. La prima tipologia viene definita relazionale poiché trattasi di avatar che hanno come unico obiettivo quello di individuare e verificare l'autorità degli

atti comunicativi dell'utente: si parla a esempio delle immagini di profilo Facebook, Messenger e WhatsApp. La seconda tipologia viene invece definita agentiva poiché trattasi di avatar che riproducono fedelmente le azioni gestite dall'utente attraverso dei comandi ben specifici (Fig. 1).

ché assolve a entrambe le funzioni sopracitate. Diversi studi sul tema videoludico pongono una ulteriore differenziazione, basata questa volta sull'impostazione teorica che vi è alla base degli approcci usati per affrontare il tema. Alcuni studiosi afferenti alla sociologia e all'antropo-



Figura 1 - Esempi di avatar ibridi da uno dei capitoli della serie videoludica The Sims. I personaggi rispondono ai comandi del giocatore (direzioni), e possono interloquire tra di loro e con altri giocatori tramite frasi prestabilite, esprimendo esigenze ed emozioni.

La **prima tipologia** citata serve dunque per comunicare ed esprimere pensieri ed emozioni mentre l'altra ad agire e interagire con l'ambiente virtuale. Quello che si riscontra a esempio nei videogiochi online è la costituzione di un nuovo tipo di avatar che viene definito ibrido poi-

logia considerano l'avatar come una estensione della volontà dell'utente mentre altri studiosi lo ritengono un vero e proprio alter ego col quale l'utente si relaziona. Gli 'avatar estensione' sono privi di personalità poiché le loro azioni sono interamente dipendenti dalle scelte del giocato-

re. Essi solitamente non possono essere visti poiché i videogiochi che li contemplano hanno una impostazione visuale definita in gergo tecnico 'in prima persona', ovvero l'utente non vede il proprio personaggio nella sua fisicità di pixel ma è letteralmente dentro il personaggio e si interfaccia col mondo di gioco con lo sguardo di quest'ultimo. Gli *avatar alter ego* invece sono propriamente dei personaggi che dispongono di specifiche caratteristiche fisiche e psicologiche. Essi giocano sul carisma che possono dare e senza l'ausilio di una eventuale personalizzazione possono facilmente essere usati come perfetti agenti di immedesimazione. Si vedano a titolo di esempio i vari Super Mario, Lara Croft di *Tomb Raider* (Fig. 2), Batman e così via.

Riassumendo:

[Nell']avatar alter ego il personaggio è differente da me e sono tenuto a "prendere" la sua identità così com'è allo scopo di godere delle proprietà di fiction dell'ambiente virtuale: posso immedesimarmi interamente o, in alternativa, guidare le sue azioni in assenza di uno sforzo identitario e seguire le sue reazioni autonome come uno spettatore esterno [...] [Nell']avatar estensione il personaggio è più o meno "libero" o meglio "vuoto" dal punto di vista dell'identità, e mi è permesso inserirvi me stesso come personalità¹⁴.



Figura 2 - Evoluzione del personaggio di Lara Croft del gioco Tomb Raider

Tornando agli avatar ibridi è importante sottolinearne l'importanza socializzante.

All'interno degli **MMORPG** l'identità si struttura esclusivamente in termini comunicativi poiché quando si gioca a questa tipologia di videogioco si è potenzialmente sempre in relazione con gli altri giocatori e i loro avatar: anche se si sceglie una tipologia di gioco 'in solitaria' arriverà sempre quella situazione, quella *quest* che implicherà l'utilizzo di una combinazione di abilità esclusiva di certi personaggi e dunque di un gruppo che possa dividersi i compiti e i ruoli.

La personalizzazione dei personaggi o una eventuale scelta specifica dell'avatar con determinate caratteristiche si lega al concetto di intenzione comunicativa con il quale si fa riferimento al fatto che a ogni atto di comunicazione è sottesa un'intenzione specifica. Quando si comunica qualcosa il significato delle parole appena proferite è compreso dall'altra persona non solo in base al significato letterale delle frasi, ma anche da indizi pragmatici e contestuali che esprimono l'intenzione nei suoi confronti.

Da questa impostazione in cui si afferma che l'ambiente virtuale consiste in una piattaforma di relazione e comunicazione, l'atto di creare un personaggio e di caratterizzarlo in un certo modo è da considerarsi basa-

to su una intenzione potenzialmente comunicativa. In definitiva,

Tra l'utente e il personaggio, nel contesto delle esperienze mediate, si instaura uno scambio di significati ed emozioni che porta alla creazione di qualcosa di nuovo, similmente a ciò che accade nella vita reale con il proprio sé in costante divenire. [...] L'avatar svolge innanzitutto due ruoli: comunica e agisce in nostra vece, all'interno del medium, o realizza una funzionale commistione tra queste due attività. È dunque, a tutti gli effetti, un artefatto comunicativo e uno strumento che prolunga la nostra azione in un mondo che esula da quello fisico. In un senso più generale esso può intrattenere relazioni, garantire esperienze e fornirci l'opportunità di esprimere ciò che proviamo e sentiamo¹⁵.

Al contrario di quanto si pensi, questi alter ego digitali non si limitano semplicemente a rappresentare l'individuo in un determinato contesto di gioco

ma alle volte vi è una sorta di sostituzione identitaria vera e propria. Si assiste praticamente alla creazione di una duplice esistenza, quella riassunta inizialmente dalla dicotomia

reale/virtuale, uno sdoppiamento dell'io che è ora in grado di dialogare reciprocamente con le due parti di se stesso, o per meglio dire con il suo sé reale e il suo sé ideale. È altresì un tentativo di ottemperare a quell'esigenza di fisicità insita negli individui che vedono nell'avatar stesso una nuova possibilità fisica di identificazione e interazione. Secondo Edward Tory Higgins¹⁶ la ricerca di sé e la sperimentazione di diverse identità svolgono un ruolo 'motivazionale', ossia il sé percepito è in costante dialogo con le proprie aspettative e aspirazioni di miglioramento, altresì è in costante dialogo con il suo 'Sé ideale'. Per John C. Turner e Henri Tajfel¹⁷ ognuno possiede numerose identità che corrispondono ai gruppi sociali ai quali si appartiene: i contesti in cui ci troviamo possono indurci comportamenti diversi. Dal punto di vista videoludico il gioco identitario viene sistematizzato nella teoria di James Paul Gee¹⁸ attraverso tre specificazioni. Innanzitutto vi è l'esperienza del mondo virtuale vissuta dalla persona 'fisica', quindi letteralmente colui che si appresta a videogiocare, l'identità virtuale concretizzata nell'avatar del videogioco e l'identità proiettiva che consiste nei significati e nelle rappresentazioni selezionati dall'identità reale che vengono trasportati in quella virtuale. Questa terza tipologia identi-

taria si caratterizza come canale di trasmissione delle informazioni che consente un legame concreto tra esperienza psichica dell'io e la sua manifestazione in un mondo digitale attraverso un personaggio specifico in esso inserito.

Questa capacità dell'identità di proiettare parte di sé stessa su un personaggio fittizio mette al sicuro l'economia psichica del rischio patologico della dissociazione: quando si gioca si è contemporaneamente sia il giocatore che il personaggio del gioco.

Francesco D'Ambrosio

BIBLIOGRAFIA

Argenton, Triberti (2013)

Argenton Luca, Triberti Stefano, *Psicologia dei Videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Milano, Apogeo, 2013.

Bailenson, Yee (2011)

Bailenson Jeremy, Yee Nick, *The Proteus effect: the effect of transformed self-representation on behaviour*, Stanford, human communication re-

search, 2011.

Durkheim (2003)

Durkheim Émile, *le forme elementari della vita religiosa*, Milano, Meltemi, 2005.

Ekman (2003)

Ekman Paul, *Emotion Revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*, New York, Times Books, 2003.

Gee (2003)

Gee James Paul, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York, Palgrave Macmillan, 2003.

Higgins, Krunglaski (1996)

Higgins E. Tory, Krunglaski Arie W., *Social Psychology Handbook of basic principles*, New York, Guildford press, 1996.

Hoelt (2008)

Hoelt Fumiko, et al., *Gender Differences in the Mesocorticolimbic System During Computer Game-play*, «journal of psychiatric research», 42(4), marzo 2008, pp.253-258.

Lewin (1972)

Lewin Kurt, *Teoria e sperimentazione in psicologia sociale*, Bologna, Il Mulino, 1972.

McGonigal (2011)

McGonigal Jane, *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*, Milano, Apogeo, 2011.

Riva (2008)

Riva Giuseppe, *Psicologia dei nuovi media*, Bologna, Il Mulino, 2008.

Sutton-Smith (2001)

Sutton-Smith Brian, *Ambiguity of play*, Harvard University press, Cambridge, 2001.

Tajfel, Turner (1986)

Tajfel, H., Turner J. C., *The social identity theory of inter-group behavior*. In Worchel S., Austin W.G., *Psychology of Intergroup Relations*, Chicago, Nelson-Hall, 1986.

Turnaturi (1995)

Turnaturi Gabriella, *La sociologia delle emozioni*, Milano, Anabasi, 1995.



