

## LETTERATURA TRANSMEDIALE/

Il contenuto delle opere di letteratura si trova, ad oggi, di fronte a grandi possibilità in termini di multimedialità: spesso accade che queste vengano riprese dal mondo del cinema, dei fumetti e dei videogames, andando a creare fenomeni di rimbalzo mediatico; questo comporta nuove possibilità in termini di approccio ad un contenuto da parte degli utenti.

Tomo de La compagnia dell'Anello ▼



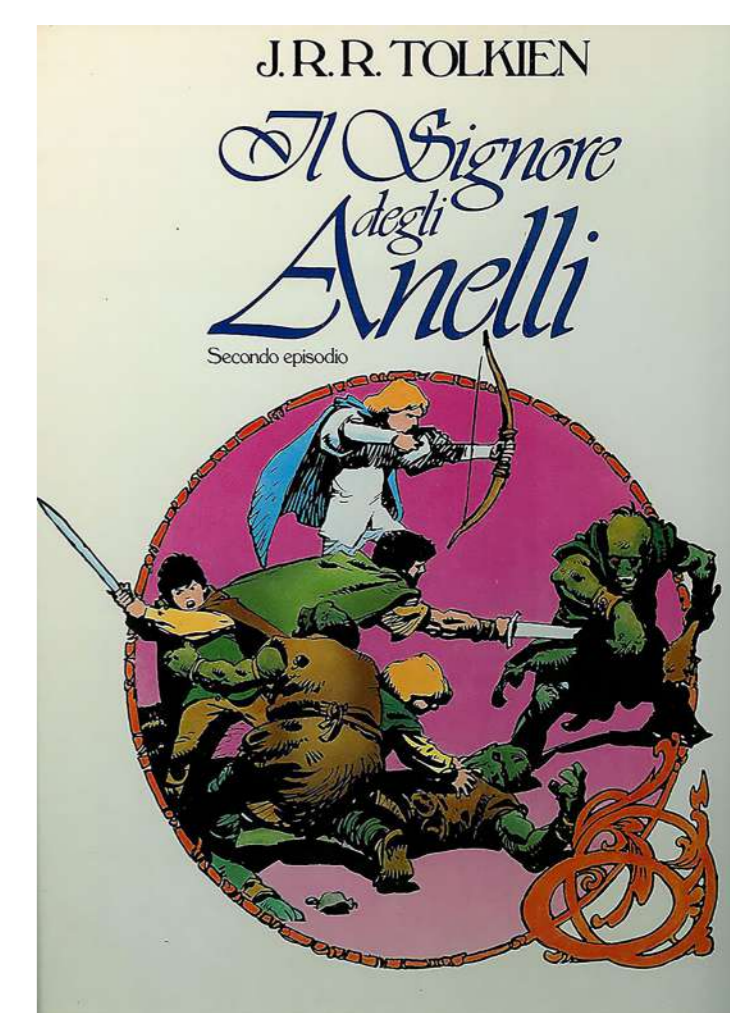
Locandina del film La compagnia dell'Anello ▼



Locandina del film animato La compagnia dell'Anello ▼



Fumetto de Il Signore degli Anelli ▼



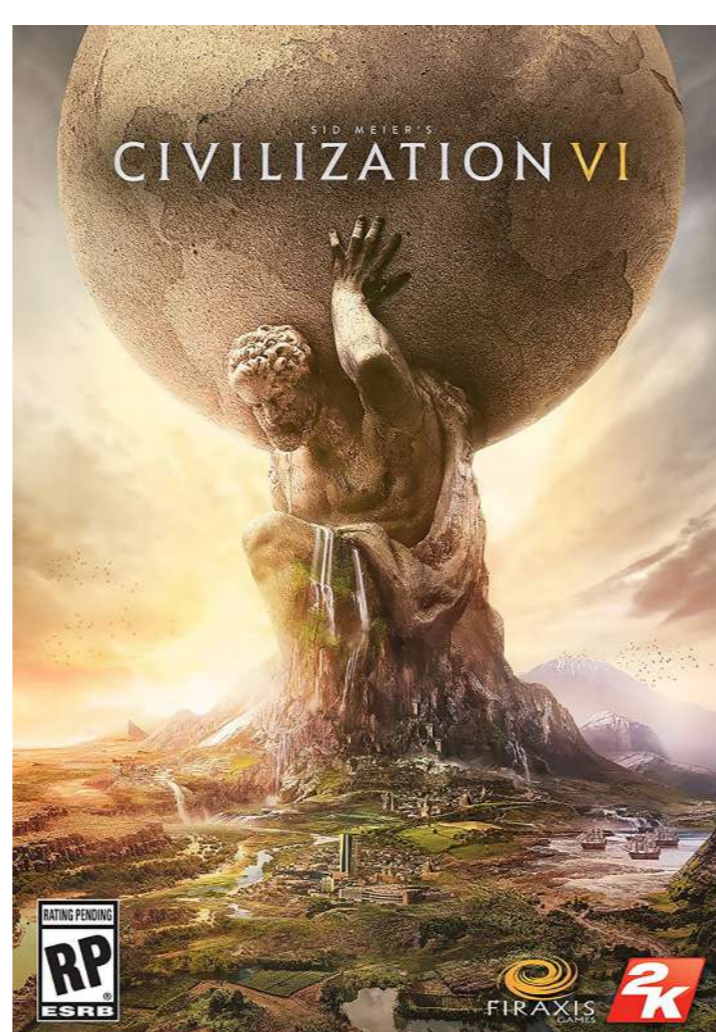
## DIDATTICA E VIDEOGIOCHI/

L'ingresso dei videogiochi nei processi di apprendimento non è poi così recente e, almeno a livello internazionale, è diventata una pratica consolidata. Quello che è accaduto all'estero, più che in Italia, è stato considerare alcuni aspetti pedagogici del videogioco in maniera tale da spogliarlo dall'etichetta di futilità e semplice divertimento, riconosco in esso la facoltà di promuovere interesse verso una determinata tematica.

Minecraft ▼



Civilization VI ▼



Discovery Tour Ancient Greece ▼



Kingdom Come Deliverance ▼



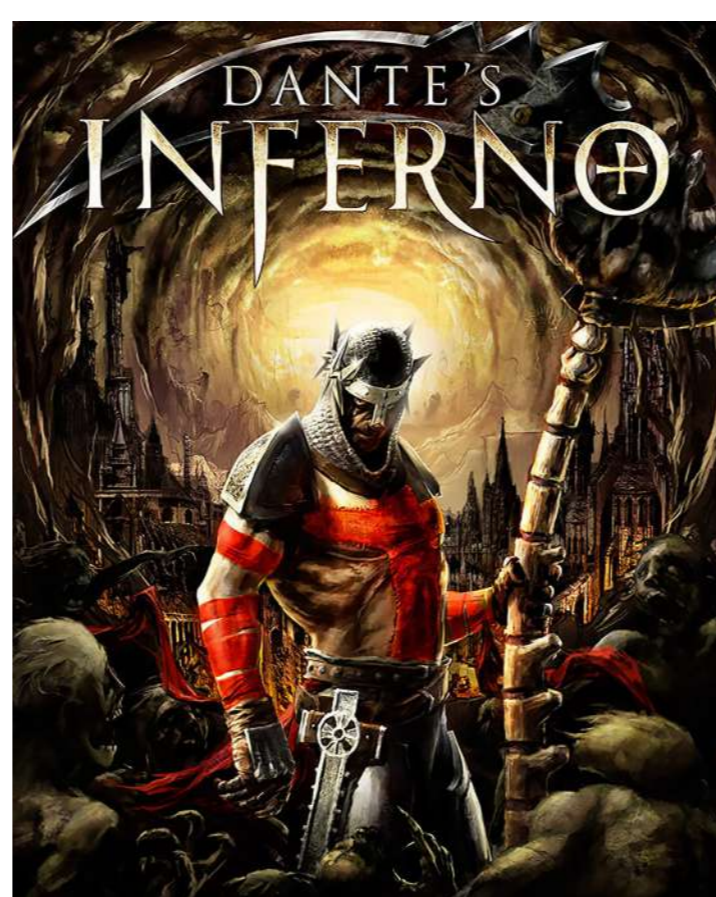
## LETTERATURA E VIDEOGIOCHI/

Per le dinamiche di fruizione e per le possibilità narrative che offre, il videogioco risulta un potente mezzo che permette di apprezzare (senza conoscenze pregresse) una tematica oppure approfondire determinati temi. Vista la similarità delle meccaniche narrative che li caratterizza, sempre più spesso accade che opere letterarie sfocino, con successo di pubblico e critica, in prodotti videoludici.

Il Signore degli Anelli: Shadow of Mordor ▼



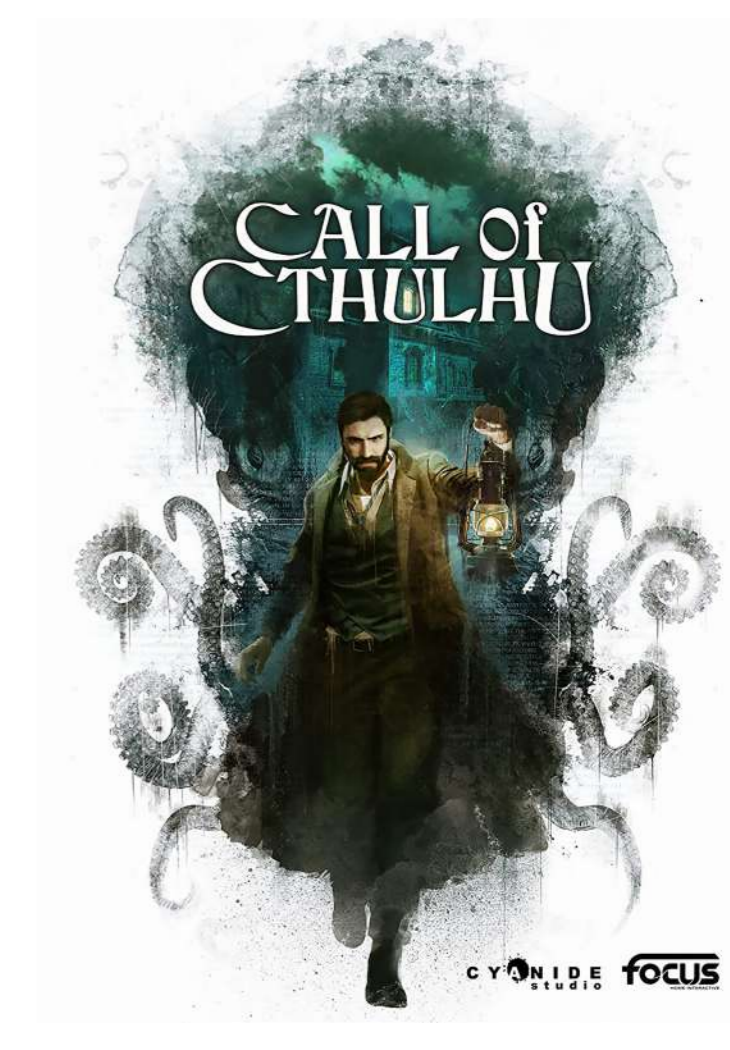
Dante's Inferno ▼



The Witcher 3: Wild Hunt ▼



Call of Cthulhu ▼



## GAME BASED LEARNING/

Apprendimento realizzato per mezzo di giochi o videogiochi che a volte possono nascere come strumenti di intrattenimento ma che sono utilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere un obiettivo educativo.

