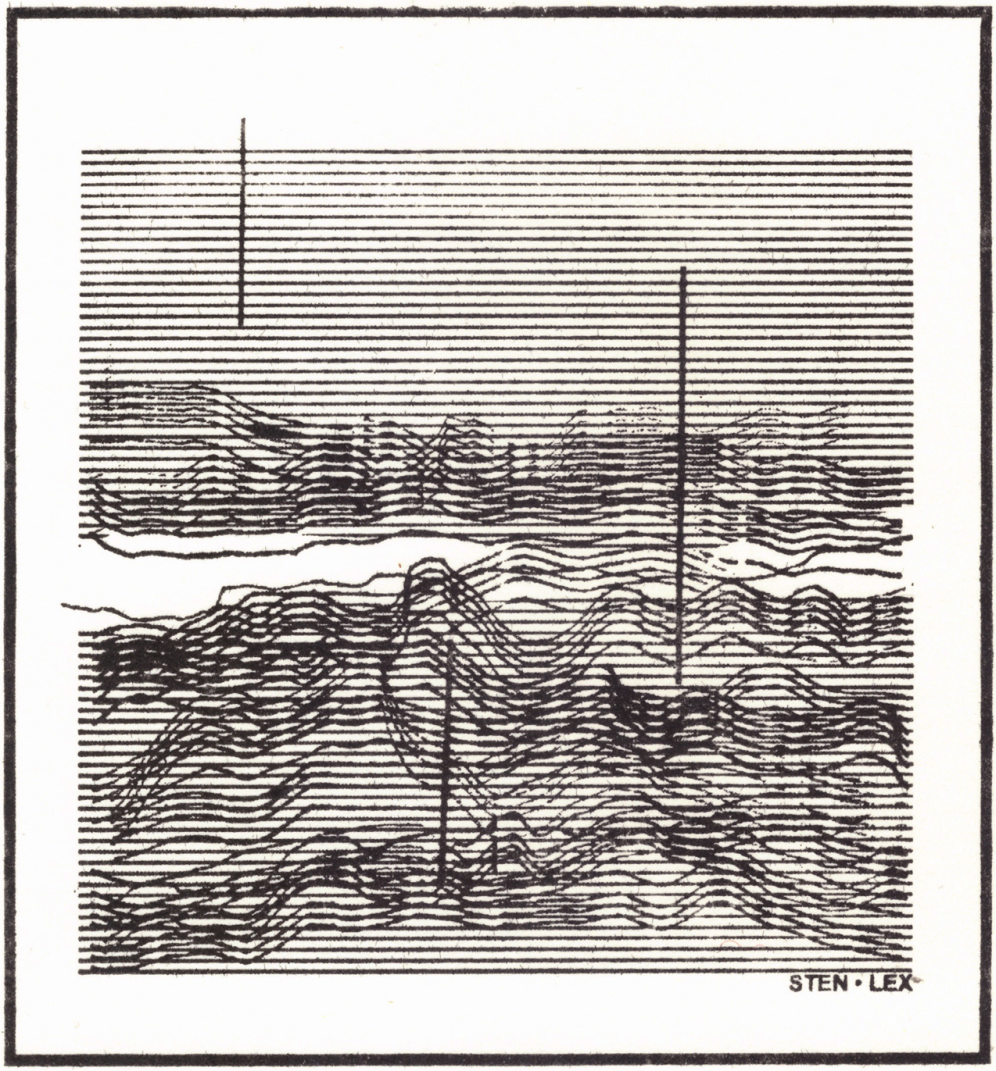


REWRITERS

Comics & Games: *come riscrivere l'immaginario contemporaneo?*

A cura del fumettista **Antonio Saccà**

#06

Sommario

012 **Prefazione: Apologia ed ode del fumetto e del videogioco**

Di Antonino Saccà, giovane fumettista romano, in arte Krisis

024 **Colpire, per lasciare un livido**

Di Vauro, disegnatore,
con la collaborazione di Antonio Saccà, fumettista

029 **Di Segni**

Di Fabio Magnasciutti, illustratore

034 **Il deserto dei satiri**

Di Emanuele Fucecchi, disegnatore

040 **Necessitavo vignette e non ne ero a conoscenza.**

Di Sergio Andrei, attore e cantante

051 **Fumetti e consigli, 5cents prego!**

Di Lorenzo La Neve, sceneggiatore di fumetti

056 **La mia tristezza scrive fumetti.**

Di Nicomadonia (Nicola Madonia), vignettista

062 **Antagonista e me ne compiaccio!**

Di Pubble Art (Paola Ceccantoni), vignettista

066 **A lezione**

Di Luca Ralli, fumettista e illustratore

070 **Intervista a Silvia Ziche, fumettista: Non chiamatelo fumetto al femminile**

Di Antonino Saccà

076 **Intervista a Claudio Sciarrone, fumettista Disney: Un viaggio nell'universo Disney**

Di Antonino Saccà

Sommario

088. **Intervista a Daniel Cuello: Il fumetto come arma di denuncia in Sudamerica**

Di Antonino Saccà

096. **Intervista a Dado Stuff: Padre a fumetti.**

Di Antonino Saccà

104. **Intervista a Waro, artista e celebre collezionista di fumetti: quando il fumetto arriva all'arte da galleria**

Di Antonino Saccà

114 **Storytelling videoludico - il gamer al centro di tutto**

Di Matteo Terenzi, blogger, in arte Pokéuomo.

121 **Retro-futurismo, un linguaggio eterno.**

Di Lorenzo Longoni, blogger

130 **V per Vendetta**

Di Arianna Porcelli Safonov, scrittrice, autrice e performer

136 **Io al di fuori di me: come il metalinguaggio interattivo dei videogames costruisce infinite realtà alternative.**

Di Camilla Donà delle Rose, blogger

139 **Da Ultima a Cyberpunk 2077: storia dei videogiochi RPG.**

Di Cosimo Riondino, Caporedattore di SpaceNerd.

