



## Finalista al Portrait Award Pittrice inglese fa un ritratto alla madre morta

Dopo che sua madre è morta, è rimasta con lei per tre giorni. E le ha fatto un ritratto che ora è tra i finalisti di uno dei più importanti concorsi artistici della Gran Bretagna, il Bp Portrait Award. Daphne Todd, 63 anni, aveva già immortalato più volte nei suoi quadri la madre Annie Mary Todd, 100 anni, e ha spiegato di aver preso questa decisione che sta suscitando molte polemiche dopo averne parlato con lei. «Per me è stato un modo di affrontare la cosa», ha detto. «È stato molto terapeutico quel periodo di tempo passato lavorando. Sebbene mia madre mi manchi molto, non

credo che avrei portato il lutto in nessun altro modo». «Le persone», ha aggiunto, «cambiano e vanno oltre dopo la fine della loro vita. Affondano dentro loro stesse, proseguono sulla loro strada».

«Credo che noi tendiamo a nascondere troppo la morte. Quando mia madre era giovane, i corpi venivano esposti in una stanza per una settimana in modo che tutti potessero abituarci e non essere così scioccati. Ora invece vengono portati via in fretta e ripresentati dagli addetti alle pompe funebri in maniera irriconoscibile».

@ commenta su [www.libero-news.it](http://www.libero-news.it)

# LO STIL NUOVO

## Narrare è diventato un videogioco

Si moltiplicano le opere letterarie tratte dai videogame, da "Halo" a "Resident Evil". E gli scrittori si buttano sulla console

PAOLO BIANCHI

Una parola si aggira come uno spettro fra noi: "Novelization". Non a caso è inglese. A volerla tradurre, non si riesce bene. Tentiamo una perifrasi: "Riduzione a romanzo".

Qualcuno ricorderà che negli anni Settanta a film di ampio successo commerciale, per esempio "Love Story", seguiva la pubblicazione di romanzi omonimi. Erano la versione scritta, cartacea, narrativa, di quanto apparso sul grande schermo. La procedura si è imposta in massa poco prima dell'avvento delle videocassette. Serviva a riempire qualche buco di curiosità negli spettatori. Ad aggiungere profondità psicologica ai personaggi e sfondo alle loro azioni. Nel 1981, negli Stati Uniti, imperversava un cofanetto intitolato "Star Trek Log". Erano i "diari di bordo" dell'astronave della serie televisiva "Star Trek".

Oggi, a distanza di trent'anni, siamo all'uovo e alla gallina. Nel groviglio di mezzi espressivi, che cosa nasce prima? Chissà. Vediamo di tutto: romanzi tratti da film, film tratti da romanzi, film tratti da fumetti (quelli Marvel, per esempio), ma anche fumetti tratti da film ("Guerre Stellari") e libri e film tratti dai videogiochi.

Già, i videogiochi. Quelle sfide di puri riflessi, ma anche di pensiero logico, strategia e interazione. Dove la trama la costruisce il giocatore stesso. E può continuare al di fuori del gioco, con altri mezzi espressivi.

### La novelization

Matteo Bittanti, professore di Visual Studies al California College of the Arts di San Francisco, sul mensile "Rolling Stone" (versione italiana, numero di aprile), scrive: «Si dice che i videogiochi siano quasi tutti analfabeti (...). È una stronzata: tutti sanno che il genere prediletto dei videogiochi è la novelization, termine che (s)qualifica le opere letterarie tratte dai videogame». Noi non lo sapevamo. Perciò



gli abbiamo chiesto spiegazioni.

«È una battuta», ci dice. «Il luogo comune presenta i videogiochi come soggetti analfabeti e lobotomizzati. In realtà, i giocatori leggono, eccome. E non solo novelization. I romanzi tratti dai videogame non sono propriamente "letteratura", ma narrativa di largo consumo: sono creati per fini commerciali, ma ampliano e (ri)definiscono l'universo narrativo del videogame, medium

la cui forza non risiede certo nella narrazione propriamente intesa».

Insomma, lasciamo perdere lo stereotipo del videogiocatore come un adolescente brufoloso e intronato. Oggi il videogiocatore tipo «è un animale sociale, ha un'età media di 30 anni, è un early adopter tecnologico: mastica il nuovo e lo riprova in modi che non ti aspetti».