## GAMIFICATION/

Applicazione di meccaniche e dinamiche di gioco a situazioni non di gioco per promuovere l'interesse ed il coinvolgimento da parte dell'utente.

## SERIOUS GAME/

Giochi e/o videogiochi utilizzati in contesti non di gioco. Sempre più frequente è il loro utilizzo negli ambiti scolastici.

Minecraft: adventures in English with Cambridge ▼





## TARGET ED OBIETTIVI/

Il progetto si pone l'obiettivo di favorire e di promuovere l'interesse verso opere letterarie complesse ed è principalmente rivolto ad una fascia molto giovane di pubblico che sta cominciando ad avvicinarsi alla letteratura. Si tratta di giovani ragazzi che hanno già cominciato il percorso di apprendimento e di formazione primaria; parliamo di un'età che oscilla tra gli 8-10 anni a salire.

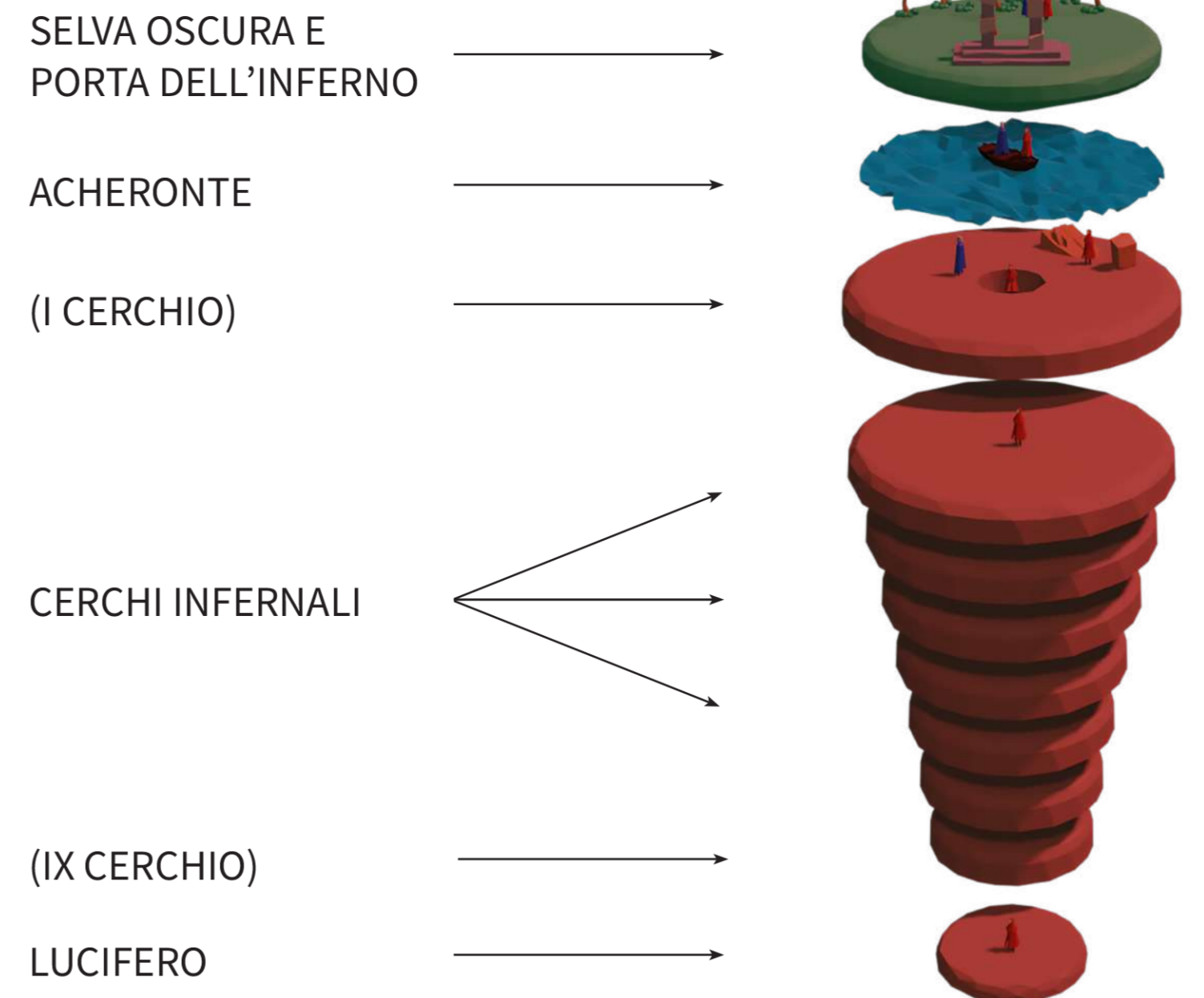
## CONCEPT/

UN VIAGGIO INFERNALE si presenta come un'avventura dinamica (action adventure), con elementi testuali, all'interno di un ambiente interattivo ed esplorabile. La raccolta di informazioni in ogni livello è propedeutica alla progressione nel mondo di gioco; questo induce l'utente a prestare attenzione durante l'esplorazione.

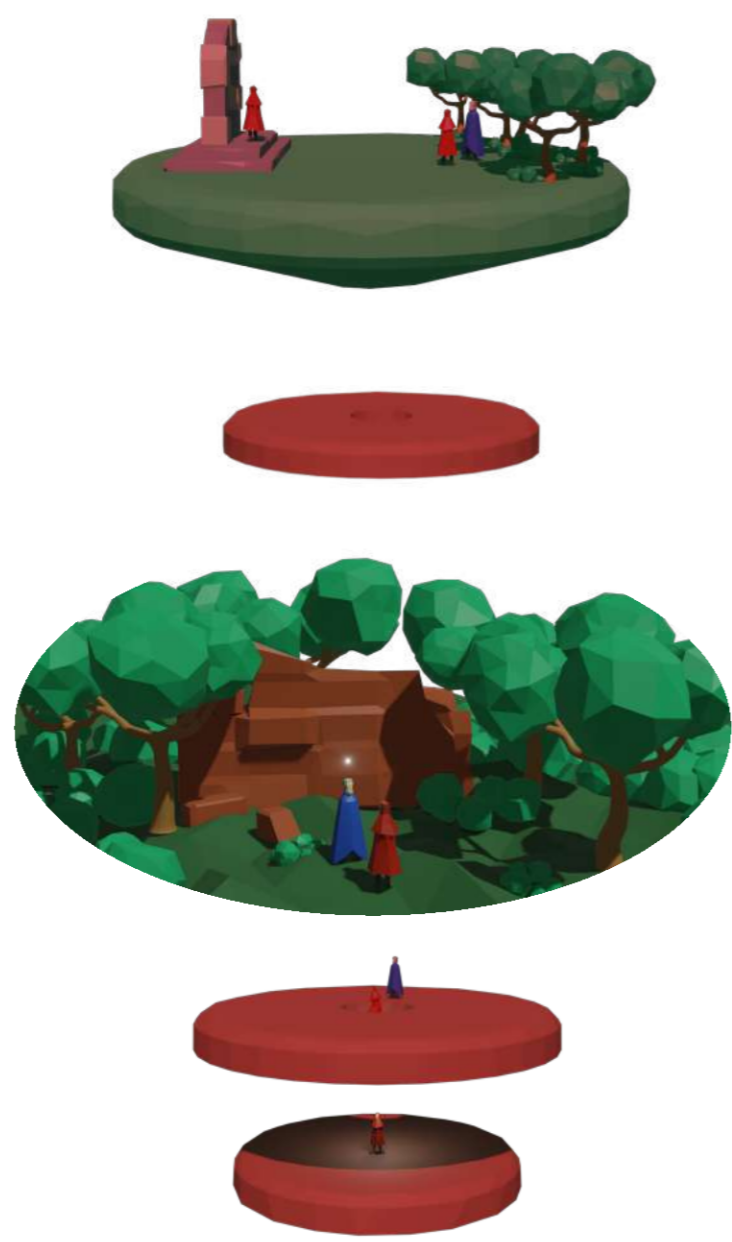
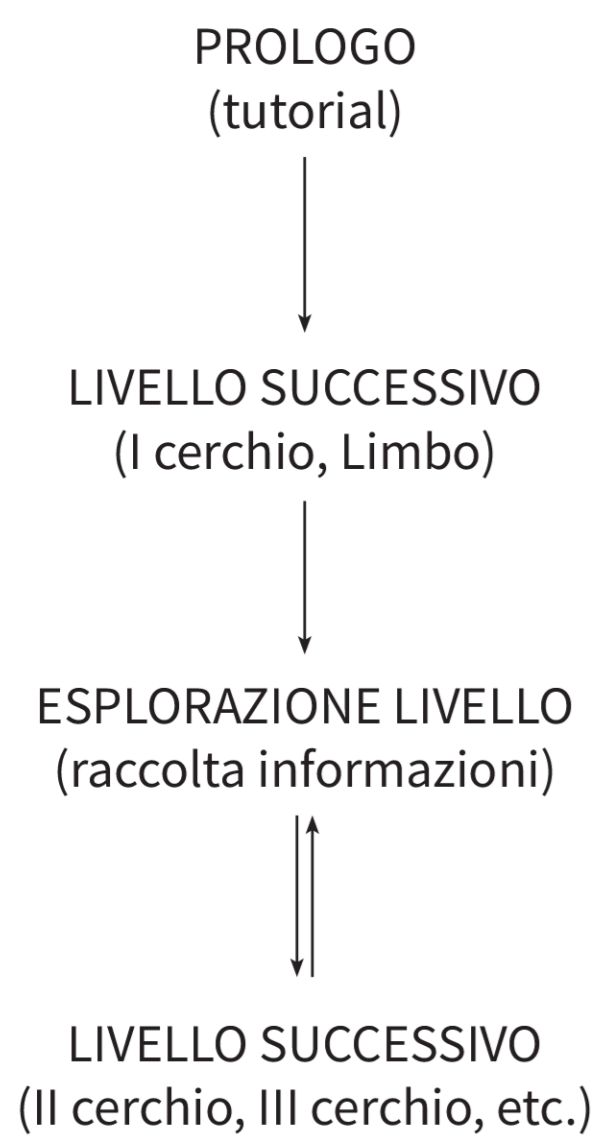
## GAME DESIGN/

L'utente potrà esplorare i vari ambienti pensati come arene circolari che ricalcano i cerchi infernali e potrà interagire coi personaggi che popolano tali scenari. Ogni cerchio è collegato con quello successivo tramite una voragine che, posta al centro dell'arena, permetterà il passaggio al livello successivo ma ad una condizione: bisogna rispondere correttamente a 3 quesiti (posti da Virgilio) relativi a personaggi e vicende incontrati nel cerchio di riferimento.

## STRUTTURA DEL MONDO



## FUNZIONAMENTO DI GIOCO



## OTTENIMENTO INFORMAZIONI



### INTERAZIONE CON PNG

Si susseguono linee di dialogo in cui il personaggio non giocante (PNG) parla con Dante raccontando la sua storia ed il 'peccato' commesso.



### INTERAZIONE CON SCENARIO

Interagendo con determinati oggetti si possono ricavare descrizioni che approfondiscono le vicende dei PNG incontrati nel percorso.