147 **Ready for an upgrade?**

Di Giovanni Santonocito, membro della SlimDogs, celebre canale YouTube e casa produttrice di vari contenuti del mondo Twitch, Youtube e non solo.

150 **Videogioco, saggio (ma non troppo)**

Di Nadia Perciabosco, attrice

153 **Gli scacchi: un gioco forza che annulla le distanze**

Di Sergio Tonon, blogger di ReWriters

157 **Palindrome.**

Di Marco Gazzola, fotografo, e Roberta Guardascione, fumettista ed illustratrice

Apologia ed ode del fumetto e del videogioco

di Antonino Saccà, in arte Krisis.

Quando sono stato scelto come curatore di questa edizione, dedicata al fumetto ed ai videogames, ho subito pensato a proporre qualcosa di diverso.

Non volevo inserire i soliti nomi ed i soliti contenuti. No. Volevo qualcosa di dinamico, frizzante e curioso.

Ho dunque scelto di chiamare ospiti dal mondo dei social, persone talentuose che hanno moltissimo da raccontare.

Ho scelto di selezionare alcuni protagonisti del mondo dei social network non per imporre una mia visione riguardo questo mondo, ma anzi, per rimarcare il fatto di come ormai il mondo stesso sia cambiato e che per scovare talenti, basta solo una "scrollata" sulla home di Instagram o Facebook.

Un'altra mia intenzione era quella di creare un Mag-Book che fosse "disomogeneamente omogeno"!

La linea conduttrice è ovviamente chiara: cioè quella di tracciare i contorni di questi due mondi che si stanno ridefinendo. Per la prima volta il fumetto ed il videogioco sono rivolti al futuro, non come semplici comparse, ma come protagonisti!

Questo Mag-Book sarà un viaggio attraverso questi due mondi dunque: quello del videogioco e dei fumetti.

Cominciamo ad introdurre il primo.

Sebbene possano sembrare due mondi differenti, il mondo videoludico è estremamente collegato al fumetto. Pensiamo solo alla quantità di videogiochi che sono ispirati ai supereroi Marvel o DC.

Di questo mondo, il primo tabù che va sfatato è quello di definire il videogioco come qualcosa di infantile e poco serio.

Il videogioco negli ultimi 20 anni ha assunto un ruolo molto più serio di quanto si possa pensare.

L'industria dei videogiochi è ormai una realtà che fattura decine di miliardi ogni anno e non può essere denigrata o quantomeno ignorata!

È da sottolineare il contenuto artistico che alcuni giochi conservano in esso e il lavoro di squadra che c'è dietro ad ogni singolo titolo.

Vedrete negli articoli successivi come questo mondo stia totalmente influenzando panorami artistici totalmente differenti. Dagli effetti speciali del cinema, passando per la costituzione del semplice story-telling fino alla ridefinizione del rapporto stesso tra videogiocatore e videogioco!

Non solo, il videogioco si intreccia con altri mondi che sembrano lontani ed antitetici tra loro. Vediamone alcuni:

Avete mai pensato di studiare la storia con un videogioco? Beh, in astratto si potrebbe fare con un gioco molto famoso: Assassin's Creed.

Questo titolo è riuscito a farci vivere diverse epoche storiche, dalla Firenze del Rinascimento alla Parigi delle Rivoluzione francese fino ad arrivare alla Boston della Rivoluzione Americana.

È stato il primo gioco a farci interagire in maniera completa e soddisfacente con personaggi storici realmente esistiti! (Pensiamo a George Washington, Napoleone Bonaparte, Leonardo Da Vinci e così via).

Ma continuiamo questa osservazione: il videogioco, come già anticipato, spesso si intreccia con il cinema!

Non mi riferisco solo alla trasposizione di contenuti cinematografici in videogiochi, cosa che avviene da sempre.

Si pensi al catastrofico gioco di E.T. per la console Atari2600, che fu un vero e proprio fallimento, tanto da entrare nella storia come il peggior videogioco di sempre. Spesso i videogiochi sono riusciti a creare grandi adattamenti di film famosi: Il Padrino, per esempio, fu un grande successo videoludico!

Mi riferisco anche a quei videogiochi che nascono come veri e propri film, con scene d'azione, ambientazioni ed inquadrature che sono da vero e proprio lavoro cinematografico. Un esempio? Uncharted della Naughty Dog.

Questo gioco ha rivoluzionato il modo di concepire le scene d'azione. È il primo gioco che, personalmente, è riuscito a farmi vivere ed interagire in scene tipiche di un film, come ad esempio il classico inseguimento sul tetto di un treno o una sparatoria tra macchine che si rincorrono. Lo so che sembra difficile da ipotizzare, ma fidatevi, è un videogioco magnifico.

Ovviamente il mio è un umile esempio, legato ad un sentimento personale. Negli articoli successivi vedrete come ci saranno esempi, fatti da gente molto più esperta di me, che saranno più esaustivi e rivoluzionari. Quindi si, tranquilli, parleremo anche di Cyber Punk 2077.

Che poi c'è un elemento affettivo, nel videogioco, ammettiamolo. Ancora oggi quando vedo la cartuccia del mio Pokémon Oro per il mio Game Boy Color, mi emoziono. Perché il videogioco è anche sentimento… è dolce nostalgia.

Spesso il videogioco ha il potere di farci rivivere momenti della nostra vita, come l'infanzia.

Ancora oggi quando penso al Game Boy ed ai giochi dei Pokémon riesco a tornare a sentire quell'aria estiva - il cicalìo proveniente dagli alberi, il cielo blu cobalto tipico delle giornate di sole in Estate e quell'atmosfera avulsa dallo spazio e dal tempo, che solo i caldi pomeriggi estivi possono darti - a casa dei miei nonni in Calabria, dove, sotto l'ombra rinfrescante della tettoia della veranda, passavo le ore a giocare, dopo esser tornato dal mare.