Apologia del voto numerico per le recensioni videoludiche

Fin dalla nascita della critica videoludica, proprio come avviene ormai diffusamente per quella cinematografica, si è utilizzato il voto numerico per esprimere il giudizio del recensore nei confronti del titolo che si apprestava a valutare. Che sia in scala 5, 10 o 100, esso non ha mai abbandonato le pagine, cartacee o virtuali, dove veniva riportato il giudizio critico sull'opera.

Questo ha portato la critica ad assumersi la responsabilità di una valutazione statica, immutabile e sostanzialmente definitiva del prodotto. Una sorta di sentenza che testimo-

niava in maniera precisa il giudizio di colui che si confrontava con l'opera e aveva portato in rilievo pregi e difetti.

D'altro canto il ruolo della critica è proprio quello di attribuire un valore preciso alle opere analizzate. «La recensione è un articolo giornalistico che esprime un giudizio qualitativo intorno a una esperienza interattiva, prendendone in esame i suoi aspetti contenutistici, artistici e simbolici»¹. In questo senso, con il voto numerico si può adempiere allo scopo.

Tuttavia, con il progresso di Inter-



net e l'utilizzo sempre più intensivo dei social, con lo spostamento delle testate giornalistiche dalle riviste ai siti specializzati, abbiamo assistito all'aumentare dei lettori che, invece di leggere con attenzione il contenuto della recensione, finiscono per recepire soltanto il semplice numero, vanificando in un colpo solo lo sforzo del recensore di valutare un titolo e il ruolo stesso del voto numerico.

In più, la certificazione numerica fa, spesse volte, nascere ampie discussioni, anche con toni aggressivi e violenti, rispetto alla validità del semplice voto.

Valutazioni troppo alte o troppo basse o ancora, e soprattutto, largamente discrepanti fra loro raffigurano spaccature profondissime che accendono discussioni sui social molto spesso negative e poco feconde.

Per questo motivo, negli ultimi tempi, sta prendendo sempre più piede

l'idea per la quale si dovrebbe abbandonare del tutto l'utilizzo dell'indicatore numerico, in favore del semplice contenuto verbale dell'articolo e lasciare al lettore il compito di farsi il proprio giudizio sul prodotto dalla lettura del testo o una volta provato con mano².

Dal nostro punto di vista, questo sarebbe estremamente dannoso e un notevole passo indietro in seno al ruolo stesso della critica nel mondo videoludico.

Eliminare il voto numerico è un modo per lavarsi le mani dal compito gravoso di formare un pubblico capace di comprendere e sviluppare un discorso valutativo profondo e completo. Inoltre, cede terreno alla distruzione del ruolo della critica che appare già in atto con una certa visione relativista³.

Cedere su questo punto, ai nostri occhi, appare come un tentativo di

arrendersi alla propria inettitudine, all'incapacità di sviluppare un vero sistema di valutazione oggettivo, profondo e utile.

Ciò, poi, sembra voler risolvere il problema eliminandolo o legittimandolo, come avviene ormai di frequente per qualsiasi 'errore' o situazione controversa. Il fatto che il pubblico non legga il contenuto delle recensioni non viene risolto, come dovrebbe, con un programma culturale che faccia comprendere al lettore il valore del testo scritto e la sua profondità, ma semplicemente rimuovendo l'elemento 'distraente' con il rischio che comunque non si abbiano le capacità per comprendere davvero il senso valutativo di una recensione.

Come risolvere, poi, il grande conflitto di interessi di una parte di critica che ha sempre effettuato consigli per gli acquisti al posto di veri giudizi critici e che senza voto numerico delocalizzerebbe ancora di più il senso dei propri articoli nella volontà del pubblico, che autonomamente sceglie come recepirli e cosa comprare, in questo modo, allargando ancora di più il già profondo baratro fra la percezione del videogioco come prodotto dell'industria consumista invece che come arte?

Dal nostro punto di vista, il voto nu-

merico è intoccabile e nelle prossime righe metteremo in mostra le motivazioni in sua difesa e il suo significato.

Fra i motivi addotti per la rimozione del voto numerico dalle recensioni c'è quello, già citato, che rivela che il pubblico non legge più il testo dell'articolo e si accapiglia sul voto.

Ciò può essere certamente vero, ma il problema è di tipo 'culturale', sociale, al massimo, e non c'entra col senso ontologico di una recensione e del suo voto. Un'altra motivazione è quella per la quale esistono criteri di retribuzione agli sviluppatori legati al voto ricevuto nelle recensioni delle principali testate, prendendo in esame l'aggregatore Metacritic.

Executives at Polish video game publisher CD Projekt SA took responsibility for the buggy release of the highly-anticipated title Cyberpunk 2077 this week, telling staff on Friday in an email obtained by Bloomberg that they will receive their full bonuses no matter how the game is reviewed. Previously, CD Projekt developers were told they would receive extra pay based on the game's critical performance. [...] As of Friday, Cyberpunk 2077 had a 90 out of 100 on the review aggregation website

Metacritic -- a strong score that has nonetheless disappointed shareholders. If that score dips below 90, it may no longer meet the threshold that CD Projekt had originally set for bonus payouts⁴.

Pratica aberrante, certo, ma che anche in questo caso non ha a che vedere col valore del voto in sé, ma su politiche aziendali sbagliate. Senza addentrarci in questioni specifiche che richiederebbero altro spazio, vogliamo prendere le difese dell'utilizzo del voto numerico per almeno tre motivi.



In primo luogo, il voto è il simbolo della critica. Con questo vogliamo intendere che il fornire una valutazione numerica (ma varrebbe anche se fossero lettere o altro) è ciò che contraddistingue il critico da qualsiasi altro opinionista. Il critico ha il compito di fissare con un giudizio ciò che egli stesso reputa essere il valore di un'opera. Non c'è nulla di meglio di un voto per dare una valutazione. L'assenza di spazi editoriali ben definiti, che contraddistingue il panorama della produzione culturale dell'era digitale, non mette immediatamente in mostra le differenze fra un post di qualunque tipo su un social e un articolo di critica. Il voto, con il sistema di riferimento in evidenza e un layout chiaro e visibile, risolve parzialmente il problema. In questo senso è un primo strumento per discernere un'analisi critica da un commento qualunque.

In secondo luogo, uniforma le differenze. Proprio come la moneta fa con le merci, il voto numerico è un indicatore che mette in correlazione oggetti anche diversi (in questo caso generi di giochi) fornendo un comune parametro di valutazione. Secondo questo aspetto è chiaro che ogni videogioco deve essere valutato come opera videoludica in senso universale, appartenente a un genere solo a posteriori e non in modo

che questo lo faccia rientrare in un sistema di valutazione a sé stante.

Se così non fosse, ogni gioco sarebbe perfetto rispetto a sé stesso e valutabile solo rispetto a sé, mentre il voto permette di stabilire un confronto. Per chiarire meglio: ogni sistema di valutazione deve essere universale rispetto alla materia di riferimento. Tutte le sculture, i film, i videogiochi, si valutano secondo macrocriteri universali nella propria arte, cioè validi per tutti senza distinzioni di generi o periodo d'uscita.

All'interno delle macrocategorie si possono far valere ragionamenti diversi (e qui ritorna la questione riferita al logos della critica) ma il voto attribuito alla singola categoria rimane inteso in senso universale. Per questo diciamo che il voto uniforma le differenze, è lo strumento che permette di classificare le opere dello stesso tipo anche laddove fra esse ci sono differenze specifiche. Nuovamente, il contrario produrrebbe una singolarità della valutazione critica che, in quanto tale, porta all'automatica perfezione del singolo oggetto rispetto al parametro preso come riferimento, cioè sé stesso.

Infine, il voto numerico definisce il valore del discorso. L'aspetto fondamentale che produce il voto è quello di delimitare la 'portata', il 'valore' di ciò che viene espresso dai giudizi

verbali o proposizionali (*logos*). Se prendiamo il testo di una qualsiasi recensione ci accorgiamo che anche la più precisa, la più esaustiva non fornisce direttamente il valore delle proprie affermazioni. Dire «*il comparto tecnico è di pregevole fattura, sia gli interni che gli esterni sono ricreati con una discreta cura. Giochi di luce si alternano a ombre complesse senza alcuna fatica nel passare dal giorno alla notte*» ci fa avere solo l'idea che si sta dando un giudizio positivo ma che non possiamo quantificare.

'Pregevole fattura' da 7? da 8? da 9?. Il voto *permette di quantificare un giudizio qualitativo.*

Quest'ultimo punto non va sottovalutato proprio in riferimento a quella deriva relativista che citavamo poco sopra. Il dialogo comune, sui social, intorno alla valutazione di un'opera si è ormai polarizzato sulla semplice dicotomia bello/brutto, tra l'altro nemmeno in senso concreto, dato che viene pensata comunque in senso relativo, senza mai scendere nel particolare e nella profondità perché se non c'è nulla da affermare oggettivamente non serve nemmeno perdere tempo ad analizzare le qualità o le storture. Il senso di attribuire un voto numerico, in una scala sufficientemente larga da permettere di manifestare le differenze, è un modo per dare il giusto valore a tutti quei titoli (la maggioranza ovviamente)

che non sono capolavori o non sono totali insufficienti. C'è una così larga fetta di opere che meritano di essere giocate nonostante non brillino come altri titoli ben più meritevoli e, allo stesso tempo, per amore della verità, esistono tantissimi titoli che devono essere criticati pur risultando ottimi e divertenti. Il voto numerico permette di quantificare tutto ciò che possiamo esprimere qualitativamente su un'opera.