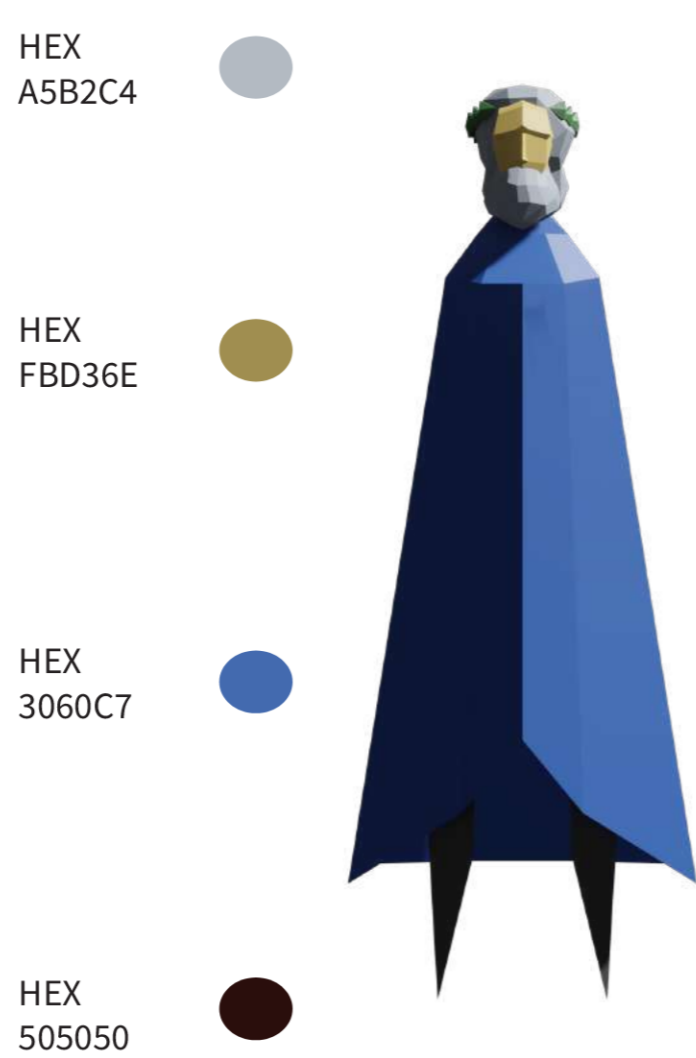
### INTERAZIONE CON VIRGILIO

Virgilio, guida di Dante, metterà alla prova l'utente ponendo 3 domande sul cerchio appena esplorato; questo spinge l'utente ad avere un certo grado di attenzione verso le vicende narrate, avendo come obiettivo il passaggio al prossimo livello.

## SISTEMA CROMATICO DEL PERSONAGGIO PRINCIPALE



## SISTEMA CROMATICO DEL PERSONAGGIO SECONDARIO



Punti di interesse e personaggi coi quali interagire saranno contraddistinti da un piccolo luccichio in prossimità degli stessi e dal suggerimento a schermo di un tasto di interazione (tasto E della tastiera).

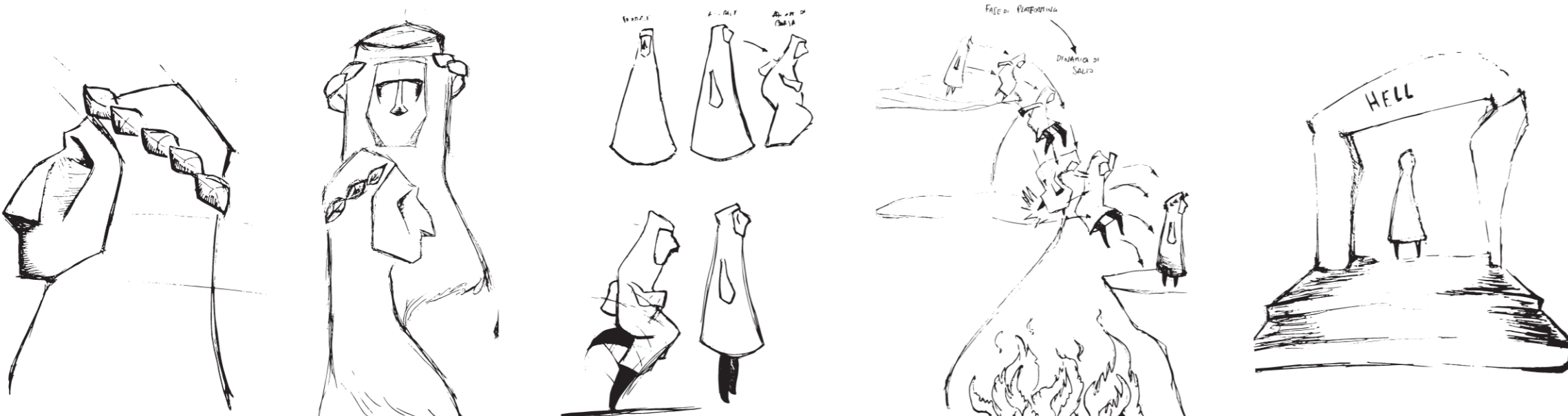
Didascalia, in forma di pergamena, che raccoglie informazioni su personaggi, vicende e scenari incontrati nel livello. Si apre ogni qualvolta si interagisce con l'ambiente o con un determinato personaggio.

## INTERFACCIA DEI DIALOGHI DURANTE IL GIOCO



Finestra contenente i dialoghi tra l'utente e personaggi non giocanti. Tramite un apposito tasto si potrà proseguire nelle linee di dialogo.

## SCHIZZI PRELIMINARI





## SISTEMA CROMATICO/

Il sistema cromatico generale prevede un utilizzo dei colori che divengono più scuri mano a mano che si scende nei livelli. I colori naturali come il verde degli alberi ed il marrone della terra lasciano posto a tinte che oscillano tra il rosso ed il viola

una volta entrati nell'inferno, rimarcando l'atmosfera cupa ed innaturale nel passaggio del giocatore al regno ultraterreno. La scelta delle luci di scena segue il percorso utilizzato nella scelta della palette cromatica. Le superfici nella selva vengono illuminate da luce bianca all'inizio del gioco, mentre all'interno dei gironi vengono utilizzate luci rosse e viola atte a corrompere i colori ed avere un impatto

più incisivo. L'intento è quello di veicolare un senso di onirico che sfocia nell'incubo infernale, inducendo l'utente a percepire l'atmosfera del mondo di gioco e l'immedesimazione con gli stati d'animo.

### COLORI PREVALENTI DEGLI AMBIENTI DI SCENA

HEX 22C77A



HEX BA8B49



HEX 4F1A11



HEX 0B0A39



HEX 70291A

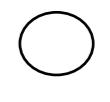


HEX 3A0F5B



### COLORI PER IL SISTEMA DI ILLUMINAZIONE DI SCENA

HEX FFFFFF



HEX 8820B0



HEX C67F3D



## SCREEN DI GIOCO/

L'ambiente di gioco ricalca, in maniera semplificata, la descrizione che Dante fornisce circa i gironi infernali. L'incendere nei livelli segue quello raccontato da Dante nell'opera. Da atmosfere di verosimiglianza del reale si scende sempre più in un luogo surreale.

Scenario Canto I, selva oscura ▼



Scenario Canto VI, Inferno ▼



Scenario Canto III, Inferno ▼



Scenario Canto VI, Inferno ▼



Scenario Canto IX, Inferno ▼



## APPLICAZIONE SU DEVICE/

L'esperienza interattiva di UN VIAGGIO INFERNALE è pensata per essere utilizzata su di un qualsiasi device che supporti il formato 16:9. Si può interagire, pertanto, attraverso schermi di smartphones, personal computers e smart tv.

Smartphone con gamepad ▼



# Un viaggio infernale

*Progetto di un prodotto interattivo basato sui principi del Game Based Learning volto a stimolare l'interesse dei giovani ragazzi verso le opere letterarie*

*Tesi di laurea in Disegno Industriale e Ambientale*

*Laureando: Gianmarco Cossetti*

*Relatore: Federico Orfeo Oppedisano*

*Relatore: Daniele Rossi*

*Università degli studi di Camerino*

*Scuola di Architettura e Design "E.Vittoria"*

*a.a. 2021/2022*



S A A D

Scuola di Ateneo  
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
Università di Camerino







*“Il mondo può benissimo fare a meno della letteratura. Ma ancor di più  
può fare a meno dell’uomo”  
(Jean-Paul Sartre)*

*“Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita: la propria! Chi  
legge avrà vissuto 5000 anni: c’era quando Caino uccise Abele, quando  
Renzo sposò Lucia, quando Leopardi ammirava l’infinito... perché la  
lettura è una immortalità all’indietro.”  
(Umberto Eco)*







## **Introduzione**

### **1 SCENARIO DI PROGETTO**

**1.1. Letteratura, videogiochi, cinema**

**1.2. Istruzione di qualità ed era digitale**

**1.3. Didattica, apprendimento, gaming**

**1.4. I giovani e la lettura**

**1.5.1 Riferimenti videoludici in ambito didattico**

**1.5.2 Riferimenti multimediali in ambito letterario**

### **2 IL PROGETTO**

**2.1. Target ed obiettivi**

**2.2. Il concept**

**2.3. La Divina Commedia**

**2.4. Character design**

### **BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA**







## Abstract

Ancora oggi si tende (nella realtà nostrana più che in altre) a separare in maniera netta e distinta i vari media e i contenuti che essi veicolano, considerandoli alla stregua di compartimenti stagni. Se in un passato lontano questa distinzione aveva una sua effettiva valenza (arrivando a considerare alcuni media più nobili di altri), ci si accorge che la situazione contemporanea risulta ben diversa.

Le evoluzioni in ambito socioculturale ma anche tecnologico (si pensi alla tecnologia della rete e del digitale), hanno portato all'evoluzione del concetto stesso di medium e delle modalità di usufruirne da parte dell'utenza. Se dapprima per veicolare determinati contenuti si adoperava una scelta ben precisa del medium di riferimento, l'interconnessione mediale che si è instaurata, soprattutto nell'ultimo decennio, ha stabilito nuovi confini tra i vari mezzi ed, anzi, ne ha abbattuti. Del resto nell'era della rete non esistono più muri ma strade. Oggi l'utenza si trova di fronte ad una connessione transmediale sempre crescente in quanto i vari mezzi di comunicazione dialogano sempre più tra loro rimbalzando i vari contenuti: questo determina nuove possibilità in termini di esperienza ed approccio ai contenuti. L'avvicendamento tra i vari media ha così creato una nuova *forma mentis* nell'utenza e nel proprio agire, andando a modificare le modalità con le quali essa comunica, si forma e si informa. I mezzi di comunicazione hanno iniziato ad avere tutti una pari dignità: oggi veicolare un determinato contenuto in maniera trasversale comporta farlo attraverso molteplici canali, senza mai dimenticare le differenze sostanziali che intercorrono tra i vari mezzi.

La presente tesi si concentrerà sul dialogo esistente tra letteratura e videogiochi, con digressioni che riguardano altri media quali cinema, fumetto, etc., cercando di mettere in luce quanto questi mezzi siano affini ed abbiano molti punti in comune. Del resto la letteratura stessa presenta un'innata anima transmediale ed i contenuti che essa veicola possono, se adeguatamente adattati, confluire in tipologie di media con caratteristiche differenti. A conferma di quanto asserito esistono esempi concreti di questo dialogo esistente.

L'obiettivo di questa tesi è quello di inserirsi in questo dialogo tra



media, di rappresentare e di proporre un'ulteriore modalità con la quale, in maniera differente ed integrativa rispetto al medium di partenza, veicolare un contenuto.