Mi sembra ancora di viverli, quei momenti. Seduto accanto a me c'era mio nonno, in mano c'era il mio Game Boy Advance (povera la generazione che non ha vissuto quell'epoca) e davanti a me, sul tavolino, c'era il mio immancabile Topolino, che avevo già riletto due volte. Ero felice ma non lo sapevo!

Certo, vi starete chiedendo cosa c'entra la nostalgia con la descrizione rivolta al futuro di Rewriters! Beh, stiamo parlando di un nuovo tipo di nostalgia, una nostalgia 2.0! Per la prima volta nella storia, l'infanzia dei bambini non è più definita da ricordi per così dire, analogici, bensì da elementi elettronici associati ai videogiochi!

È ovvio la nostalgia rimane sempre uguale in alcuni componenti che la definiscono (amore, scuola, divertimento e così via) ma a questi tasselli se ne aggiunge un altro: il videogioco!

Insomma, il videogioco ha un potenziale importante che pochi posso comprendere. Quindi bisogna portare massimo rispetto!

Il videogioco non è più un gioco, ma qualcosa di più. A mio avviso esso è diventata una vera e propria forma d'arte moderna.

Insomma, il videogioco tutto è, tranne che una cosa poco seria!

Passiamo al secondo tema, a cui io, lo ammetto, sono molto più sensibile: il fumetto!

Ho voluto questi ospiti, perché ciascuno di essi rappresenta, a suo modo, un tassello, che unito agli altri, forma il bellissimo mosaico del fumetto.

Ovviamente il fumetto sarà analizzato sotto i vari aspetti che sta prendendo: vedremo come il fumetto sia diventato un mezzo per affrontare la paternità, oppure come il fumetto possa "guarire" la depressione, prendendola in giro!

Vedremo alcune interviste di chi vive il mondo del fumetto, soprattutto l'universo Disney, che in questi anni sta riprogettando l'industria dell'intrattenimento rivolto alle nuove generazioni. Ed anche il fumetto fa parte di questa rivoluzione!

Vedremo come il fumetto riesca ad influenzare il mondo dell'arte da galleria o come permetta di ispirare anche attori e cantanti. Vedremo anche come il fumetto possa influenzare il futuro delle persone!

Non solo, entreremo nel vivo e vedremo un aspetto inedito del fumetto: la sua scrittura!

Insomma, parliamo di una forma artistica che sta fagocitando altre forme d'arte, riuscendo a lasciando un segno indelebile.

Stiamo vivendo una vera e propria rivoluzione. Dove ci porterà? Non vedo l'ora di saperlo!

Due, tuttavia, sono gli aspetti che ho voluto rimarcare e che vedrete. Aspetti che possono sembrare decontestualizzati dall'essenza stessa di Rewriters, e cioè la riscrittura del presente e la visione del futuro. Infatti, tratto di aspetti che sono rivolti più al passato che al futuro!

A mio avviso, guardare al futuro non significa solamente volgere lo sguardo a quel che sarà, ma soprattutto riconsiderare quel che già è stato. Dunque, la rivalutazione storica del fumetto è essenziale per poterlo inserire nel contesto presente e futuro, passando anche per la trattazione di aspetti essenziali che sono i seguenti: innanzitutto il fumetto è un'arte a tutti gli effetti?

In realtà la domanda conserva in sé una grande dose di ignoranza, ma è comunque essenziale doverla porgere. Perché?

Beh, perché fin dalla notte dei tempi, da quando l'umanità ha cominciato ad unirsi in comunità complesse (tribù, villaggi e così via), è sorta una necessità: raccontare la realtà che circondava l'essere umano.

Insomma, la narrazione è per l'essere umano un bisogno primario, una necessità che nasce anche dalla volontà di farsi beffe della morte. "Verba volant scripta manent", giusto?

Ok, ma cosa ci azzecca il fumetto con tutto questo preambolo, vi starete chiedendo. Beh, c'entra più di quanto voi possiate immaginare. Già perché le prime forme di narrazione della realtà circostante che l'umanità ha usato sono stati proprio i fumetti!

Certo forse può sembrare forzata come congiunzione. Quando parliamo del fumetto, noi intendiamo quella concezione moderna di esso. Ma le pitture rupestri, i geroglifici, fino ad arrivare agli affreschi di Pompei, rappresentano a tutti gli effetti gli "antenati" dei fumetti che noi oggi conosciamo!

Quindi occhio a chi tende a banalizzare il fumetto come arte secondaria. Egli si dimostrerà doppiamente ignorante.

***N**on solo, un altro aspetto chiave che guida questa copia cartacea e che rappresenta un altro problema, è il seguente: il fumetto è solo roba per bambini?*

Per rispondere in maniera esaustiva a tale quesito, è necessario fare una piccola premessa: il fumetto è appunto quell'insieme di vignette che, formando una "gabbia", generano quello che tutti noi conosciamo come fumetto. Bene.

Utilizzando una partitio ciceroniana però, potremmo fare il seguente calcolo: il fumetto dobbiamo considerarlo come un corpo, un'entità unitaria, scindibile in "membra", cioè piccole parti formanti l'insieme. Tra queste componenti bisogna citare le vignette.

Ecco quindi un'altra forma d'arte, che si tende a dividere ma che, in realtà, è l'elemento fondante il fumetto: la vignetta.

Quindi, attenzione, ogni insulto rivolto al fumetto, indirettamente è rivolto anche al vignettismo.

Fatta questa premessa, torniamo alla questione. Il fumetto è roba per bambini?

Beh, se considerassimo l'evoluzione storica dell'arte fumettistica, certo la risposta verrebbe su da sé. No, il fumetto non è per bambini, anzi!

Ma siccome, essendo un giurista\fumettista, devo far valere le mie doti da "avvocato", possiamo dire ancor di più.

Non solo dobbiamo riferirci al mondo del fumetto. Andiamo a vedere il mondo del vignettismo e principalmente quello dell'Europa dell'800, in particolare nella Francia post-rivoluzionaria.