È evidente che la parte più importante rimane il corpo del testo, il *logos* con cui vengono espressi i giudizi sull'opera, ma il voto è uno strumento importantissimo per il recensore come evidenziato dai tre concetti espressi. Eliminarlo per motivazioni che non fanno capo direttamente a esso è un'ammissione di colpa, o perché si ammette di non saperli dare o perché si ammette di non poter risolvere gli altri problemi e si cura un presunto sintomo, come se attaccassimo direttamente i videogiochi perché qualcuno compie azioni violente.

È ironico quindi constatare che, posto quanto detto poco sopra, ci sia così poca fiducia nelle capacità dei recensori di produrre voti numerici corretti da volerli eliminare del tutto, paradossalmente proprio per mettere in risalto il valore della prosa e

del 'contenuto'.

Questo rischia di diventare un alibi per abbassare nuovamente il valore del discorso e della critica, perché viene a mancare proprio l'elemento che qui poniamo come identificativo del lavoro del critico: il voto numerico.

È evidente che, assieme al lavoro di difesa del valore del giudizio numerico, è necessario sviluppare il giusto sistema di valutazione e inserirlo in una visione filosofica ed estetica sull'Arte in quanto tale. Ciò esula dall'obiettivo di questo articolo e verrà trattato in altre sedi.

Roberto Micheletti

BIBLIOGRAFIA

(Accordi Rickards 2018)

Accordi Rickards Marco, *Manuale di critica videoludica*, Milano, Unicopli, 2018.

(Facchetti 2021)

Facchetti Filippo, *Un nuovo modo di recensire i videogiochi*, Topgamer, 2021.

<https://topgamer.it/articoli/topgamer-un-nuovo-modo-di-recensire-i-videogiochi>(ultima consultazio-

ne 30 giugno 2021).

(Micheletti 2021)

Micheletti Roberto, *La critica videoludica italiana si sta autodistruggendo?*, Horizon Psytech & Games, 23 marzo 2021.

<https://www.horizonpsytech.com/2021/03/23/la-critica-videoludica-italiana-si-sta-autodistruggendo/> (ultima consultazione 30 giugno 2021).

(Pietrobelli 2018)

Pietrobelli Francesco, *Fra l'astratto universalismo e l'immotivato relativismo: il problema dell'arte*, Gazzetta filosofica, 18 marzo 2018.

<https://www.gazzettafilosofica.net/2018-1/marzo/fra-l-astratto-universalismo-e-l-immotivato-relativismo-il-problema-dell-arte/> (ultima consultazione 30 giugno 2021).

(Schreier 2020)

Schreier Jason, *CD Projekt Changes Developer Bonus Structure After Buggy Release*, Bloomberg, 12 dicembre 2020.

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-12-11/cd-projekt-changes-developer-bonus-structure-after> (ultima consultazione 30 giugno 2021).

Pop culture. La fortuna internazionale di Dante a fumetti.

Il mondo del fumetto dedicato alla *Commedia dantesca* apre a un ventaglio di proposte, non solo internazionali ma che va anche a coprire un arco temporale vastissimo. A differenza di quanto, ad esempio, accade con il romanzo nazional-popolare per eccellenza – *I promessi sposi* di Manzoni – il fumetto dedicato a Dante non rappresenta un fenomeno unicamente italiano ma, anzi, trova riscontro in realtà molto distanti dalla nostra, dagli Stati Uniti al Giappone. Quella che segue è una rassegna dei principali fumetti – italiani ed esteri – modellati sul poema dantesco, dei quali verrà fornito unicamente qualche piccolo dettaglio essenziale: analizzarli tutti richiederebbe, probabilmente, un intero volume monografico.



Jacovitti 1947 - *La rovina in Commedia*. Grottesco satirico e dantesco.

L'opera jacovittiana, incompiuta e risalente al primissimo dopoguerra, rientra nel filone del fumetto per adulti. Il protagonista – guidato da Dante, che qui capovolge la sua funzione narrativa originale, prendendo il posto del Virgilio della *Commedia*

– è un anonimo personaggio, incarnazione dell'italiano medio, che con la fine di una guerra che ha funestato la Nazione – e con essa l'Europa intera – si trova di fronte tre strade, che rappresentano il nuovo assetto politico mondiale: la lonza americana sulla destra, la lupa sovietica, ovviamente, a sinistra e un ostinato leone inglese, con il quale è impossibile persino comunicare, nella via centrale. Particolarmente significativa è l'immagine della *Rovina*, allegoricamente personificata in una vecchia prostituta cadente, stesa sulle città italiane a mostrarne la decadenza postbellica in un panorama grottesco e angosciante.



Walt Disney 1949 - 1950 – *L'Inferno di Topolino*

La storia delle grandi parodie letterarie Disney è articolata e costellata di insuccessi iniziali. Già negli anni Tren-

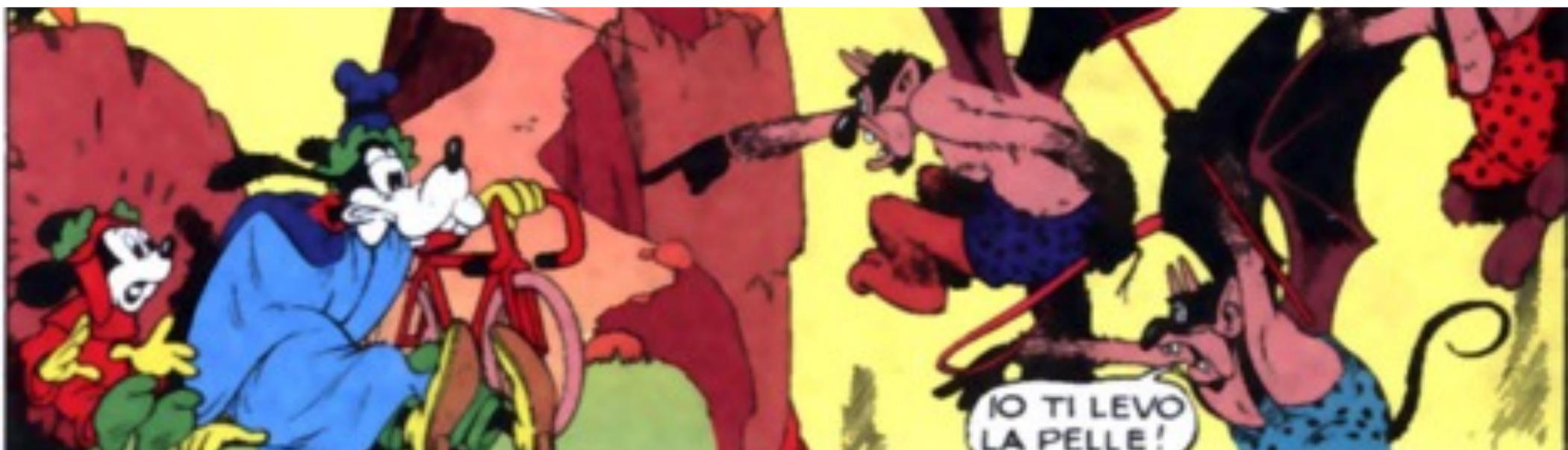
ta, Floyd Gottfredson, disegnatore americano di *Mickey Mouse*, aveva parodiato la storia di *Robin Hood*, portandola a Topolinia, ma l'opera si rivelò un fiasco e l'autore e i suoi collaboratori abbandonarono il filone parodistico. Bisognerà attendere il secondo dopoguerra, quando Guido Martina e Angelo Bioletto, autori italiani di *Topolino*, riprenderanno l'Inferno dantesco per farne parodia con *L'Inferno di Topolino* (nn. 7-12 del 1949-50).

Anche stavolta il successo tarda ad arrivare per le grandi parodie *Disney* e dovranno trascorrere altri sette anni prima che Martina, con Pier Lorenzo De Vita, si dedichi ad una seconda parodia, quella del *Don Chisciotte* (*Paperino Don Chisciotte*, in *Topolino* nn.137-139 del 1956). In entrambe queste parodie la tecnica seguita dagli sceneggiatori trasporta i personaggi, per sogno o ipnosi, nei mondi fantastici della grande letteratura. Con il *Paperino Don Chisciotte*, si diceva, arriva finalmente il successo e tutti i più famosi disegnatori della *Disney* vengono arruolati per creare parodie in cui, a differenza degli esperimenti precedenti, i personaggi disneyani mantengono i loro abiti, connotati e caratteri abituali, ma si confrontano con i grandi personaggi letterari.

Negli anni Settanta si approda anche al romanzo manzoniano e al ter-

zo genere di parodia a fumetti: quella con i personaggi che entrano in scena già in costume e occupano i ruoli principali della storia.

è a colori – si iniziano a distinguere le caratteristiche cromatiche tipiche delle figure di Dante e Virgilio,



La vignetta sopra riportata mostra la struttura della parodia disneyana utilizzata per la *Commedia*: i demoni feroci vengono ironicamente accostati alle «colombe dal disio chiamate», i famigerati amanti Paolo e Francesca, protagonisti del V canto dell'*Inferno*.