Tenendo presente il target di riferimento ed il medium utilizzato si vuole, pertanto, estendere il contenuto originale anche ad una fascia di pubblico che, per disinteresse in materia oppure limiti legati all'età nei confronti dei temi trattati, era in un certo senso esclusa.

L'utilizzo del gioco, come dimostreranno gli esempi chiamati in causa, può avere sbocchi pedagogici o comunque richiamare l'attenzione verso un determinato argomento o tematica. Proprio attraverso la pratica ludica ci si propone qui di attivare un processo di familiarizzazione: attraverso il coinvolgimento che scaturisce dal gioco si cerca di far maturare l'interesse nei confronti di un tema o contenuto, in questo caso di un'opera letteraria.

Contenuto del progetto sarà la cantica dell'Inferno della Divina Commedia, raccontata, con le dovute approssimazioni in funzione di un adattamento videoludico rivolto ad un giovane target, attraverso un'avventura dinamica (*action adventure*) con elementi testuali, all'interno di un ambiente interattivo ed esplorabile.

L'intento del progetto sarà quello di far scaturire un interesse non fine a sè stesso, ma attivo e consapevole nei confronti delle tematiche trattate: attuando i meccanismi del *game based learning* e della *gamification* si vuole, pertanto, stimolare l'attenzione dell'utenza in modo tale da indurre una naturale progressione all'interno del mondo narrato, e rappresentare un primario approccio alla ricchezza dell'opera originale.

In una realtà mediatica sempre più intrecciata, fatta di rimbalzi e richiami tra i vari media, si cerca di porsi come integrazione (e non sostituzione) di un contenuto ben più ampio ed articolato.



# **1 SCENARIO DI PROGETTO**



## 1.1. Letteratura, videogiochi, cinema

La letteratura è stata da sempre il mezzo di comunicazione e divulgazione più potente ed evocativo che l'uomo abbia mai concepito. Essa, nel corso della storia umana, ha plasmato le coscienze delle persone trattando tutte le tematiche possibili: ha dato libero sfogo all'immaginazione, ha narrato storie vere o verosimili, ha scavato nella psiche dell'uomo, ha raccontato usi e costumi, etc.

Il contenuto delle opere di letteratura si trova, ad oggi, di fronte a grandi possibilità in termini di multimedialità: frequentemente accade che opere letterarie vengano riprese dal mondo del cinema, dei fumetti e dei videogames, andando a delineare uno scenario molto articolato ed interconnesso.

Il medium videoludico, rispetto a quello letterario, è molto recente ma è riuscito a guadagnarsi un'importanza sempre più rilevante. Per le sue dinamiche di fruizione e per le possibilità narrative che offre, il videogioco diventa un potente mezzo che permette di approcciare (senza avere conoscenze pregresse) una tematica o approfondire suddetti temi (a seconda del fine che si vuole ottenere).

Essendo media di natura differente, letteratura, videogames e cinema si influenzano vicendevolmente pur conservando le proprie differenze e le proprie unicità: questo è dato dal fatto che tali media sono caratterizzati, ognuno, da un preciso linguaggio e da proprie modalità fruibili.

Allo stesso tempo è possibile che il contenuto di un medium possa continuare ad esistere anche al di fuori del medium di concepimento: sempre più spesso, infatti, opere letterarie vengono riprese dal mondo del cinema, del fumetto e dei videogames, instaurando un'interconnessione mediale senza precedenti. La trasposizione di un contenuto comporta ovviamente un lavoro di adattamento nel passaggio da un medium ad un altro. Ma non è soltanto l'ambito letterario a sfociare nel cinema o nei videogames; è sempre più frequente che accada anche il contrario, ossia che un videogioco di successo ottenga un rifacimento letterario o si traduca in un film.

Del resto un *fil rouge* collega letteratura, cinema e videogame in quanto le meccaniche narrative che stanno alla base di un videogioco o di un film sono molto simili a quelle che rendono un libro un prodotto di successo: ogni storia presenta personaggi credibili, caratterizzati da un punto di vista visivo e psicologico, che devono affrontare un percorso o raggiungere un dato obiettivo.

In definitiva questi media sono facilmente sovrapponibili e, nonostante possano vivere in maniera del tutto autonoma, risultano complementari. Inoltre il successo di una trasposizione (che può essere totale, ispirata o alternativa al contenuto originale) può fare le fortune anche del prodotto già esistente riportando attenzione su di esso: come accaduto nel caso de *Il Signore degli Anelli*, la cui trasposizione cinematografica ha rilanciato le vendite del (seppur già celebre) libro di Tolkien; oppure si pensi ai romanzi di Andrzej Sapkowski che hanno acquisito celebrità anche oltre il confine polacco grazie al successo del videogioco che a tali romanzi si ispira, ossia *The Witcher*.



## 1.2. Istruzione di qualità ed era digitale

L'agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals, SDGs) è un programma d'azione per la popolazione mondiale, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa presenta 17 obiettivi da raggiungere per lo Sviluppo Sostenibile in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi.

L'avvio ufficiale degli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile ha coinciso con l'inizio del 2016, guidando il mondo sulla strada da percorrere nell'arco dei prossimi 15 anni: i Paesi, infatti, si sono impegnati a raggiungerli entro il 2030.

Il quarto punto di questa agenda si incentra sul garantire un'istruzione di qualità, inclusiva ed equa nonché promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti.

A questo punto risulta comprensibile come nuovi approcci all'educazione, alla didattica ed all'apprendimento possano avvenire attraverso nuovi mezzi e molteplici modalità: il digitale rappresenta una tecnologia imprescindibile in tale ottica, potendo offrire esperienze nuove e soprattutto sembra essere in grado di democratizzare l'accesso alle informazioni.

Ed è proprio in tal senso che sono nate in un recente passato iniziative come quella di *One laptop per child*, un'organizzazione no profit il cui scopo era quello di garantire, grazie alle tecnologie digitali ed alle reti, opportunità didattiche ed educative ai bambini che vivono in zone del mondo meno sviluppate. Con questo intento l'azienda promosse la diffusione di *XO-1*, un laptop a basso costo (pubblicizzato come il laptop da 100 dollari) connesso in rete, e di *Sugar*, un sistema operativo open source basato su Linux appositamente progettato per essere utilizzato durante l'apprendimento dei bambini (target di riferimento: 6-12 anni).

Il progetto, nato nel 2005 dagli scienziati dei Media lab del MIT (Massachusetts institute of technology) di Boston, tra cui Nicholas Negroponte, è oggi diffuso in più di 40 nazioni. Nella prospettiva di estendere l'ambito di apprendimento al di fuori del contesto tradizio-

nale dell'aula scolastica, *One laptop per child* mira ad estendere alle popolazioni meno avvantaggiate accessibilità alla conoscenza. Estendendo il discorso più in generale, risulta evidente quanto le tecnologie digitali, sin dal loro sorgere, abbiano influenzato in maniera sempre più significativa le vite degli utenti, andandosi ad inserire in molteplici aspetti della quotidianità: il lavoro, lo studio, lo svago e le relazioni sociali sono sempre più mediate dalle tecnologie digitali, le quali non si limitano ad essere un tramite per tali azioni ma arrivano ad influenzare le stesse.

Anche il mondo dell'educazione e dell'apprendimento, pertanto, sono stati modificati dal digitale il quale ha potuto offrire nuove opportunità sia in termini pratici che da un punto di vista pedagogico. La pandemia ed il conseguente lockdown del 2020 non hanno fatto altro che acuire il processo che ha portato a fare sempre più affidamento alle tecnologie digitali, aprendo le porte a nuove modalità e ad una nuova forma mentis nell'agire quotidiano.

L'istruzione (ma anche l'ambito lavorativo e quello sociale), oggi più che mai, necessita di un'operazione di svecchiamento in favore della digitalizzazione. I giovani di oggi, nativi digitali, convivono ogni giorno con la tecnologia per cui diventa fondamentale imparare a conoscerla e sfruttarla al meglio delle potenzialità.

Il videogioco (e le dinamiche ad esso relative applicate a contesti differenti rispetto a quello di partenza) rientra certamente in questa citata tecnologia e può rappresentare un potente strumento di informazione e formazione per imparare divertendosi (tanto che è stato coniato il termine di *edutainment*).

Ovviamente in questa sede risulta impossibile esaminare in toto tutto ciò che collega il gioco, l'educazione e l'apprendimento, ma si proverà ad ottenere una piccola visione d'insieme: fondamentali saranno i concetti di game based learning, gamification e serious game.

**-GAME BASED LEARNING:** con game based learning, secondo la definizione data da Save the Children, si intende l'apprendimento



realizzato attraverso l'utilizzo di giochi o videogiochi, che a volte possono nascere come strumenti di intrattenimento ma che poi vengono utilizzati, con o senza modifiche, per raggiungere obiettivi educativi. La parola "empatia" è forse la chiave di tutto. Il gioco, in particolare i giochi digitali a differenza di altri media, consentono di immergersi in scenari ed ambientazioni difficilmente rappresentabili nella realtà e così facendo di mettersi "nei panni degli altri", permettendo all'utente un'immedesimazione difficilmente replicabile con altri mezzi. Il Game based learning può essere una risorsa utilissima in ambito didattico per rendere il processo di apprendimento più coinvolgente, aumentando l'interesse verso una determinata tematica nonché favorire una migliore capacità di assimilazione di concetti chiave. La comprensione dei principi fondanti del gioco e il loro utilizzo nelle fasi dell'apprendimento risulta un tipo di approccio pedagogico sempre più influente e presente, oltre che nell'istruzione, anche nel mondo del lavoro;

**-GAMIFICATION:** la gamification (o gamificazione) indica l'applicazione di meccaniche e dinamiche ludiche (di game design) a situazioni non di gioco col fine di promuovere l'interesse degli utenti e il loro coinvolgimento, di incoraggiare lo svolgimento di un'attività o di ottenere un dato comportamento. Agisce, pertanto, a livello motivazionale sul giocatore grazie all'adozione di meccaniche di gioco quali: livelli di gioco, sfide, ricompense, punti.

Ad esempio suddividere un processo in livelli o missioni aiuta a definire i singoli obiettivi e ad accrescere la motivazione; assegnare ricompense permette all'utente di ricevere un feedback immediato sulle proprie prestazioni, etc.

Il principio alla base della gamification è molto semplice: si impara attraverso il divertimento. Il digitale rappresenta uno strumento utile per l'apprendimento e per la realizzazione di narrazioni interattive. In una cornice in continua evoluzione, anche i contesti d'uso dei videogiochi possono divenire preziosi ausili (già da tempo lo sono) anche nella didattica e nella formazione personale, trascendendo il ruolo ormai riduttivo di puro intrattenimento.

D'altronde il MIUR incentiva da tempo l'utilizzo del gaming e del-

la gamificazione a scuola. Ne sono un esempio il Piano Nazionale Scuola Digitale che sostiene l'utilizzo delle tecnologie digitali ed il Premio Scuola Digitale che mira a promuovere progetti innovativi nell'ambito della didattica, tra cui l'utilizzo di gaming e gamificazione integrando la cultura multimediale con quella scolastica.

**-SERIOUS GAME:** si parla di serious game in quei casi in cui giochi o videogiochi vengono utilizzati in contesti non di gioco. In un'ottica di apprendimento o nel tentativo di favorire l'interesse verso una specifica tematica il videogioco rappresenta un prodotto con proprie dinamiche fruibili ed un proprio linguaggio, ma allo stesso tempo risulta facilmente integrabile con altri media.