Basta citare i nomi di Honorè Daumier e Charles Philipon, considerati i padri della satira moderna ed anche quello di Gustave Dorè. Andiamo a vedere chi sono stati:

Charles Philipon fondò la celebre rivista satirica "Le Caricature", che suscitò scalpore, acclamazione ed anche non pochi problemi giudiziari. Ciò che lo consacrò come "eroi" della caricatura fu la sua arringa difensiva in uno dei processi più famosi della storia: il processo sulla pera.

Praticamente Philipon fu portato in Tribunale, per la grave accusa di "oltraggio al Re" a causa di una vignetta satirica che raffigurava

il volto dell'allora Re Luigi-Filippo nelle sembianze di una pera (la vignetta è così celebre in Francia che è entrata nella cultura popolare ed anche menzionata nei Miserabili di Victor Hugo).

Or bene, Philipon si difese in Tribunale, disegnando su un pezzo di carta, di fronte al giudice, quattro vignette in cui gradualmente trasformava una pera nel volto del Re, dimostrando quindi la sua oggettiva somiglianza con essa.

Sostenne infatti che se lo si fosse condannato per aver disegnato il volto del Re, allora lo avrebbero dovuto condannare anche per aver disegnato una semplice pera!

Per chi lo volesse, sono ancora consultabili i verbali del processo. Philipon fece davvero quello di cui vi ho narrato.

Passiamo poi ad Honoré Daumier, definito da Balzac il "Michelangelo delle caricature". Daumier è considerabile come il prima vignettista satirico della storia moderna.

Come lo stesso Argan ha sottolineato, Daumier è il primo autore a consacrare tutte le sue opere alla satira politica! Non solo, egli ha anticipato in alcune sue vignette quello che era l'ideale marxista.

Insomma, parliamo di un'artista totale, che fu spesso sottoposto alla censura di regime francese. Le sue opere sono ancora oggetto di studio e fonte di ispirazione in tutto il mondo.

E concludiamo con Gustave Dorè. Proprio di questo ultimo, ricordiamo che egli è celebre per aver creato le illustrazioni della Divina Commedia (non certo una roba per bambini), ma non solo!

Il naturalismo di Dorè, la sua capacità nella creazione di sfondi e panorami naturalistici, furono usate da Walt Disney per la creazione delle ambientazioni dei propri cartoni animati.

Ok questa ultima notizia potrebbe convalidare la tesi per cui stiamo parlando di "roba per bambini". Ma in questo caso parleremmo di un complimento e non di una ignorante e becera banalizzazione del fumetto!

Se proprio dovessimo distruggere definitivamente la tesi del nostro ipotetico avversario che incalza riguardo al fumetto come roba per bambini, infine, io citerei sempre una personalità di quell'800 Europeo. Un certo Charles Baudelaire, che, nel 1855, scriverà proprio un articolo sul genere artistico dei fumetti, intitolato "Dell'essenza del riso e in generale del comico nelle arti plastiche".

Insomma, di nomi ne potrei fare molti altri… vabbè dai facciamoli.

Nei miei fumetti, Krisis è accompagnato da un personaggio illustrissimo. Di chi parlo? Dante Alighieri!

Tutto torna alla fine.

Ebbene, si dice che Dante fosse un abile disegnatore. Ce lo dice in primis lo stesso Dante nella Vita Nuova al capitolo XXXIV:

"In quello giorno nel quale si compiea l'anno che questa donna era fatta de li cittadini di vita eterna, io mi sedea in parte ne la quale, ricordandomi di lei, di- segnava uno angelo sopra certe tavolette; e mentre io lo disegnava, volsi li occhi e vidi lungo me uomini a li quali si convenia di fare onore, e riguardavano quello che io facea, e secondo che me fu detto poi, egli erano stati già alquanto, anzi che io me ne accorgesse. Quando li vidi, mi levai, e salutando loro dissi: «Altre era testé meco, perciò pensava». Onde partiti costoro, ritornaimi a la mia opera, cioè del disegnare figure d'angeli: e faccendo ciò, mi venne un pensiero di dire parole, quasi per annoale, e scrivere a costoro li quali erano venuti a me; e dissi allora questo sonetto, lo quale comincia: «Era venuta»; lo quale ha due cominciamenti, e però lo dividerò secondo l'uno e secondo l'altro".

Non solo, a confermare questo talento c'è anche Leonardo Bruni, che nella Vita di Dante afferma: "di sua mano egregiamente disegnava".

Mi piace pensare che il primo fumetto su Dante e Beatrice, in realtà, l'abbia fatto Dante stesso.

Insomma, anche il secondo mito negativo sul fumetto è sfatato.

Ma nelle interviste vedrete altre risposte, che meglio di me, smonteranno queste tesi.

Insomma, questo numero, vuole essere una spiegazione sull'importanza e sulla serietà del fumetto. Ammetto che dentro questo numero si nasconde anche un vero e proprio intento difensivo a favore del fumetto. Quindi definiamola pure una vera e propria Apologia del fumetto!

Non solo, voglio che sia anche un omaggio a questa arte, da parte di tutti gli ospiti che gentilmente si sono prestati a questo progetto.

Una vera e propria Ode al fumetto, ecco.

Difendere ed elogiare. Questo è il mio intento, sicché un giorno, se ma vi dovesse capitare di difendere il fumetto e di decantarne le sue qualità, prendete pure questo numero di Rewriters Magazine e state certi che non farete brutta figura.

Spero che il lettore, leggendo questo numero, possa carpire la profondità di questo genere artistico, che purtroppo in Italia, tende ad essere sminuito.

Credo che le premesse ci siano tutte. Non mi resta che augurarvi una buona lettura. Anzi no! Vi auguro un buon viaggio attraverso questo meraviglioso universo.

LUNGA VITA AL FUMETTO!