Torniamo a noi: in che misura il modo di raccontare vie-



ne influenzato da questi nuovi media? «Il videogame, come il cinema, non è un semplice medium», prosegue Bittanti, «ma un modus cogitandi: influenza il nostro modo di processare la realtà, di gestire le informazioni, pianificare le mosse, pensare le categorie di spazio e tempo. Non si tratta di confondere reale e fantastico, ma di adottare strategie videoludiche in contesti quotidiani».

La vita come un videogioco?

Non proprio, evidentemente. Però dalla passione per il videogioco può dipendere anche quello che si legge. Tanto più che le influenze videoludiche sulla scrittura non si limitano alle novelization, ma riguardano uno stile di scrittura che ha fatto propri alcuni tratti distintivi, per esempio la ripetizione delle medesime situazioni e azioni nel tentativo di superare ostacoli e avversità. «Penso a qualche memorabile racconto di Victor Pelevin»,

### La guerra per i diritti d'autore

## "Assassin's Creed 2" si gioca online e batte anche gli hacker

Non c'è solo la letteratura. I videogame sono intersezione postmoderna di economia, diritti d'autore, privacy. Il caso più eclatante è forse rappresentato in queste settimane da "Assassin's Creed 2", seguito di un apprezzatissimo titolo Ubisoft. Nel primo gioco si entrava nei panni di un ragazzo "costretto" da una strana macchina a rivivere mentalmente le avventure di un suo avo, membro di un gruppo di guerrieri medievali in lotta coi Templari. Scopo, portare a termine una serie di omicidi mirati, scoprendo quindi una trama più complicata e avvincente del previsto. Il seguito - davvero spettacolare - è ambientato nel Rinascimento italiano, e sui siti specializzati si è guadagnato recensioni molto positive.

Il vero motivo di interesse però, oltre a quello ludico, è che "Assassin's Creed 2" rischia di diventare una pietra miliare nella battaglia tra case produttrici e hacker.

I siti di peer-to-peer consentono di scambiare prodotti digitali: le case hanno da tempo introdotto nei loro software dei "lucchetti" che permettono di giocare con cd o dvd originale. Fatta la legge, però, gli hacker in pochi giorni dall'uscita di un nuovo gioco riescono a trovare l'inganno: il cosiddetto crack, cioè un controprogramma che disattiva il lucchetto e fa giocare a sbafo. "Assassin's Creed 2" ha fatto un passo avanti, col quale la Ubisoft potrebbe diventare capofila nella sfida agli hacker. Il gioiellino della casa, infatti, prevede un sistema nuovo: l'utente deve registrarsi on-line, crea così un profilo dal quale può accedere - salvataggi compresi - da qualsiasi pc dove abbia installato il prodotto originale, proseguendo in vacanza l'avventura interrotta a casa. Il vantaggio è che chi scarica illegalmente ed effettua il "vecchio" crack si vede comparire uno schermo bianco dopo pochi minuti di gioco:

senza registrazione regolare, infatti, non è possibile avanzare nelle tappe. Lo svantaggio è che qualche onesto acquirente si è visto paradossalmente penalizzato: chi lo sapeva di dover giocare online per avanzare nelle missioni?

Nel frattempo, la guerra è partita: nei forum si offrono perfino soluzioni finte per aggirare il crack, talmente richiesti da essere diventato corazzato per virus tremendi. Al momento, però, vince la Ubisoft. «Come per ogni nuovo sistema di protezione, ci vuole tempo prima che le funzionalità vengano comprese e accettate», spiegano dalla sede italiana. Che, pur negando «guerre» in corso con i furbi del web, difende la nuova frontiera: «In un calo generale delle performance del software pc, per quello che riguarda l'Italia "Assassin's Creed 2" sta vendendo secondo le aspettative, senza variazioni rispetto al suo predecessore».

M.C.