Le didascalie ricalcano il linguaggio poetico dell'originale dantesco, mentre i balloon riportano un linguaggio contemporaneo e tipico del classico fumetto per bambini.

Fu, probabilmente, questo attacco al modello originale la causa di un insuccesso iniziale del genere, troppo complesso per i piccoli lettori di *Topolino*, ancora non addentratisi nello studio della *Commedia* dantesca. Da questo fumetto – che, a differenza di quello jacovittiano,

che accompagneranno i personaggi lungo l'intero arco della storia dell'illustrazione grafica a colori, fino ai giorni nostri.

Nel corso del 2021, in occasione delle celebrazioni del settimo centenario dalla morte di Dante, Disney ha elaborato un nuovo fumetto parodia incentrato sulla *Commedia* e ambientato, stavolta, a Paperopoli: *PaperDante 2021*.



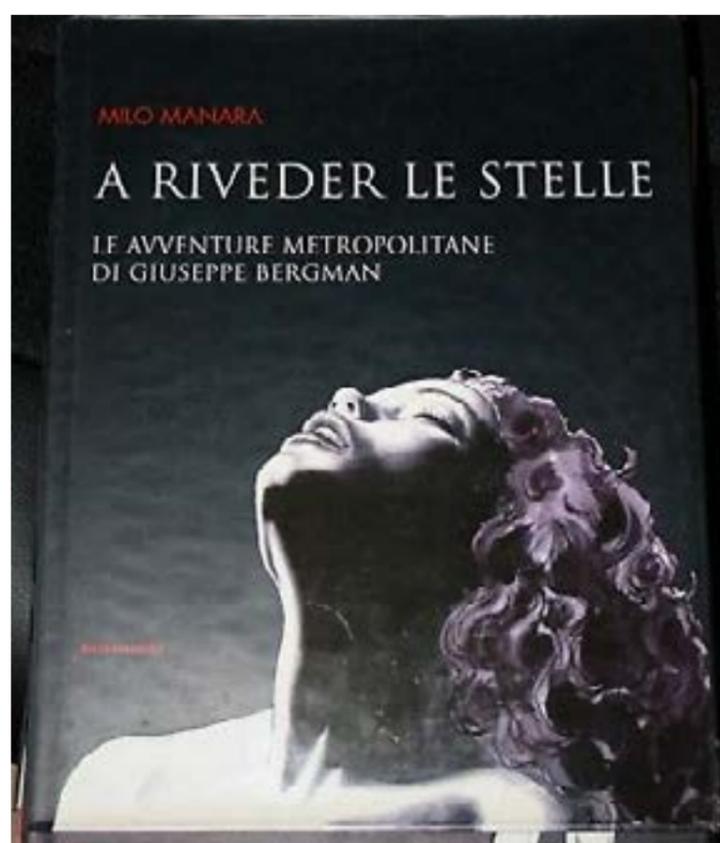
Enzo Biagi con Milo Manara 1978 – *Storia d'Italia a fumetti*

La collana *Storia d'Italia a fumetti*, progettata da Enzo Biagi e realizzata tra il 1978 e il 1986, fu un lavoro di portata monumentale, che coinvolse molti illustratori, tra cui Milo Manara, di cui resta celebre la tavola *Giotto che dipinge Dante*.

In questo caso non abbiamo una diretta ripresa della *Commedia* ma un'illustrazione del poeta, realizzata da uno dei più grandi artisti della nostra contemporaneità.

Il disegno si trova nel primo volume, datato 1978 e intitolato *Dai barbari ai capitani di ventura*. Ancora nel 1999 Manara, spesso legato alla figura di Dante, come si può vedere, nell'intero arco della sua carriera, realizzerà una graphic novel dantescamente

intitolata *A riveder le stelle*. Le avventure metropolitane di *Giuseppe Bergman*: un'opera in cui, seguendo il filo conduttore della storia dell'arte, il suo *alter ego* Giuseppe Bergman verrà proiettato in un contesto strettamente metropolitano.





Marvel Group 1980 - X-Men Nightcrawler's Inferno

Tra il 1992 e il 1994 Moreno Burattini e Giorgio Sommecal illustrano tre serie di *Cattivik* ispirate alla Commedia dantesca: *Un'avventura infernale*; *Cattivik in Purgatorio*; *Cattivik in Paradiso*.

Burattini e Sommecal 1992-1994 - Cattivik



Dagli Stati Uniti – e più precisamente dal mondo Marvel – già nel 1980, arriva *X-Men Nightcrawler's Inferno* in cui il protagonista, Kurt è un semidemone che costringerà i compagni mutanti ad un viaggio modellato proprio sull'*Inferno* dantesco. Come si nota dalla copertina sopra riportata, più precisamente nell'angolo in basso a sinistra, la derivazione dantesca non è una suggestione del lettore, ma una precisa indicazione degli autori, che ne indicano la fonte sin dalle primissime illustrazioni. Si noti anche che il termine *Inferno* resta, qui come altrove, in italiano e non viene tradotto nell'inglese *Hell*.

L'opera, in tre volumi come il modello, è un'esilarante parodia del viaggio di Dante, ripercorso dal noto diavoletto in bianco e nero.

Un'avventura infernale si apre con un vecchietto – ospite di una casa di riposo per anziani – che, smarrito nel giardino dell'ospizio declama versi delle sue poesie, infastidendo tutti con l'ossessione di cercare ispirazione per la propria vena poetica. Il fumetto o, per meglio dire, l'intera serie di avventure dantesche di *Cattivik* è interamente giocata da un lato sulle citazioni dantesche originali che vengono, però, dall'altro sapientemente combinate con riman-

di alla contemporaneità. Dalla barca di Ulisse, a Catone che distribuisce purganti nulla è lasciato al caso. In Paradiso due scene esilaranti, sotto riportate, illustrano come il rimando alla contemporaneità conferisca la base comica più alta della parodia dantesca: la Madonna, infatti, viene scambiata per la cantante americana omonima durante un coro rock di angeli diretto dallo stesso protagonista; San Pietro, invece, con la sua battuta «Benvenuto in Paradiso!», rimanda direttamente all'omonimo album di Antonello Venditti, edito proprio nel 1993.





Go Nagai 1994-1995 – *La divina commedia*

L'opera del maestro giapponese, ben lontana dal presentarsi come una parodia o un testo destinato a un target infantile, è un monumentale omaggio al poeta toscano, ripartito nei tre tomi: *Inferno1*, *Inferno2*, *Purgatorio/Paradiso*.

Si noti qui che, sebbene la tripartizione dei volumi resti invariata l'autore giapponese dedica due testi all'*Inferno* – chiaramente materia più suggestiva per un disegnatore – e uno solo alle due restanti cantiche. Go Nagai, ben noto ai nati tra gli anni Settanta e Ottanta è autore di capolavori come *Mazinga*, *Ufo Robot*, *Jeeg robot d'acciaio*. Già negli anni Settanta, il disegnatore si ispirò al modello dantesco per la realizzazione di *Devilman*; riprenderà ancora il poeta toscano negli anni Novanta con il fumetto, modellato sulle famosissime illustrazioni di Doré e giunto

in traduzione italiana solo in tempi relativamente recenti (2006/2007). Fino allo scorso 30 aprile 2021 è stato possibile ammirare le tavole dantesche di Go Nagai in una mostra organizzata dal *Romics*.





Dal 1989 Leo Ortolani, *Rat-man*

Deborah La Rocca, in arte *Rat-man*, con la sua sagace comicità per adulti, spesso spinta fino al paradosso, non è estraneo ai rimandi danteschi. In almeno due occasioni, infatti, il geologo Leo Ortolani, uno dei più noti disegnatori italiani degli ultimi trent'anni, rimanda comicamente alla *Commedia dantesca*, in situazioni spesso ambigue ed esilaranti. Nella prima vignetta il rimando comico, basato su una fraintesa allusione sessuale, evoca ancora una volta le illustrazioni di Dorè, modello imprescindibile per ogni disegnatore

dantesco, come si è già appurato per Go Nagai e si vedrà oltre anche nel caso di Lanzara. La seconda vignetta, invece, gioca sulla mancata attribuzione del verso dantesco, reperibile in *Inferno, III, 51* «non ragioniam di lor, ma guarda e passa», riportato, come da proverbio popolare, nella versione errata: «non ti curar di lor, ma guarda e passa»; la comicità nasce, quindi, dall'ignoranza del protagonista che millanta, poco sopra, una cultura di livello superiore fallendo poi miseramente in un concetto noto a qualsiasi studente in età scolare.