Antonino Saccà, in arte Krisis

IL DESERTO DEI SATIRI

di Emanuele Fucecchi

La satira è sempre stata visuale, da Aristofane in poi.
La parola non è sufficiente a raccontare che il Re è nudo, bisogna mostrarne i glutei. La parola celebra, legifica, sacralizza, l'immagine alza il velo, punta l'indice ed è iconoclasta.

Il racconto del potere innalza il sovrano in un'immagine univoca e marmorea. La satira apre una crepa, nel migliore dei casi frammenta e spezza.

Si distingue dal comico, dall'ironico, dal sarcastico perché non è soddisfatta finché non porta a termine la sua missione. Le altre forme del ridere fanno un passo indietro davanti al sovrano, fino a blandirlo, ad esserne complici. Il giullare è l'unico che può prendere in giro la corte cercando di piacere al re. Schernendolo blandamente simula un'apertura dello spazio sacro della sovranità, lo avvicina al popolo senza metterlo in pericolo, incrementandone infine il potere.

La satira è sempre distruttiva ed è sempre all'opposizione, per antonomasia in minoranza nel governo e possibilmente in maggioranza nel popolo.

Su questo sottile confine si gioca la sua natura e la sua sopravvivenza, fino al cambio di potere o di fase storica.

La stagione migliore della satira in Italia è stata senza dubbio la lunga egemonia scudocrociata. Un dolce e paludoso potere che ha illuso gli italiani di essere allo stesso tempo governisti e antidemocristiani. Il dominio era reale e ineluttabile, con grandi ombre lunghe dietro le quinte. La satira aveva ampio spazio per una contro narrazione articolata

e incendiaria. Troppo forte nel dopoguerra la sensazione di rivoluzione interrotta e di sudditanza rispetto ad un regno invisibile, da democrazia a scartamento ridotto per motivazioni geopolitiche.

Quando questa coscienza ha incontrato il boom economico e i rivolgimenti sociali indotti dal sessantotto la satira in quanto contropotere ha raggiunto il suo apice.

In cima a questa vetta non può che esserci "Il Male", vero giornale clandestino di una guerra civile a bassa intensità. Ho il ricordo molto netto di quando, precoce infante vignettista, scoprivo in edicola i segni del disturbante periodico. L'epifania rossa del ficcante logo spaccava la rivendita di carta: da una parte la colata di piombo grigio dei giornali di regime o di opposizione, entrambi ideologici, dall'altra i colori pastello patinati dei magazine per il tempo libero. A me, piccolo cittadino affamato di immagini, quelli de "Il Male" sembravano colori rivelatori. Non è che sulle prime pagine dei quotidiani non si vedessero i morti ammazzati giornalieri, anzi. L'estetica e la sensibilità erano molto diverse da quelle attuali, capitava spesso di scorgere, con un misto di curiosità e riprovazione, le foto delle macchie di sangue sull'asfalto, seppur puntinate dalle lastre di stampa. Semplicemente "Il Male" le colorava, le portava alla luce, si caricava l'onere di spiegarle ad una fantasia infantile.

In quella nebbia di piombo e sangue scherzare su Tognazzi capo delle Br o sull'esplosione del parlamento era davvero dirompente, squarciava il velo di qualche centimetro, dal lato della realtà. Gli restituiva sostanza e colore veri. Non era racconto surreale o parossistico ma pugno allo stomaco di personaggi e fenomeni reali, che stavano nell'ombra a cambiare per sempre la nostra vita.

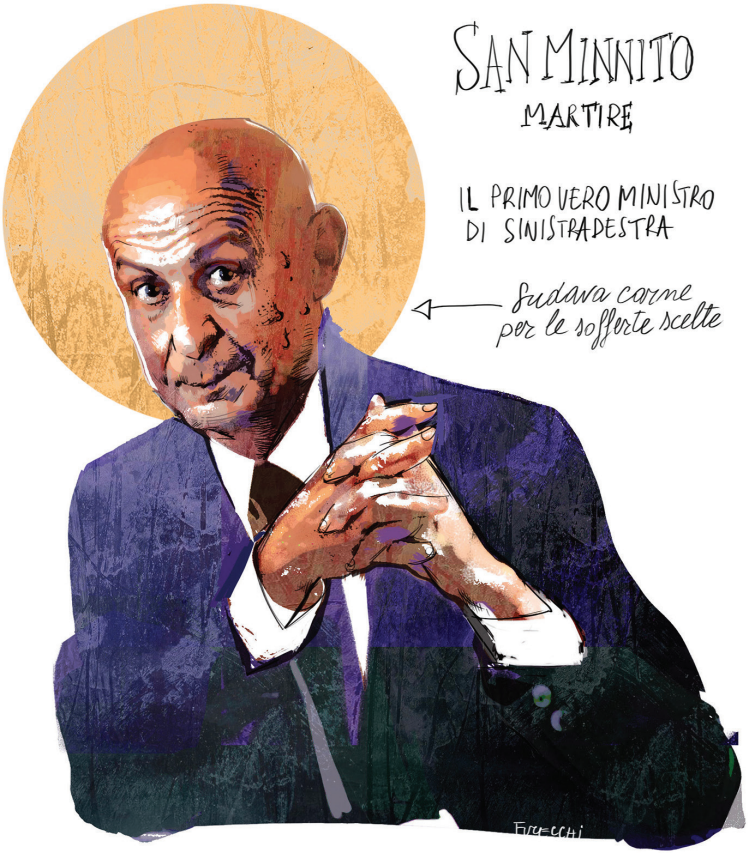
Come ogni autentica esperienza satirica il giornale diretto da Vincenzo Sparagna durò solo qualche anno. Il tempo che si chiudesse quella stagione di conflitti e si aprisse una nuova epoca di benessere e apparente pace sociale. Ma non politica. Il mito di una sinistra che non è mai realizzata fino in fondo si rinnovò, in una declinazione meno parlamentare e più sociologica, in "Tango" e "Cuore". Non volendolo divennero i primi organi di un pensiero che, saldandosi con il potere, cominciava a farsi unico e che vedeva il craxismo e il berlusconismo come fenomeni devianti da un punto di vista morale prima che politico. Il fiore della stagione ideologica che li precedeva, che aveva davvero toccato nel suo scontro