## Pamphlet anticlericale La "santa" Ipazia vista con gli occhi del deista Toland

Qualsiasi cosa si possa pensare del film "Agorà" di Alejandro Amenábar e delle polemiche che ha suscitato, le vicende della filosofa e astronoma Ipazia, uccisa ad Alessandria nel marzo 415, sono state più volte al centro dello scontro tra scienza e religione. Come dimostra il pamphlet dell'illuminista irlandese John Toland (1670-1722) *Ipazia. Donna colta e bellissima fatta a pezzi dal clero*, pubblicato a Londra nel 1720 come terza parte del *Tetradymus* e

ora proposto per la prima volta in italiano in edizione a stampa dall'Editrice Clinamen (pp. 42, euro 9,90).

Toland, gran lettore di Lucrezio e Giordano Bruno, prima deista e quindi panteista-materialista che dà un'interpretazione naturalistica dei miracoli e riduce il cristianesimo a una religione razionale, interessato all'epoca della tarda antichità e al genio femminile, vede nella figlia di Teone una figura

ineguagliabile, «senza il minimo difetto», «una mente incantevole adagiata in un corpo altrettanto incantevole», e in chi la fece a pezzi e bruciò, i monaci istigati dal vescovo Cirillo (poi fatto santo) invidioso della sua saggezza, «mostri» che in una sola donna uccisero l'umanità intera. Non cristiani, ma sostenitori dell'*omousia* (Cristo consustanziale a Dio) e del dogma della Trinità, cioè cattolici...

M.S.K.



### GUERRIERI E ZOMBIE

Una scena di combattimento del videogioco "Halo", che ha venduto più di 20 milioni di copie in tutto il mondo. Nella foto piccola, un fermo immagine tratto da "Resident Evil 5", saga horror iniziata nel 1996, dove il nemico è rappresentato da esseri umani trasformati in zombie dalle armi batteriologiche. Dal videogioco è stata tratta una trilogia di film con protagonista Milla Jovovich

rie di schemi, di algoritmi? «Le alternative sono così ampie da sembrare infinite», spiega Castelli. Un videogiocatore non è detto sia un analfabeta. Dipende dal gioco. Un conto è se parliamo della Wi Fitness; lì è come andare in palestra. Diverso è il caso descritto in un paio di film adesso in sala: "Gamer" e "Surrogates". Si parla di esseri umani che si muovono in realtà parallele attraverso simulazioni digitali. Il che già accade».

La narrazione: come è cambiata, come cambierà? «Si adatta. Un esempio: un autore italiano di successo, Carlo Lucarelli. Ha cominciato scrivendo libri gialli e noir. Poi è diventato sceneggiatore di cinema e tv. Poi autore televisivo. Poi regista di cinema. Adesso ha anche firmato un videogioco». Ebbene sì. S'intitola "Il professor Layton e lo scrigno di Pandora" ed è un mistero da risolvere sulla console Nintendo DS. Se andrà bene, magari Lucarelli ci scriverà sopra un romanzo.

Nel frattempo sono sempre più gli scrittori specializzati nella *novelization* dei videogiochi. Eric Nylund, con altri, ha dato vita alla sterminata serie di "Halo", basata sul videogioco fantascientifico ideato per la piattaforma Xbox. Le versioni italiane sono pubblicate dalla casa editrice Multiplayer.it. Negli Stati Uniti la produzione è vasta, e comprende anche i noti "Underworld" e "Resident Evil". È arte, letteratura, o semplice intrattenimento? Secondo la teoria del critico Roger Ebert, i videogiochi non sono arte, perché l'arte è fine a se stessa, non è legata all'obiettivo di vincere o perdere una competizione. Quanto ai libri tratti dai videogame, la questione è ancora aperta. A dirimerla, dovrebbero essere i critici letterari. Ci chiediamo: come si conserva, in tutto questo, la poesia del narrare?

[www.pbianchi.it](http://www.pbianchi.it)

continua Bittanti, «anche se manca ancora l'equivalente letterario di un "Lola corre", ottimo esempio di contaminazione transmediale cine-videoludica. Esistono, tuttavia, numerosi romanzi che tematizzano il videogame, per esempio *Il gioco di Ender* di Orson Scott Card (Edizioni Nord, 1982) o *God Jr.* di Dennis Cooper (Fazi, 2006), senza dimenticare *Skill* di Alessandra C. (Einaudi, 2004). Ma l'aspetto più interessante è la progressiva trasformazione del libro in videogame con l'introduzione di nuovi formati e piattaforme, come l'iPad di Apple. La versione digitale di *Alice nel Paese delle Meraviglie*, per esempio, è un vero e proprio libro animato e interattivo... Oggi i libri possono essere fruiti anche su Nintendo DS, la console portatile più venduta al mondo. Nel momento in cui tutto è digitale - musica, cinema, videogame e testo scritto - lo scambio linguistico diventa più facile. La carta è sul viale del tramonto, ma questo non significa che abbiamo smesso di leggere. Al contrario, non abbiamo mai letto così tanto».