I serious game affrontano svariate tematiche: dal bullismo alla guerra, dall'imparare una lingua alla matematica, possono veicolare concetti o indurre stati d'animo, etc. Inoltre ci sono quei videogiochi che nascono come prodotti commerciali di intrattenimento ma vengono successivamente utilizzati a scopo didattico come, ad esempio, Civilization o Minecraft.

Questi software permettono un livello d'immersione ed immedesimazione da parte dell'utente poco raggiungibile da altri media; oltretutto non si tratta soltanto di sviluppare empatia ma di imparare facendo, attraverso il continuo stimolo dato dall'interazione rendendo l'utente fruitore attivo del contenuto e del medium stesso.

Il videogioco può rendere l'apprendimento più divertente ed incisivo affiancandosi, e non sostituendosi, ai metodi più tradizionali. Ancor di più che oggi la tecnologia dello streaming permette una fruizione molto democratica di software esosi in termini di specifiche hardware: l'apprendimento può pertanto divenire più inclusivo perchè non costringe i ragazzi a ricorrere a computer (o altri device) altamente performanti e costosi (basta una buona connessione internet).



### 1.3. Didattica, apprendimento, gaming

L'ingresso dei videogiochi all'interno dei processi di apprendimento non è poi così recente e, almeno a livello internazionale, è diventata una pratica ben consolidata.

Quello che è accaduto all'estero, più che in Italia dove ancora permane un certo scetticismo nell'affiancare i videogiochi alla *education*, è stato considerare alcuni aspetti pedagogici del videogioco in maniera tale da spogliarlo dalle etichette di futilità, riconoscendo in esso la facoltà di promuovere interesse ed apprendimento.

A conferma di quanto appena asserito, una ricerca della University of Denver Business School ha dimostrato l'efficacia delle piattaforme gamificate (lo studio ha esaminato 65 studi e dati da 6476 partecipanti), scoprendo una sostanziale differenza in termini di apprendimento e coinvolgimento da parte degli studenti.

Nello specifico emerge che si acquisisce in media: l'11% in più di conoscenza concreta; il 14% in più di abilità basate sulle conoscenze appena apprese; si riesce a conservare circa il 10% in più di informazioni nel lungo periodo.

Attraverso il videogioco l'utente si inserisce in una nuova realtà, sperimenta nuove abilità ed è in grado di creare una relazione tra il fittizio ed il reale. L'utente si trova, pertanto, in una posizione attiva perchè il videogioco richiede partecipazione ed interazione ed è definito un medium attivo: all'interno delle dinamiche di gioco c'è, infatti, un continuo processo di stimolo-risposta al quale il giocatore deve necessariamente prendere parte, al fine di prendere decisioni per l'avanzamento e la progressione all'interno del gioco stesso.

Il videogioco, infine, sviluppa il cosiddetto *telescoping*, ossia la capacità di percepire le relazioni tra le azioni da compiere, stabilire delle priorità e determinare il giusto ordine in cui effettuare delle scelte relativamente alla risoluzione di un problema. In quest'ottica il videogioco (o più genericamente il gioco) sviluppa capacità di problem solving e di multitasking in quanto offre all'utente molteplici possibilità di gestione di determinate situazioni e di risoluzione, anche creativa, delle problematiche.

*“I romanzi possono stimolare la fantasia, la musica può evocare forti emozioni, ma i videogame obbligano a scegliere, decidere, assegnare priorità. [...] Nessun'altra forma di cultura popolare impegna direttamente l'apparato decisionale del cervello allo stesso modo”, citava John Dewey, filosofo e pedagogista statunitense.*

CONOSCENZA  
CONCRETA

**+11%**

CONOSCENZA  
LEGATA A SOFT  
E HARD SKILL

**+14%**

RITENZIONE  
CONTENUTI  
APPRESI

**+10%**

Fonte: University of Denver Business School



## 1.4. I giovani e la lettura

Analizzando lo stato della lettura presso i giovani italiani da un punto di vista statistico è possibile conoscere, oltre alla mera percentuale di lettori, anche le preferenze riguardo la tipologia di lettura e le modalità attraverso le quali essa avviene. I dati ricavabili possono, pertanto, da un lato restituire un'immediata immagine della situazione italiana, dall'altro tratteggiare un processo evolutivo nei gusti e nelle modalità di fruizione della lettura nelle fasce giovanili, in modo da capire se esista o meno la necessità di introdurre degli ausili al fine di favorire l'interesse verso la lettura stessa (politiche di sostegno, progetti di design innovativi, etc.).

Parlando in numeri, in Italia sono presenti quasi 6 milioni (5,9 per l'esattezza) di lettori nella fascia di età compresa tra gli 0 ed i 14 anni rappresentando il 77% del totale. La curva subisce una flessione nella fascia dai 9 anni in poi.

Scendendo nel dettaglio, quindi da un punto di vista più qualitativo, si scopre che i lettori (o ascoltatori) si avvicinano alla lettura in modalità molto differenti, offrendo un panorama molto variegato per modalità di fruizione: il 72% legge libri a stampa (anche illustrati), il 10% predilige il formato e-book, il 2% audiolibri fisici, il 3% audiolibri su piattaforme, il 18% ricorre ad app educative e narrative, il 34% (nella fascia 0-4 anni) usufruisce di libri tattili.

I dati raccolti, inoltre, evidenziano un andamento per età estremamente variabile: tra 0-3 anni i lettori sono il 77%, salgono al 93% nella fascia 4-6 anni per calare all'84% nella fascia 7-9 anni. Tra i 10 e i 14 anni scendono ulteriormente verso il 65%, una discesa che continuerà poi per toccare il 51% nella fascia 15-17 anni (fascia che non è però oggetto di questa ricerca).

Anche le differenze di genere, seppur sensibili, balzano all'occhio: sono lettrici l'80% delle bambine contro il 75% dei bambini.

Un altro dato significativo ricavabile dalla ricerca riguarda le modalità attraverso le quali avviene la scelta di una determinata lettura, ossia se in maniera autonoma, con il 37%, o con un adulto, al 75%.

0-3 ANNI

77%

4-6 ANNI

93%

7-9 ANNI

84%

10-14 ANNI

65%

MASCHI

75%

FEMMINE

80%

Lettura autonoma

37%

Lettura con adulto

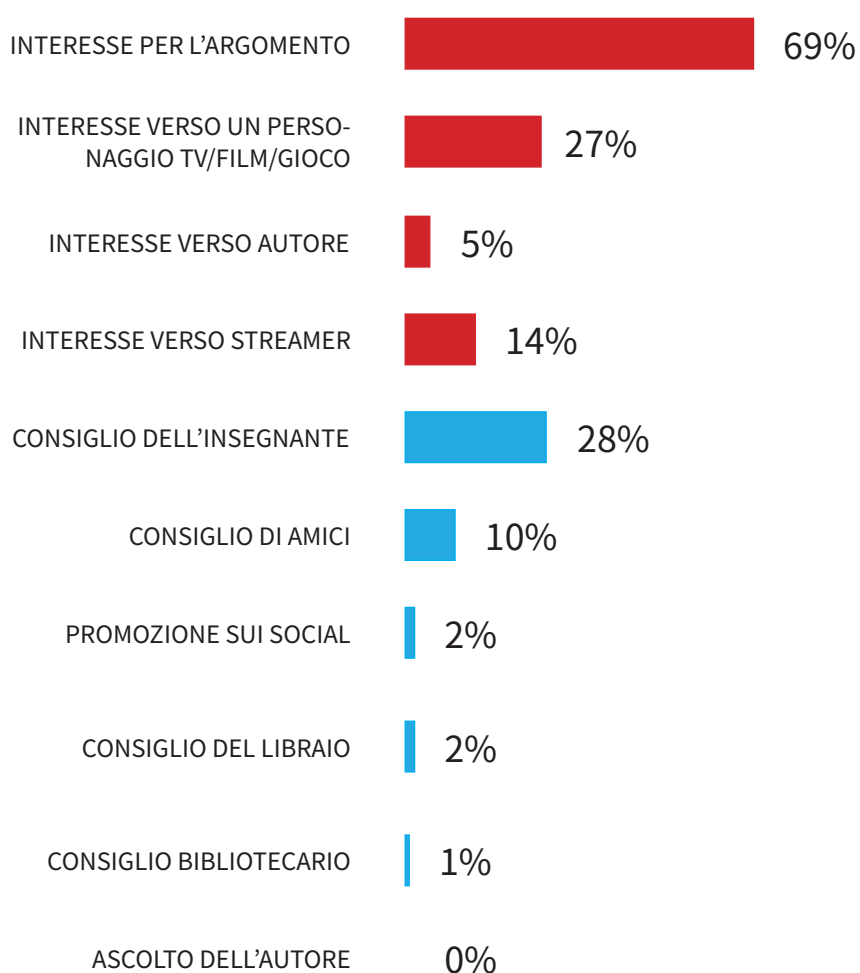
75%

*Fonte: CEPELL Centro per il libro e la lettura - Ufficio studi AIE Associazione Italiana Editori su dati Pepe Research - Settembre 2021.*

## LE MOTIVAZIONI CHE PORTANO ALLA LETTURA

Valori in % sui lettori 7-9 anni; risposta multipla

Fonte: CEPPELL Centro per il libro e la lettura - Ufficio studi AIE Associazione Italiana Editori su dati Pepe Research - Settembre 2021.

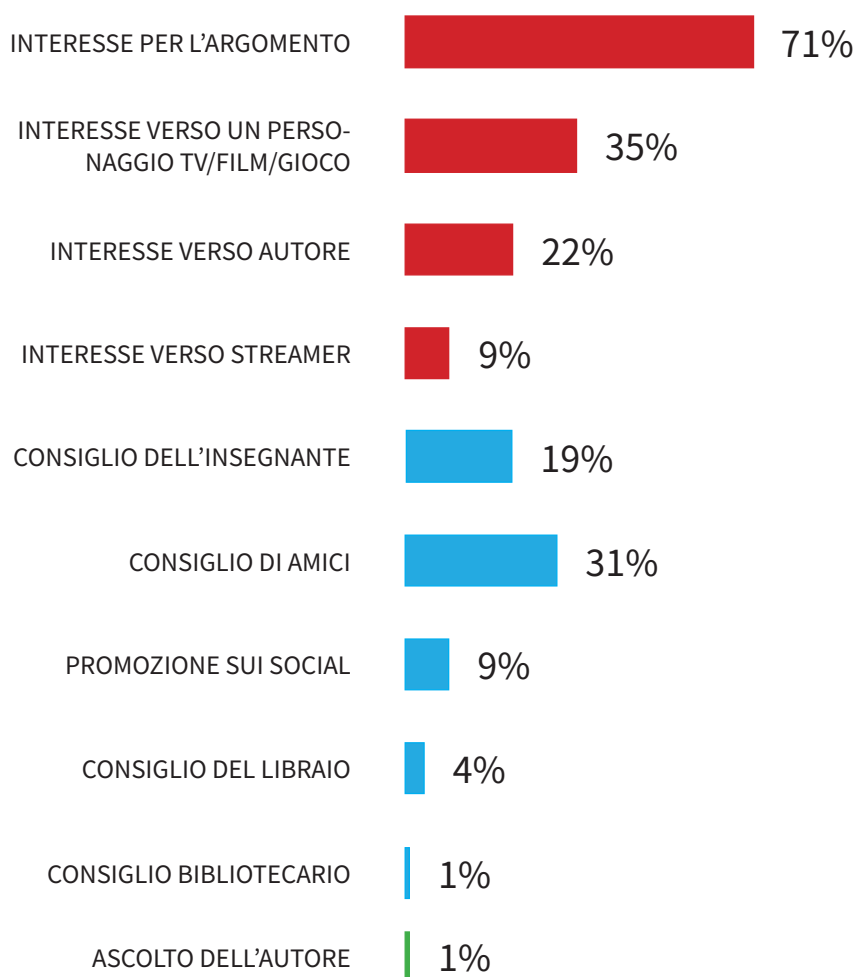




## LE MOTIVAZIONI CHE PORTANO ALLA LETTURA

Valori in % sui lettori 0-14 anni; risposta multipla

Fonte: CEPELL Centro per il libro e la lettura - Ufficio studi AIE Associazione Italiana Editori su dati Pepe Research - Settembre 2021.