la sopravvivenza o meno della repubblica, negli anni Ottanta e novanta diventava frutto maturo, forse già guasto, di una contrapposizione etica e culturale. Una latente ortodossia estetica informava tutte le pagine di "Cuore". I giovani di quella generazione, la mia, ne fecero subito icone di impegno e inequivocabile identità in una cascata di irriducibili antinomie sinistra-destra, dal vestire ai nomi dei negozi (la famosa rubrica "l'insegna più stronza"). Solo la classifica dei lettori "le dieci cose per cui vale la pena vivere" aveva sempre ai primi posti "la Figa", voce che erompeva dalla chiesa di sinistra fino a diventare deità ecumenica priva di appartenenze. Ma era solo un lampo nel buio. Per me, che avevo genitori conservatori, prima democristiani e poi berlusconiani, quella catechesi è stata davvero "resistenza umana" come recitava il claim della rivista diretta da Michele Serra, e ha incarnato una formazione e una scelta di fondo davvero generazionali. Non ci siamo però accorti che quel sogno era già diventato potere. Si andava infatti realizzando nei corridoi della politica un nuovo, stavolta non meritorio, compromesso storico. La sinistra di governo, raccontandosi diversa, avviluppava territori e società nei suoi grovigli più o meno virtuosi. Da allora non ha incarnato più una spinta sana e progressiva della società italiana. Si è imbigottita in un alfabeto morale perbenista tipico delle classi colte e agiate, di cui lo stesso Michele Serra, insieme ad altri interpreti come Fabio Fazio e Francesco Piccolo, è stato poi definitivo cantore. Sacerdoti che hanno ostracizzato la comicità triviale alla "Drive In" senza tuttavia promuovere la carica irriverente e distruttiva di un "Frigidaire". Da quel momento, "Cuore" chiude nel 1996, la satira, di sinistra per vocazione, entra negli spazi angusti del puro antiberlusconismo, sopravvive grazie alla grandezza della maschera di Arcore in qualche esperienza laterale, ad esempio su Il Fatto Quotidiano, muore politicamente con l'inventore di Mediaset. Oggi non è più racconto della società, tantomeno contro narrazione. La comicità di Makkox o Zerocalcare abita spazi crepuscolari a volte intimistici, non marcia verso un target satirico riconosciuto dalla comunità. Orfana della Casa madre progressista non ha più trovato un agognato Storytelling ed è diventata minuzioso contrappunto ad un potere frammentato e coriandolare, facendosi al massimo parodia. Per risorgere oggi deve uscire da questi confini storici per una lunga traversata, senza compagni di viaggio. Sono gli spazi iniziali in cui si

trova Federico Palmaroli, in arte "le più belle frasi di Osho", non a caso inviso a una parte della sinistra. E si trovano da sempre riviste storiche come l'indispensabile "Il vernacoliere". Una satira trasversale, che riparte dall'umano più che dal politico, senza punti di approdo collettivi. Un corpo a corpo quotidiano, minimalista, con una serie di comparse del potere. Perché non esiste più sulle nostre scene italiane un potere profondo e lungo nel tempo e nello spazio. I conflitti non sono più nei palinsesti nazionali. Sono in un altrove eterodiretto che non ha più solo spazi reali ma orizzonti sempre più virtuali. In questi frangenti, sempre più immediati e circoscritti in cui le fasi si susseguono a sempre maggiore velocità, bisognerebbe fare satira con altri bersagli: il potere finanziario, l'euro senza stato, il neoliberismo morente ma ancora tossico, le majors digitali, Stellantis, i paradisi fiscali, la via della seta e la dittatura cinese, le élite usa, e su su fino all'algoritmo, il nostro prossimo vero tiranno. Quella odierna è satira che vive di interpreti effimeri e sempre meno incisivi. Per questo siamo tanto confortati quando ci ritroviamo di fronte la zazzera e le mossette trumpiane, compreso il suo pisello puffo, a detta di Stormy Daniels. É una personificazione del male cialtrona, rassicurante e dal cazzo piccolo. É un'ultima frontiera dell'umano, seppur deteriore, quasi da tutelare. In Italia satira umana residuale si potrebbe fare su Draghi, l'ultimo santo del calendario, l'ultima figura allegorica di una mitologia declinante che prima o poi si desacralizzerà in qualche gaffe sulla Roma e sulla Lazio. Oppure su Walter Veltroni, pessimo sindaco di Roma, mai raccontato davvero come tale, che alligna ancora su morti fogli di carta, intervistato su "La repubblica", recensore di libri mainstream sul Corriere, accumulatore di tomi inutili per inutili film. Eppure, ancora rappresentante di una fetta malferma e rafferma di potere culturale, da presidente del premio Campiello e forse di una futura repubblica molto letteraria che sforna racconti sul paese finanziati dalla regione Lazio.

Una cosa è certa: la satira non può che essere progressista, infantile, nascente e rivoluzionaria. La difficoltà di fare oggi satira indica la distanza e l'invisibilità di un potere pervasivo. Andarlo a stanare con lo sberleffo sarà un viaggio lungo, una vera e propria missione da ribelli in terra straniera, sempre più necessaria.

☛ **Emanuele Fucecchi**


SAN MINNITO
MARTIRE
IL PRIMO VERO MINISTRO DI SINISTRADESTRA
Sudava carne per le sofferte scelte
FRECCHI

Storytelling Videoludico

il gamer al centro di tutto

di Matteo Terenzi

Sin dalla loro nascita, i videogiochi sono stati prodotti capaci di catturare nella propria rete il proprio pubblico grazie ad interattività, colori sgargianti ed intrattenimento. Quando si trattava semplicemente di due barrette digitali poste nelle estremità opposte di un digitale campo da tennis che si rimandavano una altrettanto virtuale pallina aspettando che l'altro perdesse il controllo, non si poteva certo parlare di videogiochi allo stesso modo di come lo si faccia oggi. Ciò non toglie comunque che, il videogioco, in tutte le sue forme (che siano queste Pong, Super Mario o The Las Of Us), riesce a piacere proprio a tutti grazie alla grande varietà di intrattenimento che propone ed alla versatilità dei propri contenuti.