Gage-Latorre 2010 – *Dante's Inferno*

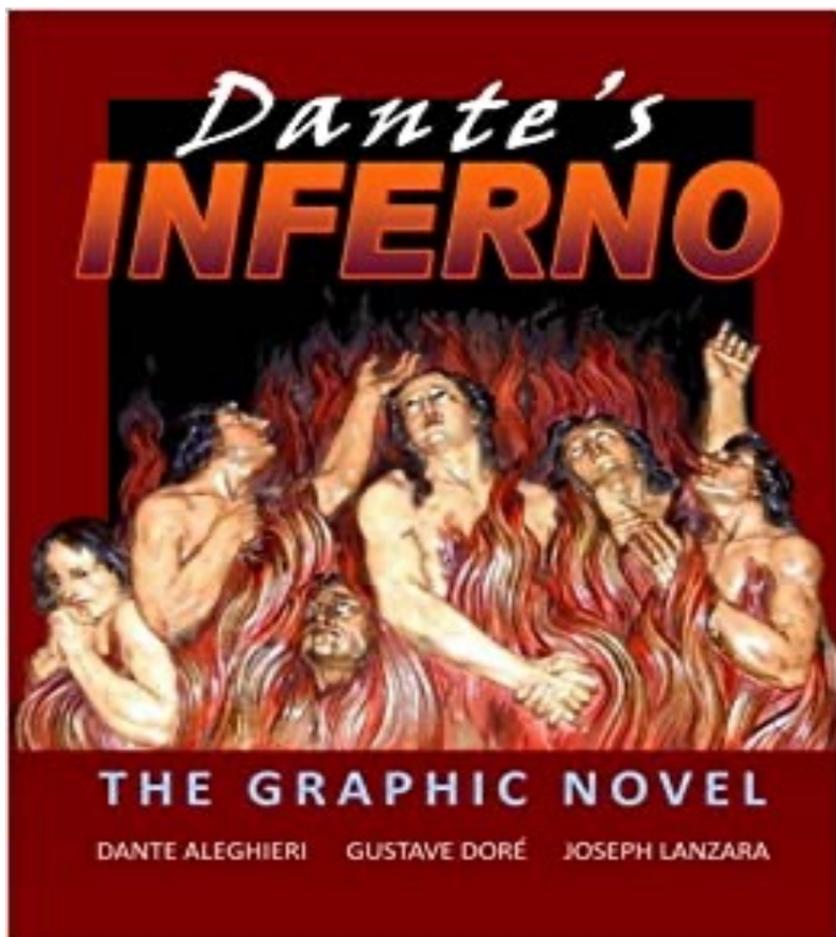
Dalla collaborazione tra lo scrittore e sceneggiatore Christos Gage e il disegnatore Diego Latorre nasce, nel 2010, il graphic novel *Dante's Inferno*, frutto degli effetti grafici già sperimentati dal noto videogioco omonimo.

A metà tra il fantasy e il gotico, richiamando il *full HD* dei videogiochi di ambientazione tardo-medievale (come, ad esempio, *Prince of Persia*), l'opera è un monumentale tributo a Dante e alla sua *Commedia*, riletta per l'occasione in chiave gotica e medievale in cui Dante assume addirittura le sembianze di un cavaliere crociato. Si tratta dell'unico caso –

almeno per quanto concerne l'opera di Dante – in cui il passaggio dalla poesia alla grafica fumettistica non è diretto (come accade, invece, per tutte le riprese fin qui analizzate) ma prevede un elemento intermedio: il videogioco appunto.

Una singolare particolarità di quest'opera deriva dal fatto che i balloon contenenti le parole di Lucifero sono sempre identificati e identificabili dal fatto che vengono riportate in colore rosso, mentre restano nel classico nero per tutti gli altri personaggi. Ciò permette di distinguere, anche cromaticamente, un parlante umano da uno non umano.





Joseph Lanzara 2012 – *Dante's Inferno. The graphic novel.*

Altra monumentale graphic novel ispirata – come già Go Nagai in anni di poco precedenti – alle illustrazioni di Gustave Doré (direttamente citato anche in copertina, insieme al medesimo Dante) è *Dante's Inferno* di Joseph Lanzara, opera del recente 2012. Nel 1994, lo stesso Lanzara aveva già avuto modo di rendere in forma grafica un'opera per moti versi attinente a quella dantesca: *Paradise Lost* di Milton. Anche qui, come per il fumetto Marvel e l'opera ispirata al videogame, la parola *Inferno* del

titolo si mantiene inalterata, pur se in apertura di un testo – come si può vedere dall'immagine sottostante – interamente scritto in lingua inglese.





Don Alemanno & Feudalesimo e Libertà 2015 – *La Divina Commedia quasi mille anni dopo.*

Come si evince dal titolo, questa storia prende avvio circa mille anni dopo il viaggio di Dante nell'Aldilà. La popolazione mondiale è stata falciata da un'epidemia di peste e il protagonista viene accompagnato da Pierilio Agnola in un esilarante quanto irriverente viaggio agli Inferi – un oltremondo popolato, come già era stato a suo tempo per il poeta fiorentino, dai personaggi dell'attualità – in cui chiunque non abbia vissuto seguendo le direttive del noto gruppo *Feudalesimo & Libertà* viene catapultato a scontare le dissacranti e grottesche pene dell'Inferno.



Toninelli 2015 – *Dante. La Divina Commedia a fumetti.*

Marcello, senese, si imbatte qui in un incontro-scontro con il fiorentino più noto di tutti i tempi che, si sa «faceva la Commedia!»; egli decide allora di raccontare la storia dal proprio punto di vista in una serie di gag esilaranti basate principalmente sulla rivalità tra i due toscani. Toninelli, con la sua ironia leggera e mai fuori luogo, ci regala un fumetto adatto anche ai bambini, in cui si incontra, ad esempio, Cerbero che pranza alla mensa dei Diavoli e un gruppo di anime che si gioca il Purgatorio a tombola. In appendice – altra grande originalità del Maestro italiano – anche una divertentissima vita di Dante, intitolata *My Life* in cui il sommo poeta si racconta in una divertente autobiografia.



D'Uva-Rossi - Astrid 2015 - Amor mi mosse.

Dante visto da Beatrice. La vera innovazione di questo fumetto, riedito recentemente proprio in concomitanza del centenario dantesco, è il punto di vista da cui Dante viene visto: quello della donna amata. La storia inizia a Firenze, prima del viaggio che condurrà il poeta a vagare nell'oltremondo e fa parte di una te-

tralogia dedicata a Dante – che supera, quindi, la classica suddivisione in tre parti, canonica, come si è visto, per chi riprende temi danteschi – che sarà tradotta in francese e inglese per essere esportata anche sul mercato canadese. Gli altri tre volumi sono dedicati a tre diversi temi: l'amicizia con *Primo de li miei amici*, la politica con *Le famose genti* e l'esilio con *La selva oscura*.



Al termine di questo breve percorso, si possono trarre alcune conclusioni. La prima riguarda certamente il dato di fatto che, spesso e volentieri, il fumetto di ispirazione dantesca è riser-

vato a un target di pubblico adulto e scolarizzato che conosca quantomeno le basi dell'opera trecentesca e possa coglierne appieno riprese, allontanamenti o parodizzazioni più o meno dissacranti. Si aggiunga poi che la ripresa fumettistica, a parere di chi scrive, fornisce la vera prova dell'internazionalità di Dante: il fatto che l'autore sia grandemente conosciuto all'estero, infatti, non è dato tanto dalle innumerevoli traduzioni della *Commedia* in lingue straniere quanto proprio dal fumetto e d'autore, per lo più. Se, insomma, le traduzioni della *Commedia* sono indubitabilmente molteplici, il vero fulcro della universalità di Dante viene, però, dal fumetto: esistono traduzioni in ogni lingua delle principali opere letterarie della nostra tradizione – i soli Promessi sposi ne vantano alcune davvero particolari in cinese, arabo, russo, solo per citarne alcuni esempi – ma i fumetti incentrati, ad esempio, sulla narrazione manzoniana restano prettamente opera di autori italiani; quanto a Dante, invece, si è visto come la produzione grafica e fumettistica giunga ben oltre i confini nazionali. L'ultima considerazione riguarda, invece, l'incredibile impatto cromatico che la *Commedia* fornisce al lettore. Si veda ancora un esempio di confronto con Manzoni per comprendere al meglio il concetto: per rappresentare un personag-

gio che richiami immediatamente a Lucia, ogni disegnatore ha bisogno di illustrare almeno gli spilloni che la giovane porta nell'acconciatura; per illustrare Dante, Virgilio e Beatrice, basterebbero, invece, come si può vedere dalla quasi totalità delle illustrazioni a colori sopra riportate, e non solo, unicamente tre chiazze di colore (rosso, con un tocco di verde, azzurro e bianco-dorato) e chiunque, nel mondo, sarebbe in grado di identificare i personaggi danteschi. Certamente c'è in Dante una narrazione visiva di una potenza straordinaria che ci permette, dopo sette secoli, di visualizzare alla perfezione le immagini da lui descritte in ogni verso; questo ha dato, senza dubbio, negli anni, la spinta a numerosi disegnatori per cimentarsi nell'illustrazione di un'opera incredibilmente viva e oggettivamente visiva.

Teresa Agovino

Teresa.agovino@unimercatorum.it



Cibo e gusto come prodotti culturali e sociali

Il cibo è un prodotto strettamente culturale, che, non solo struttura e da forma all'identità culturale, ma la veicola e, nell'epoca della comunicazione, più che in altri periodi storici, la rende disponibile al mondo intero.

Anche il gusto, proprio come le scelte linguistiche, è influenzato dalle

pratiche culturali: alcuni sapori e cibi che da determinate comunità sono considerati buoni e di uso comune, possono essere, invece, considerati poco gustosi o addirittura vietati in altri ambienti culturali (la religione musulmana, ad esempio, vieta il consumo di carne di maiale, perché proibita dal Corano).



Il maiale viene considerato e descritto nel Corano come impuro, immondo ed inadatto al consumo).