I dati precedentemente raccolti raccontano molto sui gusti e sulle tendenze dei giovani e dei giovanissimi nell'avvicinarsi alla lettura; tant'è che in molti casi non è nemmeno più possibile parlare di lettura nel senso stretto della parola, ma di approccio ad un contenuto specifico (testuale, per immagini, per suoni, attraverso il tatto, etc). La molteplicità di modi per usufruire di un contenuto, anche letterario, mostra in realtà un panorama molto complesso e variegato, certamente in continua evoluzione.

Nuovi devices, nuove abitudini, nuovi sistemi di produzione ed anche di pubblicazione hanno introdotto nuove possibilità di utilizzo da parte del lettore, andando ad arricchire uno scenario nel quale l'utente può oscillare tra una fruizione passiva oppure attiva di un determinato contenuto. Risulta pertanto possibile stilare una sorta di categorizzazione delle principali tipologie di libro oggi in commercio:

-LIBRI A STAMPA: la più classica concezione del libro inteso come manufatto. Fu Gutenberg ad innovare e rivoluzionare la produzione del libro rendendolo un prodotto industriale a tutti gli effetti grazie all'introduzione della tecnica a caratteri mobili. Grazie a questa tecnica il tipografo tedesco iniziò la stampa della prima Bibbia nel 1453; i caratteri imitavano la scrittura gotica che, allora, era la più utilizzata in Germania. Vennero realizzate 40 copie su pergamena e 140 su carta di canapa. Il lavoro svolto da Gutenberg durò 3 anni e segnò anche un grande successo in termini di qualità tipografica: all'epoca un amanuense, nell'arco di 3 anni, avrebbe realizzato una sola copia. Ancora la tipologia più diffusa in circolazione (basti pensare alla saga di Harry Potter che col volume "Harry Potter e i doni della morte" detiene il record come libro con la più alta tiratura nella prima edizione grazie alle sue 12 milioni di copie), i libri stampati su carta vedono la concorrenza di altri tipi di prodotti che si differenziano per modalità realizzative e di fruizione;

-E-BOOK: gli e-book, nati nel 1971, sono libri in formato digitale. Specificamente l'e-book cerca di replicare il contenuto dei libri cartacei in termini di aspetto e funzionalità, in modo tale da rendere la lettura un'esperienza pressochè identica a quella che avverrebbe sfogliando

le pagine di un libro stampato su carta.

Esistono appositi device, gli ereader, che permettono un'esperienza di lettura del tutto simile a quella del libro su carta grazie al fatto che il loro schermo si basa sulla tecnologia dell'e-ink, ossia dell'inchiostro elettronico. Sostanzialmente gli ereader non emettono luce, al contrario degli schermi di smartphone e pc, e per tale motivo stressano meno gli occhi e permettono la lettura anche sotto la luce del sole. Ovviamente quello degli e-book e degli ereader è un campo in costante sviluppo, che travalica la mera riproposizione di ciò che avviene su carta; questo grazie alle funzioni integrate che vanno ad arricchire via via l'esperienza di lettura: oltre al fatto che possono essere immagazzinati anche centinaia di ebook all'interno del device, gli ereader permettono di annotare, evidenziare, tradurre parole da altre lingue e chissà quali sviluppi futuri.

Non è un caso che le vendite di libri in formato elettronico siano in continuo aumento ed evidenzino una consolidata tendenza in tal senso: vuoi per la voglia di nuove esperienze, vuoi per la comodità di fruizione che offrono all'utenza.

-AUDIOLIBRI: l'audiolibro consiste nella registrazione audio di un libro letto a voce da uno speaker, da attori professionisti, da un motore di sintesi vocale oppure dallo stesso autore del contenuto. Può trattarsi della versione integrale di un libro di qualsiasi genere letterario, oppure di un testo scritto per essere pubblicato come audiolibro.

Grazie alle sue caratteristiche, l'audiolibro permette di ascoltare un testo letterario, un saggio o un approfondimento su un qualsiasi argomento contemporaneamente allo svolgimento di altre attività. Rappresenta, inoltre, un utile strumento integrativo per l'educazione giovanile ma soprattutto diviene prezioso ausilio per le persone che presentano patologie visive o motorie.

L'ascolto dell'audiolibro può avvenire sotto forma di streaming su piattaforma o app, tramite download del contenuto oppure attraverso la riproduzione di un supporto fisico come un CD o una cassetta.

Attualmente l'ascolto di audiolibri avviene principalmente attraverso piattaforme streaming come Audible (di Amazon) e Storytel.

Quello degli audiolibri è un mercato in forte diffusione; i numeri rac-



contano che nel 2020 le vendite di audiolibri in Italia sono cresciute del +94% raggiungendo quota 17,5 milioni di euro (fonte AIE, Associazione Italiana Editori);

-LIBRI SENSORIALI: i libri sensoriali (anche detti quiet book, activity book o busy book) sono libri tattili ispirati alla didattica di Maria Montessori, tendenzialmente realizzati in tessuto di cotone oppure in feltro. Hanno la caratteristica di essere interattivi e stimolanti e vengono utilizzati in situazioni in cui gioco ed apprendimento coincidono. Sono concepiti per stimolare il bambino alla creatività, alla fantasia, allo sviluppo tattile ed ai processi cognitivi. Possono essere utilizzati da neonati già dal quinto mese ma sono ritenuti maggiormente efficaci dal primo anno di vita in poi.

Dai colori vivaci, presentano immagini e vengono realizzati con materiali differenti (stoffe, fibra di poliestere, bottoni, etc). In commercio sono presenti di svariate tipologie, ma possono essere anche realizzati in maniera fai da te.

-APP EDUCATIVE E NARRATIVE: le app educative rappresentano un utile strumento da affiancare al classico studio al fine di stimolare l'apprendimento nelle fasce giovani. Si tratta di software che catturano l'attenzione grazie a narrazioni, illustrazioni ed interattività.







### **1.5.1 Riferimenti videoludici in ambito didattico**

La scelta dei riferimenti e spunti si focalizza su esempi di prodotti di design tratti dall'ambito videoludico che hanno acquisito una valenza educativa. Alcuni sono prodotti commerciali nati con fini di puro intrattenimento ma che sono stati successivamente utilizzati in ambiti non ludici, mentre altri sono stati concepiti sin dall'inizio con scopi didattici.

L'utilizzo di tali prodotti da parte di istituzioni ed il successo commerciale nelle vendite da parte del pubblico sanciscono ulteriormente il potenziale didattico ed educativo del medium videoludico e di come esso riesca a coinvolgere e stimolare l'interesse dell'utenza verso una determinata tematica o argomento.

A metà strada tra educazione ed intrattenimento (a seconda delle chiavi di lettura), questi prodotti possono anche essere definiti attraverso la simpatica espressione di *edutainment* (data dalla combinazione delle parole inglesi education ed entertainment), che consiste nell'educare divertendosi.

## **ASSASSIN'S CREED DISCOVERY TOUR**

Il Discovery Tour è una modalità di gioco educativa presente all'interno della saga videoludica Assassin's Creed creata da Ubisoft Montreal nel 2007. Grazie a questa feature è possibile esplorare liberamente l'antico Egitto, l'antica Grecia e l'Europa del Nord nell'era vichinga, scoprendone vita quotidiana e storia. L'utente può liberamente visitare questi ambienti (accuratamente realizzati in 3D) oppure può seguire dei tour guidati curati da storici, docenti ed esperti; gli aspetti toccati sono molteplici: l'utente può esplorare i luoghi e conoscere le culture del passato in maniera immersiva.

Vincitori del premio Best Learning Game e del G4C People's Choice Award nell'edizione 2019 dei Games for Change Awards, i Discovery Tour vengono utilizzati da molti insegnanti per avvicinare gli studenti allo studio della storia. Secondo Maxime Durand, World Designer Director di Ubisoft Montréal, l'ambito videoludico ha delle grandissime potenzialità nel poter veicolare messaggi e rafforzare le nozioni studiate sui libri. L'utilizzo dei videogiochi coinvolge maggiormente gli studenti che sono più invogliati anche nello studio sui libri, e questo è stato osservato tra coloro che hanno utilizzato la modalità Discovery Tour di Assassin's Creed. Ubisoft Montreal ha infatti sperimentato il suo Discovery Tour direttamente sugli studenti in vari atenei sparsi per il mondo (anche in Italia).

Discovery Tour è un esempio di come un videogioco superi le frontiere dell'intrattenimento e finisca con l'assumere un valore didattico, senza la pretesa di sostituirsi all'insegnamento tradizionale.

## **DISCOVERY TOUR: ANCIENT EGYPT**

Discovery Tour Ancient Egypt è la modalità aggiuntiva a scopo educativo del gioco Assassin's Creed Origins (anche acquistabile separatamente). Il gioco è concepito come un'esperienza interattiva tramite la quale è possibile vivere la quotidianità degli antichi egizi.

Ideato e realizzato attraverso la stretta collaborazione tra storici, egittologi, linguisti ed i designer di Ubisoft, il prodotto trasforma il

gioco in una reale fonte di conoscenza capace di attirare l'interesse dei giovani attraverso un linguaggio e delle modalità più consone al nuovo universo giovanile.

L'esperienza si struttura in 75 tour nei quali è possibile incontrare gli abitanti che popolavano i luoghi più celebri dell'epoca nonché conoscere oggetti d'uso, architetture ed opere d'arte che oggi sono ospitate nei vari musei. Un tipo di esperienza che potrebbe benissimo essere replicata all'interno dei suddetti musei vista la capacità di attrazione che i videogiochi esercitano sui giovani, oltre che per vivere in prima persona gli usi e costumi di quell'epoca.

L'utente potrà esplorare (liberamente o attraverso i tour guidati) gli ambienti ricostruiti virtualmente; i temi principali sono 5: Egitto, dominazione romana, piramidi, vita quotidiana, città di Alessandria.

## **DISCOVERY TOUR: ANCIENT GREECE**

La modalità istruttiva di Ancient Greece, come similmente a quanto accaduto nel precedente capitolo Ancient Egypt di Assassin's Creed Origins, è una modalità istruttiva contenuta nel titolo principale Assassin's Creed Odyssey.