Da sempre, i videogiochi si sono distinti per il loro meccanismo di proporre delle realtà parallele o semplicemente alternative a quella che viviamo tutti i giorni, riuscendo nell'arduo compito di far evadere dalla routine proponendo nient'altro che altre routine un po' diverse dal solito. Anche il semplice Pong, già menzionato, non faceva altro che riproporre una partita di tennis virtuale, anche meno bella da guardare rispetto a quelle riscontrabili nella realtà, ma comunque capaci di intrattenere il proprio pubblico alla grande e diventare leggenda. Niente intrattiene di più di una bella storia, lo sappiamo, ed ogni videogioco non fa altro che raccontare la propria storia.

Attenzione, le storie di cui si parla nel caso dei videogiochi non sono da ricollegare unicamente alla trama di un titolo o al messaggio che questo voglia veicolare; al di là delle trame e dei messaggi di

fondo, ogni videogioco ha un proprio storytelling. Secondo il National Storytelling Network, lo storytelling consiste nell'arte interattiva di usare parole ed azioni per rivelare le immagini e gli elementi di una storia, stimolando l'ascoltatore ad usare l'immaginazione. Niente di più familiare al meccanismo stimolato da un videogioco.

Attraverso le immagini che proietta sullo schermo del proprio giocatore, il videogame stimola l'immaginazione cercando in ogni modo di far immedesimare il proprio fruitore in una determinata situazione. Uno storytelling videoludico lo si può riscontrare in qualsiasi titolo esistente, dal più antico al più recente. Riprendendo ancora una volta l'esempio di Pong, che ritengo essere uno dei videogiochi più iconici ma allo stesso tempo più semplici e diretti in fatto di storytelling se rapportato ai tempi, ciò che il giocatore si ritrova a fruire è una partita di tennis stilizzata, in cui nemmeno i suoni sono lontanamente vicini a quelli della realtà, ma in cui lui è protagonista. È proprio questo il principale elemento dello storytelling di ogni videogioco: il giocatore è protagonista.

Spesso, quando si ascolta una storia, raccontata magari da un ottimo oratore, si tende ad immaginarsi nei panni del protagonista – che questo sia un eroe, un cattivone, o una persona comune. L'ascoltatore, il pubblico di una storia, tenderà sempre e comunque a mettersi nei panni del protagonista e provare a sentire ciò che sente lui, giustificandone scelte ed azioni. È da questo meccanismo di empatia che scatta l'intrattenimento: se una storia funziona e riesce a catturarti, ti sta intrattenendo. Nel caso dei videogiochi, soprattutto in quelli "primitivi" come Pong, l'unico modo per riuscire ad intrattenere il proprio pubblico è renderlo protagonista dell'azione. Ecco che l'ascoltatore passa da puro utilizzatore della fantasia ad ottenere il ruolo di colui che ha in mano le redini della situazione. Quando si è protagonisti, anche una partita di tennis virtuale ed estremamente stilizzata diventa qualcosa di divertente o, per lo meno, di intrattenimento.

Lo storytelling nei videogiochi, tanto per cominciare a prendere una direzione precisa, consiste nel rendere protagonista il giocatore. Questo raccontare utilizzato dai games, viene sfruttato come strumento principale per creare intrattenimento, ed è proprio qui che

risiede il maggior punto di forza di ogni videogioco. Un buon videogioco, infatti, prima ancora che raccontare una storia o trasmettere un qualsiasi messaggio, deve saper intrattenere il proprio pubblico, quindi renderlo protagonista e completamente immerso nel proprio universo narrativo.

Ma storytelling equivale anche a comunicare l'identità di un brand e, quando il videogioco diventa un fenomeno globale del valore di miliardi e miliardi di dollari, l'attenzione si sposta (anche) sulla capacità comunicativa delle aziende videoludiche. In questa sede parleremo delle tre principali aziende del settore videoludico del momento: Sony, Microsoft e Nintendo. Nelle tre realtà citate si possono riscontrare delle narrazioni differenti, figlie della storia che c'è dietro l'azienda e del tipo di videogioco che questa vuole proporre al proprio pubblico. Mentre Sony e Microsoft incentrano la maggior parte del loro storytelling sul fattore potenza, presentando le proprie console come lo strumento da gaming per antonomasia, Nintendo si concentra sulla condivisione, ponendo il gaming sul piano sì dell'intrattenimento, ma condiviso, face to face. Tre narrazioni differenti, che negli anni hanno dato vita a serie di videogiochi ancor più diverse tra loro. I titoli Sony e Microsoft, ad esempio, puntano sulle prestazioni grafiche e su trame profonde e ben elaborate; i giochi Nintendo, d'altra parte, portano sul piatto titoli meno lavorati in fatto di grafica, ma più versatili alla condivisione con l'altro, adatti un po' a tutte le fasce d'età e raramente cupi, con trame accessibili ad ogni tipo di ascoltatore.

Insomma, nonostante il brand-storytelling delle tre ammiraglie del settore videoludico segua strade diverse a seconda della realtà presa in considerazione, c'è un punto che le lega a doppio filo: l'attenzione al giocatore. "For the players" è, ad esempio, il motto lanciato insieme alla PlayStation4, frase semplice ma di grande effetto che mette al centro dell'attenzione una dedizione totale alle esigenze di tutti i veri giocatori. Un videogioco non è infatti una cosa per tutti, o meglio, bisogna essere anche un po' capaci ad interagirci per comprenderlo davvero.