Nelle culture occidentali, invece, è culturalmente e socialmente inaccettabile mangiare carne di animali considerati da compagnia.

L'antropologo Marvin Harris, nel suo saggio *Buono da mangiare*¹, ritiene che le scelte alimentari di un popolo siano dettate da ciò che sia più conveniente mangiare per una determinata società ossia valutandone svantaggi e vantaggi: dalla facilità di reperimento di un determinato prodotto, alla capacità del prodotto

stesso di dare un senso di sazietà. Massimo Montanari², però, nel libro *Il Cibo come Cultura*, muove all'antropologo Harris critiche pertinenti: in prima analisi, sottolinea Montanari, le osservazioni di Harris possono ritenersi valide se applicate a ceti subalterni e della loro fame che non è mai sufficientemente appagata; la seconda osservazione è che non sempre le abitudini alimentari di determinati individui dipendono dal loro gusto: i ceti meno abbienti consumano, in media, un numero maggiore di farinacei rispetto ai ceti economicamente più abbienti, ma ciò non implica necessariamente che, se avessero la possibilità di mangiare cibi più ricercati, non preferirebbero questi ultimi.

Naturalmente, l'abitudine al consumo di un certo tipo di cibi ha fatto in modo che si sviluppasse una «contiguità psicologica e fisiologica a quel genere di cibi»³.

L'uomo è ciò che mangia: la nostra salute è condizionata dal nostro modo di mangiare, ma ciò che viene influenzato è anche il modo in cui vediamo il mondo. Il cibo contribuisce, infatti, storicamente, alla creazione di significati sociali, ma anche alla creazione dell'identità socio-culturale. Secondo Bell e Valentine nel libro *Consuming Geographies: We are Where We Eat*⁴ la storia alimentare

di ogni nazione è la storia stessa della nazione, quindi anche gli stereotipi e i pregiudizi su molte nazionalità sono spesso legati al cibo: i tedeschi sono *Krauti*, gli italiani "spaghetti", spesso identificati in questa maniera per esprimere scherno o un giudizio non proprio positivo.



È indispensabile sottolineare che il legame tra linguaggio ed identità ha avuto contributi importantissimi da ambiti quali linguistica applicata, sociolinguistica, sociologia del linguaggio ecc.

Tope Omoniyi nel suo saggio *Hierarchy of identities*⁵ parte con l'analizzare la definizione di atto linguistico da parte di Tabouret-Keller: «language acts are acts of identity»⁶ 20 e identifica quattro aree necessarie a delineare cosa si intenda per identità. Esse sono: *self-identity*; *collective identity*; *institutional identity*; *global identity*. La presenza della suddetta stratificazione di cosa si intenda per identità postula che le persone e/o le organizzazioni posseggano identità multiple, basate sul ruolo che essi rivestono o sono capaci di realizzare nelle relazioni socio-culturali alle quali prendono parte.

Tope Omoniyi nel suo saggio *Hierarchy of identities*⁷, partendo da ciò che Tabouret-Keller scrive, spiega che le azioni sociali sono separabili in momenti, i quali costituiscono il periodo di tempo che essi necessitano affinché si realizzino. In questi momenti sono presenti identità contrastanti e complementari.

Le categorie di identità, che sono veicolate dal linguaggio, sono la conseguenza di decisioni prese istante per istante, riguardanti sia l'appropriatezza, che la posizione di quella categoria in una, più vasta, gerarchia di identità.

Per quanto riguarda la comunicazione-

ne non direttamente dialogica, che non presuppone quindi la presenza contemporanea di un emittente ed un ascoltatore che dialogano, ad esempio la comunicazione scritta (che sarà presa in esame nella mia ricerca), Omoniyi sottolinea che nei testi è comunque presente il carico di significato di un determinato sistema sociale: coloro i quali fanno parte di un determinato sistema sociale, saranno capaci di leggere e decodificare un testo. L'atto della lettura contiene in sé sia la rappresentazione che la comunicazione. Il processo di lettura include sia un codificatore (che potrebbe non essere presente), che un decodificatore (il quale è sempre presente). Entrambi hanno più o meno lo stesso valore nel processo di identificazione, perché, anche se il codificatore non è presente nell'atto di decodifica del testo, egli è sempre presente nella percezione della realtà sociale del decodificatore, che quindi lega ad esso ogni interpretazione.

Nel modello delle identità multiple di Omoniyi ogni forma di identità statica e definita a priori non può descrivere cosa sia realmente l'identità e la sua costruzione. La definizione di identità come realtà statica non prende in considerazione il flusso ed il cambiamento che essa subisce nel tempo, in più, è una definizione che

spesso non rispecchia il giudizio che un determinato gruppo o persona ha di sé stesso, ma è un giudizio attribuito da altri.

Ne deriva che l'identità non sia una realtà statica, bensì un processo che avviene attraverso le interazioni e le pratiche sociali, che veicolano l'identità che ogni persona o società attribuisce a sé stessa e riesce anche a modificare il giudizio altrui. Naturalmente, l'identità che si decide di esternare è del tutto arbitraria e può essere utilizzata strategicamente per posizionarsi all'interno o all'esterno di determinati gruppi o comunità.

Omoniyi puntualizza che ognuno ha a disposizione un numero infinito di opzioni identitarie, che fanno parte di una gerarchia di identità. L'identità che viene mostrata e diventa la più saliente in un determinato momento ed in una determinata interazione, non necessariamente dialogica, ma in qualsiasi tipo di interazione culturalmente e socialmente connotata, l'identità in quel momento più saliente verrà a collocarsi in cima alla suddetta gerarchia.

L'identità può essere, in estrema sintesi, definita come un processo performativo, che viene dunque costruita a seconda della situazione e non un'entità statica.

Quindi risulta estremamente riduttivo definire l'identità di un popo-

lo, ad esempio quello italiano, con il cibo appartenente alla dieta mediterranea, oppure definirlo attraverso l'industria dell'alta moda, ma, seppur riduttivi, fanno parte della suddetta gerarchia di identità che si realizza in determinati momenti di identificazione. Un momento di identificazione è, secondo Omoniyi:

*moments are points in time in performance and perception at which verbal and non-verbal communicative codes (eg. Advertisements, clothes, walk style and song lyrics among others) are deployed to flag up an image of self or perspective of it*⁸.

Se quindi l'identità non è statica e può essere alterata, ma è un atto performativo, anche il gusto, che è espressione anche esso di identità, non può essere statico, né biologico, ma ci viene insegnato ed è quindi un atto performativo che può quindi modificarsi. Stuart Hall in *Question of Cultural Identity*⁹ dice: «identities are constructed through differences with others with the aim of achieving collective self-esteem and group solidarity»¹⁰.

Quindi, naturalmente, ogni atto per-

formativo identitario che compiamo consciamente, nella scelta del cibo che mangiamo, come lo mangiamo e di quello che evitiamo, ci caratterizza come parte di un determinato gruppo, del quale condividiamo modi di vivere e valori. Ogni scelta che si compie veicola una parte importante dell'identità, l'aderenza a determinati valori. Soprattutto le scelte alimentari del tutto personali o dettate da scelte religiose o culturali, avvicinano un gruppo sociale o una persona singola ad una determinata cultura o ad un determinato modo di vivere.



Il gusto non è dunque biologicamente dato o ontologico, ma fa parte di scelte ed abitudini. Perché se sto-

ricamente ogni popolo, in diverse parti del mondo, doveva, per necessità, abituarsi a consumare ciò che la propria terra offriva, oggi giorno si può spaziare liberamente tra cucine e cibi che fanno parte di culture ben diverse da quella di appartenenza. In qualsiasi città è possibile assaggiare cucine etniche, fusion, spezie e sapori del tutto estranei alla cultura alla quale si appartiene.

È quindi doveroso chiedersi, in questo determinato momento storico, cosa venga ancora definito come cibo appartenente alla cultura autoctona, in questo contesto, in particolare ciò che appartiene alla cucina italiana, cosa voglia dire italianità, e quale identità venga veicolata fuori dall'Italia.

In prima analisi è indispensabile sottolineare che il cibo è una parte importante per la definizione dell'identità, sia di una determinata società, che di un singolo individuo. Ma l'identità, come detto in precedenza, non può essere definita in maniera statica, essa è dinamica e performativa, traducendo la puntualizzazione di Stuart Hall: «le identità sono costruite attraverso le differenze con gli altri, con lo scopo di guadagnare autostima collettiva e solidarietà di gruppo»¹¹.

La costruzione dell'identità è cruciale

per qualsiasi individuo, perché permette di situare sé stessi e gli altri all'interno del mondo e fornisce uno strumento per ordinare il mondo.

Anche il gusto, come già sottolineato in precedenza, è parte integrante della costruzione identitaria e, come quest'ultima, può cambiare e trasformarsi. Parasecoli nel suo saggio *Savoring Semiotics: Food in intercultural communication*¹² suggerisce di considerare il cibo ed il nutrirsi una *semiosfera*¹³ che si amplia e si definisce in relazione alle altre realtà extra-semiotiche. Egli dice che molte sostanze sono commestibili, ma non tutte le culture le considerano tali (ad esempio il consumo di larve ed insetti non è pratica comune nei paesi dell'occidente e ha, ancora, un forte stigma sociale), ma ciò non vuol dire che determinati cibi ritenuti non commestibili da determinate culture, non possano diventarlo: il cibo viene spesso condiviso ed è attraverso la condivisione che è possibile conoscere culture diverse e quindi integrare altri alimenti nella propria dieta.