In questo capitolo di Discovery Tour sarà possibile visitare bellezze, scenari e cultura dell'antica Grecia. L'utente avrà la possibilità di scegliere uno tra gli 8 avatar selezionabili e lasciarsi condurre per il mondo ellenico da 5 differenti guide d'eccezione: Aspasia, Barnaba, Marco, Erodoto e Leonida. Sarà possibile esplorare 300 diversi luoghi d'interesse attraverso le 30 visite guidate, toccando 26 diverse regioni della Grecia. Le visite, infine, sono strutturate su 5 diverse tematiche, ovvero filosofia, architettura, vita quotidiana, guerra e mitologia, andando a coprire tutti gli aspetti conoscitivi dell'antica civiltà greca. A conferma di quanto il videogioco possa avere un ruolo importante in termini di coinvolgimento verso una determinata tematica, sempre più professionisti della didattica ricorrono all'utilizzo dello stesso. Interessante in tal senso è stata l'iniziativa messa in atto dal Museo della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano che nel 2019 organizzò delle lezioni di storia utilizzando proprio il Discovery

Tour Ancient Greece. Luca Ronchella, Game Designer del museo, commentava: “il Museo ha elaborato una propria strategia digitale e si impegna da anni nella ricerca, progettazione e realizzazione di applied games per le proprie aree espositive, per mostre temporanee e per il mondo mobile”.

## **DISCOVERY TOUR: VIKING AGE**

Discovery Tour: Viking Age è l'ultima esperienza educativa legata al mondo di Assassin's Creed. In questo capitolo si conosceranno la storia, la cultura ed i personaggi celebri dell'era vichinga ed anglosassone. Differentemente rispetto alle due precedenti interazioni, Viking Age si propone come un gioco di ruolo incentrato sulla narrazione. Affrontando le otto missioni di cui si compone il gioco (ciascuna volta a mostrare un aspetto specifico della cultura e della storia dell'epoca), si avrà l'opportunità di impersonare vichinghi e anglosassoni del tempo, prendendo parte alle loro avventure ambientate nel nono secolo. Questi racconti porteranno l'utente in viaggio nelle lande della Norvegia, passando dalle campagne dell'Inghilterra fino ai mitici reami di Jotunheim e Asgard, attraverso 25 personaggi esploratori selezionabili come avatar. I compagni di viaggio saranno 4: Thorsteinn, Gunnhilda, Ealric e Re Aelfred.

Consci del fatto che docenti e studenti possano non aver familiarità col videogioco, o di non saperlo utilizzare con efficacia in un contesto educativo, Ubisoft ha realizzato delle guide che offrono attività personalizzate e piani educativi basati sul percorso di studi e sul livello degli studenti, in collaborazione con la Montréal McGill University e di Mitacs (organizzazione di ricerca nazionale canadese già operante col mondo accademico canadese, l'industria privata ed il governo).



**UBISOFT**  
*Assassin's Creed Discovery Tour*



## **MINECRAFT**

Nel Maggio del 2009 un esordiente sviluppatore svedese, Markus Persson (soprannominato Notch), creò un prodotto che di lì a poco sarebbe diventato un fenomeno di culto a livello globale: Minecraft. Realizzato utilizzando il linguaggio di programmazione Java, si presenta come un gioco sandbox open world. Il concept del gioco, nella sua semplicità, intende unire il mondo delle costruzioni (in stile mattoncini lego) all'universo fantasy popolato da creature immaginarie. Dalla sua uscita ad oggi il titolo ha venduto 238 milioni di copie attestandosi come il videogioco più venduto di sempre, oltre ad essere uno dei più influenti titoli nel mondo videoludico e non solo. Dall'aspetto visivo quadrettato a causa della bassa risoluzione dei suoi pixel, in Minecraft gli utenti possono esplorare liberamente un vasto mondo di gioco procedurale costituito da blocchi, estrarre materiali dai vari scenari, sconfiggere nemici controllati dalla CPU, cooperare o lottare con altri giocatori in modalità multiplayer. Il titolo ha ottenuto un successo sempre crescente tanto da dare la luce a numerosi spin-off ma soprattutto da indurre il colosso statunitense Microsoft ad acquisire l'azienda sviluppatrice (Mojang) e tutte le sue proprietà intellettuali per una cifra pari a 2,5 miliardi di dollari.

## **MINECRAFT EDUCATION**

Con l'acquisto da parte del colosso di Redmond, Minecraft ha visto la sua definitiva consacrazione, divenendo un prodotto di cultura pop a tutti gli effetti. Il merchandising del brand si è sempre più affermato, partendo dalle action figure ed arrivando alle collaborazioni con la multinazionale Lego. Il titolo di Mojang è stato capace di attrarre a sé (ancor prima del fenomeno Fortnite) una community molto attiva sia tra i modder che tra le giovanissime fasce di pubblico. È proprio pensando ai più giovani che nel 2016 Minecraft è entrato nelle aule scolastiche grazie ad un nuovo strumento progettato per un utilizzo didattico: la Minecraft Education Edition. Oltre ad inglobare le funzionalità già presenti nel gioco base, la

versione Education ha caratteristiche che permettono a ragazzi ed insegnanti di collaborare in classe (la modalità multigiocatore permette di inserire fino a 30 studenti contemporaneamente), pianificare le lezioni e tutte le attività didattiche previste. Il software, infatti, consente all'insegnante di gestirlo a seconda delle esigenze e degli obiettivi didattici da raggiungere (ad esempio regolare le impostazioni del mondo e gli inventari degli studenti in modo da creare ambienti di apprendimento bilanciati e con obiettivi adatti alla classe). Le attività didattico-ludiche toccano varie discipline relative soprattutto alla scuola primaria ed alla scuola secondaria di primo grado: arte, geometria, inglese, letteratura, storia, geografia, etc. Infine il titolo si propone come un modo divertente per imparare le basi della programmazione, formando così giovani aspiranti programmatori.

## **MINECRAFT A CAMBRIDGE**

Grazie alla collaborazione con l'Università di Cambridge "Adventures in English with Cambridge" è il primo videogioco educativo disponibile per l'acquisto all'interno del marketplace di Minecraft.

Il gioco è pensato per bambini e ragazzi (ma è aperto a tutte le età) che vogliono sviluppare ed affinare le proprie competenze nella lingua inglese, il tutto in un ambiente divertente ed interattivo.

I principali obiettivi sono: accrescere il vocabolario e le abilità comunicative degli utenti partendo da un livello base, equivalente al livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (Qcer), standard internazionale di riferimento per la qualificazione delle abilità linguistiche.

Inizialmente reso disponibile solo per scuole, centri linguistici ed utenti Microsoft, l'accoglienza del gioco è stata tanto positiva da fargli valere l'oro nella categoria K12 ai Reimagine Education Awards 2021, la più grande competizione a livello globale per educational innovators. Proprio da inizio 2022, il gioco è stato reso disponibile a chiunque per 830 Minecoins (la moneta in-app del gioco), pari a circa 4,50 Euro, e può girare su tutte le piattaforme che supportano Minecraft: da Pc a Mac, da PlayStation ed Xbox a telefoni e tablet iOS e Android.

La garanzia della qualità delle attività proposte derivano dal fatto che alla realizzazione del gioco hanno preso parte le figure professionali che realizzano i celebri Cambridge English Qualifications.



MICROSOFT  
Minecraft



## THE OREGON TRAIL

The Oregon Trail è un videogioco educativo sviluppato nel 1971 da Don Rawitsch, Adam Huminsky e Paul Dillenberger.

Inizialmente distribuito dal Minnesota Educational Computing Consortium (MECC) sulla propria rete scolastica dello stato del Minnesota (1974), fu poi reso commerciale nel 1980.

Ambientato sulla pista dell'Oregon, il principale percorso di emigrazione verso il West nel XIX secolo, il gioco si presenta come un'avventura testuale nella quale il giocatore controlla un gruppo di 5 emigranti che devono attraversare la pista dell'Oregon e deve cercare di preservare la salute dei componenti del gruppo, vista la necessità di nutrirsi, riposarsi e dover scampare dai pericoli di morte (es. il morso nocivo di un serpente, l'annegamento).

Si viaggia attraverso località storiche o geografiche del West, con differenti condizioni climatiche dipendenti anche dal susseguirsi delle stagioni. Il giocatore deve inoltre compiere scelte gestionali viste le risorse limitate di cui dispone.

Una volta completato il viaggio si ottiene un punteggio che viene decretato dal numero e dalla salute delle persone portate in salvo, e dal livello di difficoltà scelto (che stabilisce la quantità di denaro disponibile ad inizio gioco).

Varie conversioni, seguiti e rifacimenti hanno portato il titolo ai giorni nostri (la più recente versione è quella sviluppata da Gameloft nel 2008 tutt'ora presente nel catalogo videoludico Apple Arcade).

GAMELOFT  
*The Oregon Trail*



## **CLASSCRAFT**

Classcraft è un gioco di ruolo di genere fantasy dove studenti di scuola possono impersonare un guerriero, un mago o un chierico cooperando all'interno dello stesso ambiente.

L'intento del gioco è quello di coinvolgere gli studenti in un gioco di ruolo dove l'avanzamento degli avatar dipende unicamente dalla loro capacità scolastica e di collaborazione in classe. Ogni partecipante può scegliere la propria classe di appartenenza e guadagna o perde punti esperienza in relazione ai comportamenti individuati dall'insegnante stesso. Le missioni sono gestite direttamente dall'insegnante attraverso il proprio pannello di controllo così da poter essere strettamente collegate agli obiettivi didattici e variare nel tempo.

Adottando un comportamento positivo e completando i compiti, gli studenti ottengono premi e riconoscimenti nella vita reale (es. divenire il capoclasse) per aiutare se stessi e il proprio party. L'apprendimento diventa un modo per incoraggiare gli studenti a cooperare tra di loro e sentirsi responsabilizzati.

Scaricabile dai marketplace di iOS ed Android, il gioco è disponibile in 25 nazioni e già solo negli USA è utilizzato da 20000 scuole.



CLASSCRAFT STUDIOS INC.  
*Classcraft*



## CIVILIZATION

Civilization è una serie videoludica nata nel 1991 dalla mente del programmatore canadese Sid Meier.

I giochi della serie fanno parte del genere strategico a turni. L'utente, dopo aver scelto il tipo di mappa (casuale, personalizzata o realistica), il numero di giocatori, la difficoltà e una certa civiltà, prova a fondare un impero dovendo tenere conto delle altre civiltà concorrenti. Oltre all'esplorazione del mondo di gioco, si possono condurre campagne belliche oppure intraprendere attività diplomatiche. Il giocatore, durante il proprio turno, deve scegliere se realizzare strutture per il miglioramento della vita nel proprio territorio (acquedotti, caserme, teatri, ecc.) oppure creare unità civili e militari.

Sid Meier cominciò a realizzare Civilization nel 1990, insieme a Bruce Shelley, con il quale aveva già collaborato precedentemente, prendendo spunto dal gioco da tavolo Risk (in Italia conosciuto col nome di Risiko) e i videogiochi Railroad Tycoon e Sim City, titoli che fanno parte del filone god game, cioè basati sulla creazione di un mondo. Dal 2016 in alcune scuole del nord degli Stati Uniti hanno cominciato ad utilizzare una versione modificata a scopi didattici di Civilization V. CivilizationEDU, questo il nome, è stato sviluppato dalla software house Firaxis Games insieme a GlassLab, società specializzata nella creazione di giochi per l'apprendimento che ha aggiunto al titolo originario strumenti di analisi e tracciamento per consentire agli insegnanti di seguire i progressi degli studenti.

2K GAMES  
Civilization



## KINGDOM COME DELIVERANCE

Kingdom Come Deliverance è un videogioco di ruolo a mondo aperto con visuale in prima persona distribuito dal 2018 su console e PC.