Essendo lo storytelling un processo interattivo, anche il giocatore deve fare la sua parte, per essere definito un vero "player". Un po' come

accade nel patto narrativo spiegato da Umbero Eco, un giocatore accetta di dare per buone tutte le premesse e le regole proposte dal mondo immaginario in cui vuole portarlo un qualsiasi gioco. Ecco, dunque, che l'immedesimazione può avere luogo. Quando un videogioco riesce ad intrattenere, ed un giocatore riesce ad accettare l'universo virtuale in cui si sta lentamente immergendo, la magia è avvenuta.

Grazie a questo suo grande potere, il videogioco riesce ad estrapolare un individuo dalla realtà che tutti viviamo, portandolo a vivere un'esperienza totalmente nuova. È proprio per questa sua grande efficacia nel riuscire a stimolare l'immaginazione ponendo al centro di una storia praticamente chiunque, che i titoli moderni si permettono di strafare e prendono, a volte, il posto di una bella storia tutta da ascoltare. Non è raro, infatti, soprattutto ultimamente, che i titoli di maggior successo siano quelli che portino con sé grandi storie. È il caso, per citarne uno tra i più grandi, di The Last Of Us, esempio perfetto per spiegare come lo storytelling videoludico si sia evoluto da semplice metodo di contestualizzazione a vera e propria narrazione.

The Last Of Us ha avuto così tanto successo, come storia, da scatenare intorno a sé un vero e proprio fenomeno multimediale. Su questo titolo è stato prodotto addirittura un comic-prequel, vero segno di uno storytelling transmediale degno di universi cinematografici eterni come quello di Star Wars. Il videogioco, oggi, racconta talmente tanto da avere l'esigenza di essere serializzato, come una serie tv o una saga, ma non solo; le storie che un videogioco oggi può narrare sono talmente vaste e variegate che queste, spesso, devono per forza trascendere il proprio media per approfondirsi ed evolversi su un altro mezzo, completandosi vicendevolmente, pagina dopo pagina. Prima ancora del sopracitato The Last Of Us c'è stato Assassin's Creed, di cui ormai i titoli non si possono contare sulle dita di una mano (e nemmeno di due). Su questa saga sono stati prodotti svariati fumetti e romanzi di approfondimento, perfino un film dedicato dalla storia totalmente inedita. Insomma, attorno alle storie narrate dai videogiochi nascono veri e propri universi non dissimili da quelli creatisi attorno a saghe cinematografiche come Star Wars.

Lo storytelling videoludico di oggi è transmediale e, se nel digitale è sempre il giocatore ad essere protagonista, al di fuori del gioco biso-

gna rifugiarsi in altri personaggi principali che possano tenere sulle proprie spalle tutta la narrazione. Intorno ad un videogioco si crea, sempre più spesso, la cosiddetta lore, ovvero l'insieme delle informazioni che approfondiscono la conoscenza di aspetti caratterizzanti il mondo di gioco. Anche in giochi dove una lore vera e propria non c'è mai stata, si è cercato di inserire degli indizi che potessero generare discussione, speculazione e ricerca di approfondimenti.

In Crash Bandicoot 4: It's About Time, ad esempio, ad una trama più elaborata del solito è stata affiancata una serie di "frame di memoria" (sottoforma di cassette VHS trovate qua e là durante il gioco) che mostrano le origini del protagonista Crash, animale geneticamente modificato sfuggito al suo stesso creatore.

Ma questo processo che vede le storie andare dal videogioco ad altri media non è stato sempre così. È tutto infatti iniziato esattamente dal contrario. Un esempio lampante sono i videogiochi legati alla trilogia di Matrix, grande successo cinematografico di inizio millennio. Questi videogiochi (neanche così ben fatti, c'è da sottolinearlo) erano il primo tentativo di uno storytelling transmediale che riuscisse a far continuare le storie viste al cinema su altri mezzi di comunicazione. È successo con Matrix come anche con il già più volte citato Star Wars, in cui il transmedia storytelling ha portato i videogiochi ad essere fondamentali addirittura per avere un quadro completo di periodi "non coperti" dalla saga cinematografica, contenenti personaggi inediti ma importantissimi nell'universo narrativo di tutto il brand. Ancora una volta, è il giocatore ad essere protagonista ma come soggetto "mosso dallo storytelling". Sempre più spesso succede che il giocatore si immerga in un videogame per goderne a pieno la trama. All'interno degli iconici livelli di difficoltà, infatti, non è raro trovare quello più facile di tutti descritto come "adatto a chi vuole godersi la storia".

Insomma, il videogioco è un mezzo di comunicazione tra i più potenti in circolazione o, se non altro, tra i più rivoluzionari. Attraverso il suo storytelling così interattivo ed immersivo è riuscito a portare ogni tipo di narrazione su un piano totalmente differente rispetto agli altri media. Con il videogioco, infatti, oggi si può raccontare una storia complessa tanto quanto quella di un romanzo o di un film, ma

chi ascolta non è più un personaggio esterno ai fatti. Al contrario, l'ascoltatore è davvero interattivo e, oltre ad utilizzare a pieno la propria immaginazione per la massima immersione nell'universo di gioco, diventa il perno intorno a cui ruota tutta la narrazione.

È nello storytelling, nella capacità di intrattenere e raccontare, che si deve ricercare la potenza di un videogioco. Che questo debba farti vivere una narrazione da oscar o semplicemente intrattenerti con del tennis estremamente stilizzato e digitale, il protagonista sarai sempre e solo tu, giocatore. Il videogioco è un mezzo di comunicazione potente, mutevole ed in continua evoluzione, proprio per questo siamo bisogna essere consapevoli che non è questo il massimo che ha da offrire. Chissà dove arriveremo, e quante fantastiche storie ci verranno raccontate.

di Matteo Terenzi

Ti è piaciuto?

Acquista l'intero mag-book e leggi gli articoli di
Vauro, Cuello, Silvia Ziche,
Fabio Magnasciutti,
e tantissimi altri.

REWRITERS