Parasecoli continua dicendo che appena pensiamo di mangiare qualcosa di nuovo, stabiliamo delle nuove funzioni per quell'alimento che apparteneva, precedentemente, alla categoria del non commestibile. Una nuova pietanza o un nuovo cibo, ap-

pena esperito, viene immediatamente collocato o tra i cibi commestibili o tra i cibi non commestibili e, a seconda delle risorse culturali e dell'atteggiamento del consumatore, verrà anche categorizzato come più o meno familiare e vicino alla propria cultura. La seconda volta che un determinato individuo incontrerà questa nuova pietanza, la riconoscerà immediatamente, entrerà a far parte della sua memoria, anche se non la riconoscerà come appartenente alla propria cultura, ma farà parte, secondo Parasecoli, di quello che Jakob von Uexkuell chiama Umwelt¹⁴:

Around us is a protective wall of senses that gets denser and denser...This island of senses, that wraps every man like a garment, we call his Umwelt. It separates into distinct sensory spheres, that become manifest one after the other at the approach of an object ... Objects, equipped with all the possible sensory characteristics always remain products of the human subject, they are not things that have an existence independent of a subject. They become "things" in front of us only when they have become covered by all the sensory envelopes that the island of senses can give them. What they were before that, before they became covered, is something that we will never find out¹⁵.

Parasecoli, poi, definisce la nuova pietanza come un *token*, avvicinando quindi il cibo al linguaggio, creando un parallelo tra la *competence* linguistica e la *competence* del cibo, che raggruppa tutti i cibi, le pietanze e i piatti che fanno parte del proprio bagaglio culturale.

Sebbene l'identità e la cultura di una determinata società siano, come detto in precedenza, frutto di scambi, contaminazioni e siano di natura performativa, il cibo è globalmente riconosciuto anche come rivelatore delle gerarchie sociali e, anche attraverso di esso si realizzano dei meccanismi che definiscono cosa possa essere *in-group* o *out-group* in una determinata società così da escludere o includere nei più disparati contesti determinati individui o gruppi di individui, a seconda di ciò di cui si nutrono. Questo fenomeno può alimentare, spesso, anche fenomeni di nazionalismo e *xenofobia*.

La necessità di ridurre l'eterogeneità all'omogeneità è, ancora oggi, uno dei principali modi nei quali agiscono i nazionalismi.

Nonostante la costruzione di una "cucina nazionale" che veicoli una parte dell'identità culturale di un determinato popolo sia necessaria, vi sono, anche nella cultura culinaria, fenomeni di ibridazione, i quali arricchiscono

chiscono e modificano tale cultura. Ciò deve essere considerato fonte di inestimabile ricchezza, perché è necessario conservare le proprie origini, ma gli scambi e le contaminazioni offrono sempre spunti di riflessioni e di arricchimento.

Maria Virginia Matteo



BIBLIOGRAFIA

Bell e Valentine (1997)

Bell David e Valentine Gill, *Consuming Geographies: We Are Where We Eat*, London, Routledge, 1997.

Hall (1996)

Hall Stuart, *Question of cultural identity*, London- Thousand Oaks- New Delhi, Sage Publications, 1996.

Harris (2015)

Harris Marvin, *Buono Da mangiare. Enigmi del gusto e consuetudini alimentari*, Torino, Einaudi, 2015.

Montanari (2010)

Montanari Massimo, *Il Cibo Come Cultura*, Roma-Bari, Laterza, 2010.

Omoniyi e White (2006)

Tope Omoniyi e Goodith White, *Sociolinguistics of Identity*, London, British Library Cataloguing -Publication Data, 2006.

ciolinguistics of Identity, London, British Library Cataloguing -Publication Data, 2006.

Parasecoli (2011)

Parasecoli Fabio, *Savoring Semiotics: Food in Intercultural Communication*, New York City, USA, The New School, 2011.

Tabouret-Keller (1985)

Tabouret-Keller Andrée, *Language and identity*, in F. Coulmas, *The Handbook of sociolinguistics*, Oxford, Oxford: Blackwell, 1985, pp. 315-326.

Uexkuell (2001)

Uexkuell Jakob, *An introduction to Umwelt*, «Semiotica 134», 1/4, pp.107/10, 2001.

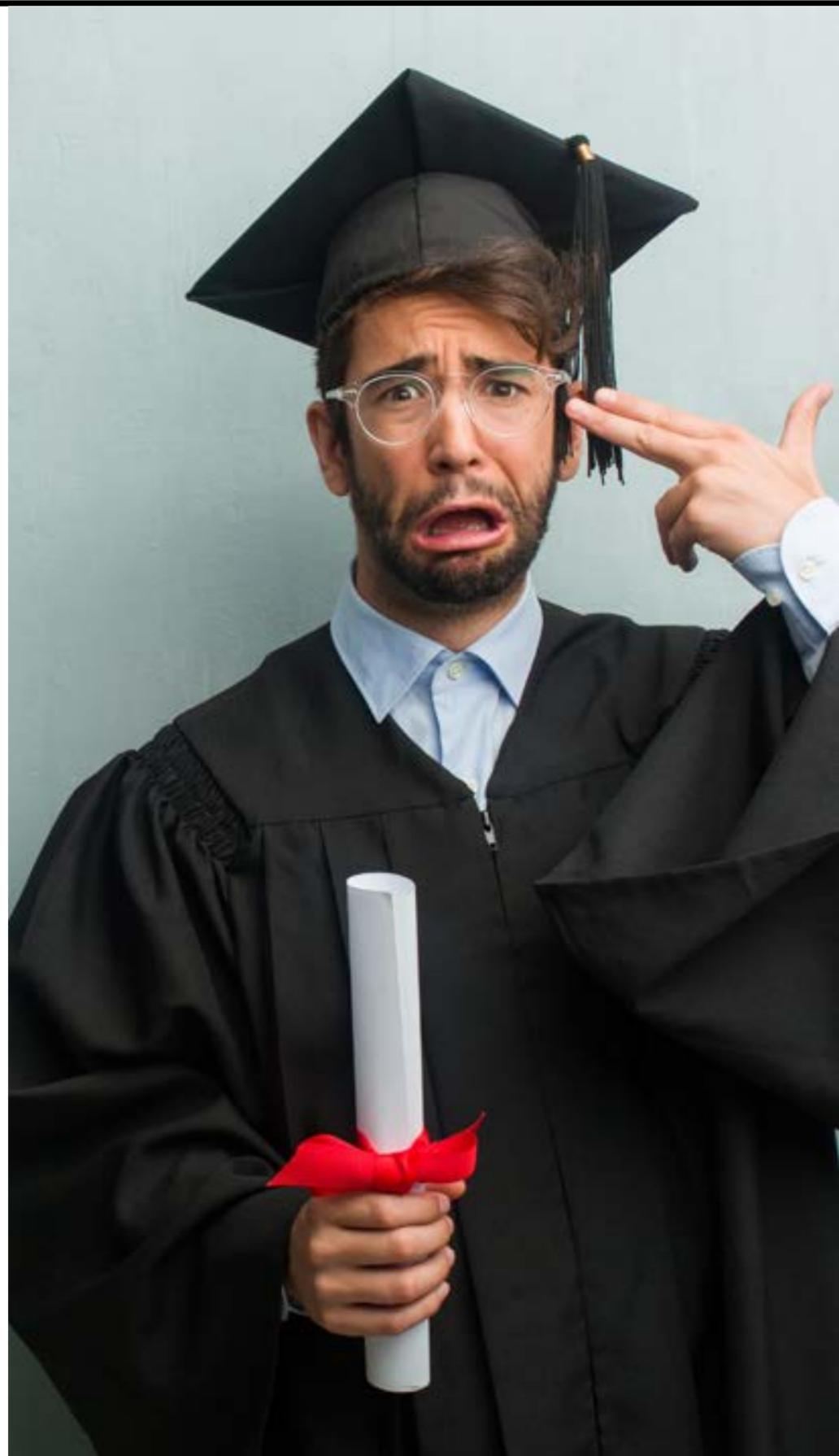
Studi e poi sei disoccupato. L'UNIVERSITÀ È INUTILE?

Sezione 1 - Storia

Nella storia della storia dell'umanità, studiare ha sempre avuto differenti significati. Non sono sempre esistite scuole e università, né qualifiche o attestati. Nel periodo che va fino alla modernità, studiare significava, nella quasi totalità dei casi, essere figlio di ricchi nobili con la puzza sotto al naso. Non era un vero e proprio obbligo, ma un ulteriore strumento divisione sociale tra ricchi e poveri.

Studiare significava, e in realtà significa tutt'ora, comprendere il percorso che porta fino ad oggi.

Come diceva Bernardo di Chartes: «siamo come nani sulle spalle di giganti, così che possiamo vedere più cose di loro e più lontane, non certo per l'acume della vista o l'altezza del nostro corpo, ma perché siamo sollevati e portati in alto dalla statu-



ra dei giganti». I giganti, ovviamente, sono i grandi pensatori del passato e noi, una volta saliti in groppa alla loro conoscenza e aggiungendo la nostra statura alla loro, riusciamo addirittura a superarli in altezza.