Appare più scettico Luca Castelli, torinese, autore fra l'altro de *La musica liberata* (Arcana), esperto dei rapporti fra le tecnologie in campo sociale. Che cosa è più efficace per raccontare una storia? Un

buon vecchio libro, un film, un lavoro teatrale o un videogioco, magari in Rete? «Tutto e niente», risponde. «La nostra non è nemmeno più una società complessa, ma "ipercomplessa"; realtà e finzione si confondono sempre di più. Le forme di comunicazione convivono e si intrecciano: musica, cinema, videogiochi. Del resto noi, il pubblico, crediamo di scegliere, ma subiamo quello che ci viene offerto dai produttori: e gli ideatori di videogiochi usano due soli parametri di base: l'interazione e lo shock».

### Realtà parallele

Dunque è tutta questione di marketing? La massa segue bovina? «Non è neanche così semplice. Non sopravvaluterei la potenza del marketing. Alcune formule attecchiscono solo perché piacciono. Giochi come "Resident Evil" o "Halo" (il primo è un gioco horror dove si sopravvive in un ambiente di zombi, il secondo un gioco d'azione in un futuro di guerra, ndr) hanno generato un indotto impressionante di film, libri, sequel e prequel, fumetti, graphic novel».

Ma l'utente, che finisce per abitare questi mondi paralleli, non corre un rischio di alienazione? In fondo, anche quando crede di condurre il gioco, non è intrappolato in una se-

## il futuro del libro

# Tanti titoli su misura e a stampa digitale

Nasceranno altri tipi di editoria, differenziati sia per generi sia per fasce d'età. Ma la carta non morirà

Pubblichiamo ampi stralci dell'articolo "È la fine del libro o nasce una nuova editoria" di Giuliano Vigni, direttore dell'Editrice Bibliografica e massimo esperto italiano di editoria. La versione integrale si trova sul numero 2/2010 di "Vita e Pensiero", bimestrale culturale dell'Università Cattolica, in uscita il 5 maggio.

GIULIANO VIGNI

■ ■ ■ L'editoria è uno di quei settori nei quali, per chi guarda dall'esterno, sembra che non accada mai nulla, ma dove in realtà, anche nel giro di pochi mesi, può cambiare tutto o si possono creare i presupposti perché, di lì a poco, tutto cambi. Questo può verificarsi, ad esempio, perché un gruppo acquisisce o assume il controllo di una casa editrice importante o di una società di distribuzione; perché conquista una quota di mercato significativa in un determinato canale di vendita, oppure perché si espande capillarmente su tutto il territorio con una rete efficiente di librerie... (...).

In realtà, fare l'editore, il redattore o il responsabile di un ufficio stampa, così come il distributore, l'agente o il libraio non è più la stessa cosa di alcuni anni fa. In particolare, si è sensibilmente trasformato il ruolo dell'editore e si sono modificate le dinamiche del lavoro editoriale, che ormai devono obbedire a logiche più complesse. In pratica, chi fa libri o li vende deve saper conciliare tanti mestieri diversi. E questo essenzialmente perché anche i libri fanno parte di un universo più vasto e sempre più integrato, dove non si tratta più soltanto di produrre dei libri, ma di come riuscire a inserirli - sul piano della tipologia dei contenuti, della forma del prodotto, dei canali e delle modalità comunicative - nei circuiti di più largo impatto commerciale. Per un editore, quindi, il problema nuovo diventa quello di individuare quali modelli e procedure sono proprie di questi circuiti; a quali tipologie di pubblico e di strumenti occorre fare riferimento; con quali risorse e attraverso quali canali. Tutto questo comporta (...) l'esigenza di "reinventare" il proprio mestiere (...).