Sezione 2 – L'utilità dello studio

Studiare significa sezionare le conoscenze in gruppi, e i romani classificavano la conoscenza nelle 7 arti liberali (suddivise in trivio e quadrivio). Queste arti liberali comprendevano praticamente qualsiasi cosa, dalla geometria alla retorica alla musica. Non esisteva una competenza inferiore ad un'altra, tutto era utile e tutto era inutile. Una volta completata l'istruzione ci si metteva all'opera: letteratura, politica, arti, ma anche commercio e, in qualche caso, congiure. Tutte queste attività non sono slegate tra loro, sono codipendenti.



Un esempio? Giulio Cesare riuscì a diventare imperatore grazie all'unione tra violenza (guerra con i popoli germanici), propaganda (tramite la diffusione di voci sulle sue imprese) e letteratura (Il De Bello Gallico ne è la limpida dimostrazione). Se Cesare non avesse avuto solide basi di retorica e di logica, così come di matematica e di arte, non avrebbe potuto rappresentarsi come il grande protettore dei popoli latini.

Sezione 3- E oggi?

Ma oggi qual è la funzione dello studio? Infatti, la maggior parte delle informazioni che vengono dalla scuola non hanno una funzione vera e propria, e anche l'università non prepara in alcun modo al mondo lavorativo. E quindi, che senso ha continuare a studiare?

Cerchiamo di capire intanto cosa vuol dire *senso*.

- Che senso ha leggere Dante?
- Che senso ha sapere la storia d'Italia?

Che senso ha sapere che la terra compie un moto di rivoluzione intorno al sole?

La risposta a tutte e tre le domande, secondo i canoni dell'utilitarismo,



sarebbe: non ha senso studiare nulla di tutto ciò, se non quello che puoi applicare nel tuo futuro lavoro. Perché poi, alla fine, quello conta.

Ma «*La grammatica non è la grammatica, è il ragionamento*», diceva Leonardo Sciascia. Ovvero, lo scopo di saper parlare non è solo comunicare, ma mettere le cose in ordine nella propria testa. Chi parla male, pensa male.

Ed ecco il punto: studiare e capire sono processi che non hanno uno scopo diretto. Nessuno sapeva per-

ché studiare la fisica, finché non hanno capito come usarla a vantaggio dell'umanità. Nessuno sapeva il senso di fare letteratura, finché non si è scoperto che la narrativa è alla base di ogni processo umano. Nessuno sa perché si studia la storia, fin quando non capisci che il passato è la storia dell'umanità, e che senza comprendere il passato non si può comprendere il presente. Il "senso" delle cose si può sapere solo dopo che si è cercato. Nessuno può prevedere cosa verrà fuori da quelle conoscenze.

Ma non solo. La cultura imposta una *forma mentis* più critica e meno condizionabile dalle credenze.

- Un no-vax non crede ai vaccini, o meglio pensa siano pericolosi
- Un terrapiattista non crede che la terra sia un geoide
- Un evasore non crede all'utilità delle tasse

C'è una parola che fa da filo conduttore tra questi tre concetti: credenza. La credenza è come un feticcio, un elemento culturale che non ha radici scientifico-logiche. Scardinare i feticci significa lavorare sulla cultura in senso ampio, eliminando il legame diretto tra studio e utilità, tra cultura e pratica, e concentrandosi sul complesso culturale che forma un metodo deduttivo più che induttivo, meno palese e più stratificato.

Lo studio è solo la parola che diamo alla ricerca, e non esiste una ricerca di per sé più utile di un'altra: chi siamo? Perché siamo in questa Terra?

Cosa vuol dire "comunità"? Domande alla base della nostra esistenza, ma praticamente inutili.

«Nulla è più utile di quegli studi che non hanno nessuna utilità.» Diceva Ovidio, e noi, come umani, dobbiamo riprenderci il diritto all'utilità dell'inutilità.

Mirko Vitamia





La linguistica forense: un punto d'incontro tra studi umanistici e scienze forensi

“Ricerca e sviluppo” creano, nell’italiano degli anni venti, una *iunctura* praticamente indivisibile, ma principalmente nel settore privato, e più che altro in area medica, informatica, ingegneristica ed economica. I reparti, ovvero i dipartimenti di e *sviluppo* pullulano nelle aziende più innovative.

Eppure in ambito accademico solitamente si fa menzione solo del sostantivo ricerca. Alcuni dipartimenti, quelli a cui afferiscono le sullodate aree, fanno propria – oltre alla ricerca teorica – una ricerca applicata, ossia indirizzata a creare prodotti e meto-

di volti a risolvere problemi pratici, ossia non squisitamente di natura teorica. I dipartimenti umanistici optano in Italia, per lo più, per una ricerca di base, e cioè teorica. Come se un trasferimento tecnologico dei saperi umanistici alla contingenza della realtà fosse pura utopia.

La non immediata utilità degli studi umanistici è da sempre l’arma più utilizzata sia dai difensori degli studia *humanitatis*, sia dai detrattori: i paladini delle lettere rivendicano – spesso fin troppo retoricamente – la libertà di tali studi perché sciolti dalle più strette regole del mercato;

i detrattori – con retorica ancor più fallace – parlano di minor utilità del mondo umanistico rispetto a quello delle cosiddette scienze dure, scienze nate per risolvere problemi pratici.

Eppure nella ricerca italiana, così come nella stragrande maggioranza degli ordinamenti di ateneo e dipartimento, si fa riferimento alla cosiddetta “terza missione”: l’importanza per qualunque tipo di ricerca di giovare alla realtà contingente. Ciò, visto dal punto di vista dei privati, prende il nome di trasferimento tecnologico.

È possibile, allora, un trasferimento tecnologico per le materie umanistiche? Dire sì è tanto pleonastico quanto indispensabile. Le *Digital Humanities*, per esempio, hanno dato spunti a realtà editoriali e di servizi scientifici.

La linguistica computazionale è alla base di numerosi progetti aziendali riguardanti la creazione di software e prodotti informatici. Da poco, in questo incipiente (solo in Italia: ovunque è già norma) campo di trasferimento tecnologico umanistico.

Definiamo la linguistica forense come l’applicazione dei saperi e delle prassi ad uso della linguistica pura alle scienze forensi, e in particolare a testi attenzionati come oggetto d’indagine. Le possibilità speculative sono molte e di grande impatto: è possibile risalire alla paternità di un testo, provarne la falsificazione, l’apocrifia o l’interpolazione, anche in totale assenza di elementi manoscritti (quindi fuori dalla giurisdizione scientifica delle scienze grafologiche).

In effetti il problema che la linguistica forense va a risolvere è proprio quello dell’approccio ai testi nativi digitali, stampati o fermi nella loro dimensione virtuale; testi che la sola grafologia non può più riuscire a studiare.

Poiché i testi manoscritti lasciano sempre più posto a quelli digitali (alle lettere da tempo sono subentrare le email, ai biglietti e alle note gli SMS, a loro volta oramai de facto obsoleti rispetto ai servizi di



messaggeria istantanea o ai *social network*), la linguistica forense scende in campo tra le scienze applicate proprio perché come prima missione ha risolvere un problema ermeneutico notevolmente ampio: aggiornare metodi e saperi d'indagine per stare a passo all'evoluzione tecnologica.

La linguistica quindi offre i suoi saperi alla grafologia, ma già numerose scienze – da secoli affini e integrative della linguistica stessa – offrono il loro apporto alla linguistica, tra cui l'ermeneutica testuale e la filologia. Il campo d'azione è digitale, quindi le stesse digital humanities non possono essere trascurate.

Il profilo del linguista forense dovrà dunque essere fortemente multidisciplinare, e nello stesso tempo sicuro nell'applicazione di ogni sapere ausiliario.

Ad oggi la linguistica forense ha avuto uno sviluppo principalmente come scienza della voce, per attribuire testi orali. Ma ciò insidia la norma di quanto sinora esposto: non si può limitare a così poco ciò che nasce per essere ermeneuticamente vasto. Perché limitare le possibilità quando questa disciplina può arrivare a tracciare profili linguistici? L'uso di un profiling linguistico forense può determinare tanto dello scrivente: livello sociale, livello di scolarizzazio-

ne, collocazione geografica, abitudini, aree d'impiego lavorativo e tanto altro.

Una scienza così promettente deve essere studiata, deve essere costante oggetto di ricerche. Ma deve essere anche insegnata e soprattutto applicata. Insomma, ci sono tutte le caratteristiche del trasferimento tecnologico.

È quanto chi scrive sta cercando di fare con *l'Istituto Nazionale di Linguistica Forense*, realtà aziendale basata sul trasferimento dei saperi linguistici e delle scienze forensi sul piano imprenditoriale, per offrire consulenze, perizie e una formazione sicura e stabile per i venturi linguisti forensi.

Nessuno si dimentichi, infatti, dell'enorme penuria di tali professionisti nel panorama italiano, e nella conseguente enorme possibilità lavorativa per coloro che volessero intraprendere questi studi. Si parla così amaramente di disoccupazione per gli umanisti, anche muniti di master e dottorati di ricerca. Si può considerare la linguistica forense anche da questo punto di vista: un'occasione in più.

Antonello Fabio Caterino