L'orizzonte, come si può intuire, è piuttosto ampio, anche se oggi si tende a rinchiuderlo

### LA RIVISTA



#### IL NUOVO NUMERO

"Vita e Pensiero" è il bimestrale di cultura dell'Università Cattolica del Sacro Cuore. Nel numero di marzo-aprile, in uscita in libreria dal 5 maggio, oltre all'intervento di Giuliano Vigni sul futuro dell'editoria, si trovano tra l'altro: l'analisi della sociologa Carmelina Chiara Canta sui cambiamenti del cattolicesimo in Italia con l'aumento dei fedeli stranieri; un quadro delle confische di beni alla criminalità organizzata tracciato da Marco Arnone; la riflessione dell'architetto Mario Botta sulle città europee; l'articolo di Antonio Ferrari sul possibile ingresso della Turchia nell'Ue.

quasi tutto nel discorso riguardante i libri elettronici e gli strumenti che li leggono. Si ritiene, infatti, che il punto di svolta decisivo per l'editoria stia qui e si cerca quindi di capire, in relazione a questo tema, se, quando e da dove cominciare. Nell'epoca digitale, questa è naturalmente una questione che, a livello individuale e di sistema, bisogna porsi con tempestività e lucidità, ma quello che è cambiato e sta cambiando nell'editoria si colloca anche su altri piani non meno importanti: le segmentazioni del mercato; le ristrutturazioni nella distribuzione; le difficoltà delle librerie (indipendenti e non); le nuove modalità di diffusione e comunicazione del libro. (...).

A livello di offerta e di mercato editoriale, si è assistito a molti tentativi di specializzazione e diversificazione delle collane; a una crescita consistente delle novità librerie e a un parallelo svecchiamento del catalogo, con titoli messi sempre più rapidamente fuori commercio. Nella politica dei gruppi e delle case editrici maggiori ha assunto un

peso crescente la politica dei bestseller, attuata con investimenti massicci per l'acquisizione di diritti, anticipi, operazioni di scouting, costi di pubblicità e marketing. È scesa progressivamente la tiratura media per opera, si sono frammentate le vendite, è diminuito il ciclo di vita dei libri, per gran parte destinati a durare non più di 50-60 giorni, in una libreria sempre più superaffollata, dove pochi titoli hanno realmente la possibilità di emergere.

Non sono aspetti e problematiche di poco conto. Ma è chiaro che questo scenario è destinato ancora a mutare, sotto una spinta tecnologica sempre più sofisticata, multimediale e interattiva, tendente sul medio periodo ad accelerare anche in Italia l'integrazione tra libri e iperlibri (parola, immagine, musica), tra editoria libraria tradizionale ed editoria digitale, con la prospettiva di arrivare, per alcuni generi e tipologie, a un'unica realtà produttiva e di mercato, dove tutto ciò che si svilupperà sul piano editoriale, gestionale e distributivo non sarà più un'entità a sé stante, ma ciascuna diventerà una componente essenziale dell'altra. In altre parole, un certo tipo di editoria tenderà a essere conglobato in un contenitore più grande, in parte alternativo e in parte complementare al libro tradizionale, veicolato in ogni caso verso un pubblico più vasto e, in larga percentuale, anche diverso.

Nella prevedibile ascesa, quindi, di tutti i prodotti integrati - attraverso strumenti di lettura sempre più potenti e facili da usare, accessibili nel prezzo e dotati di notevoli funzionalità - le prospettive dell'editoria cambieranno nuovamente, con opportunità e rischi equamente divisi. È probabile che, nell'ambito del libro tradizionale, nasceranno altri tipi di editoria o di formule editoriali: per generi, fasce d'età, canali; in un certo senso, libri pensati, prodotti e lanciati "su misura", utilizzando per le basse tirature la stampa digitale che, per le sue caratteristiche di flessibilità e convenienza, è destinata ad avere un ruolo non secondario nel futuro dell'editoria. (...).

Diversamente però da quanto alcuni pensano, non siamo vicini alla fine del libro di carta - che fino a oggi è sopravvissuto piuttosto bene a tutte le innovazioni tecnologiche.