Ambientato nel 1403 d.c. nel Regno di Boemia, uno stato imperiale del Sacro Romano Impero (l'attuale Repubblica Ceca), il gioco si presenta come un prodotto storicamente molto accurato e dettagliato. Gioco di ruolo privo di classi iniziali, il giocatore può personalizzare il proprio personaggio, e le relative abilità, assumendo i ruoli di bardo, guerriero, ladro, etc. Le abilità e le statistiche crescono in base alle azioni che il giocatore svolge durante la storia e nelle conversazioni con gli altri personaggi. Durante le conversazioni, il tempo per rispondere è limitato ed influenzerà le relazioni con gli altri. La reputazione è influenzata dalle scelte e dalla condotta del giocatore.

Il gioco si presenta come un vero e proprio simulatore di vita medievale, tanto che in Repubblica Ceca la Muzi University ha cominciato ad utilizzare il titolo come strumento di insegnamento nei corsi di storia medievale: il titolo infatti racconta in maniera fedele la Boemia medievale e risulta attento anche ai dettagli come vessilli, armature, etc.; il tutto sullo sfondo di fatti storici realmente accaduti.

L'immedesimazione, il coinvolgimento e l'accuratezza storica sono state la chiave di successo di questo prodotto che ha venduto, fino ad oggi, più di 5 milioni di copie in tutto il mondo.



DEEP SILVER  
*Kingdom Come Deliverance*



## SIMCITY

SimCity è una serie videoludica ideata da Will Wrights di tipo gestionale il cui primo capitolo risale al 1989.

L'utente veste il ruolo di sindaco di una città ed il suo scopo è quello di espandere la cittadina e tenere il bilancio in positivo al fine di evitare la bancarotta che determina il game over. Tutte le scelte sono nelle mani del giocatore, dalla scelta del posizionamento delle strade all'amministrazione economica.

Nel novembre del 2007 Electronic Arts (EA), proprietaria dei diritti di SimCity, ha deciso di rendere disponibile gratuitamente il gioco per la piattaforma XO-1 (il mini-portatile ideato per fornire a ogni bambino nel mondo l'accesso alla conoscenza e alle moderne forme di educazione) facente parte del progetto *One laptop per child*.

È sempre in un'ottica formativa che EA ha annunciato nel 2013, in collaborazione con l'azienda no-profit GlassLab, il rilascio di SimCityEDU: una community online che sfrutta il gioco SimCity come uno strumento didattico, al fine di creare vere e proprie lezioni basate sul gioco, aiutando gli studenti a conoscere i problemi reali fronteggiati quotidianamente dalle città moderne.

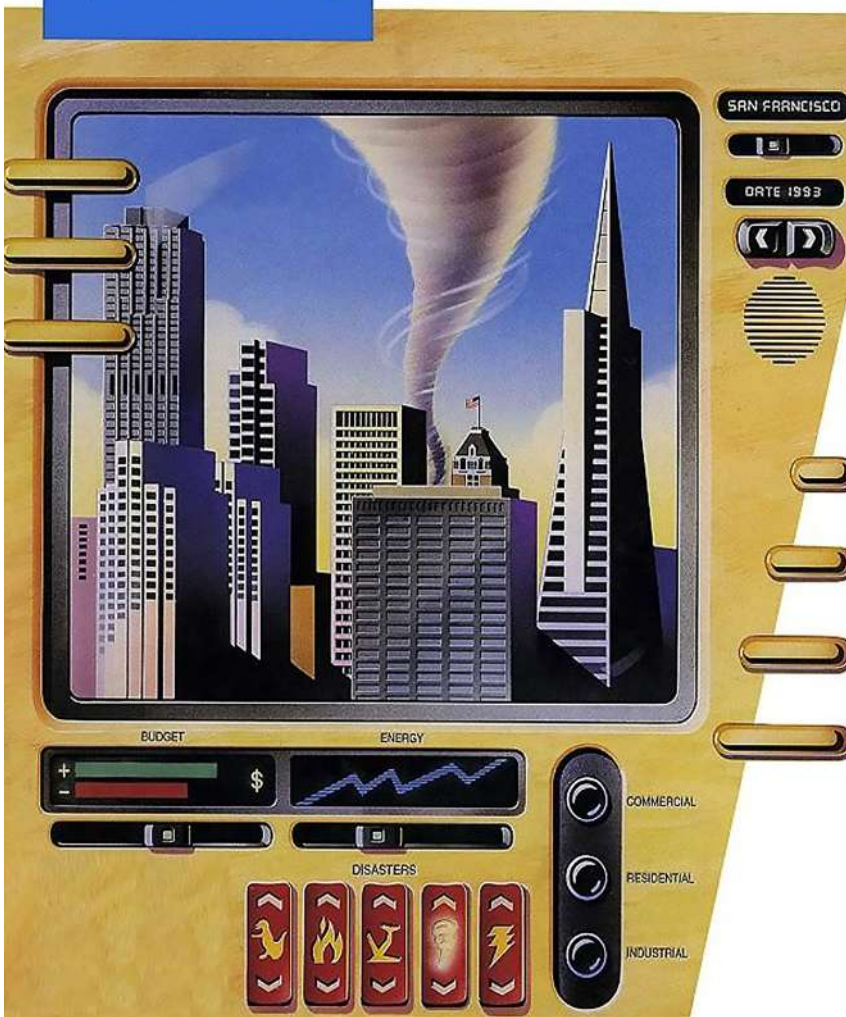
*“Per decenni SimCity è stato accolto dalla community educativa come un videogioco appassionante e in grado di fornire una solida esperienza didattica, insegnando a risolvere problemi attraverso l'uso di un gameplay civico e fantasioso”,* ha dichiarato Lucy Bradshaw, vice presidente senior e general manager di EA Maxis.

ELECTRONIC ARTS  
*Sim City*



# SIM CITY

THE ORIGINAL CITY SIMULATOR



## EVERYTHING

Everything, ideato dal designer David Oreilly, è un prodotto in cui filosofia e gioco entrano in contatto e si mescolano in un'unica entità. Definito dallo stesso autore come un "simulatore di coscienze", Everything è la rappresentazione di un concetto astratto: l'esistenza. Il gioco permette al fruitore di essere qualsiasi cosa esistente: dall'esplorazione di sconfinite galassie si arriva ad impersonare qualsiasi forma di vita, dagli animali e le piante fino ad immergersi (in una visione microscopica) nella vita di batteri e parassiti. Qualsiasi cosa diventa giocabile, connessa ed essenziale.

Everything è un prodotto che cerca di sviluppare empatia nell'utente, portandolo a riflettere su temi esistenziali: un vagare senza una meta ben precisa in un percorso che porta ad interrogarsi sull'essenza, sull'origine e sullo scopo ultimo della vita.

L'intero universo è plasmato secondo la volontà e la creatività del giocatore ed ogni approccio con un qualsiasi elemento rappresenta un'esperienza diversa ed unica; ogni essere ha, infatti, una sua dimensione fisica e temporale: impersonando una formica lo scorrere del tempo è lento ed impercettibile mentre, nei panni di un pianeta, si accavallano in maniera frenetica albe e tramonti, temporali e tempeste, nel susseguirsi inesorabile delle stagioni.

La filosofia implicita diviene esplicita grazie ad alcune registrazioni audio sparse per il cosmo: si tratta dei monologhi di Alan Watts (filosofo inglese del '900), le cui parole spingono l'utente ad interrogarsi sul senso dell'esistenza stessa.



DAVID OREILLY  
*Everything*



## SEA OF SOLITUDE

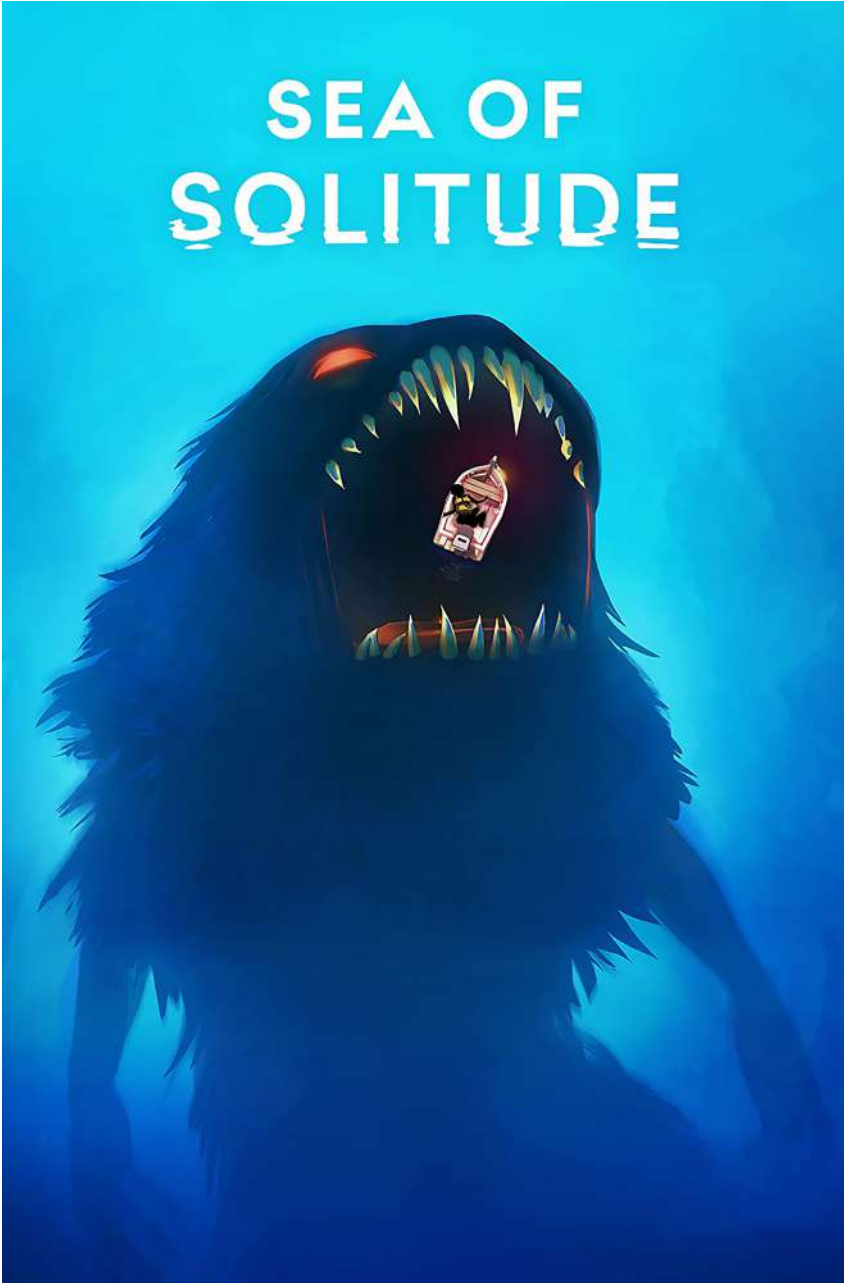
I videogiochi possono trattare temi insidiosi e delicati come nel caso di *Sea of Solitude*, titolo che affronta tematiche riguardanti la sfera emotiva ed il benessere psichico: la depressione, il bullismo, gli aspetti familiari e la felicità illusoria saranno i compagni di viaggio nel percorso introspettivo affrontato dalla protagonista.

L'utente prenderà il controllo di Kay, la protagonista, a bordo della propria imbarcazione in quello che si prospetta essere un viaggio catartico all'interno delle proprie paure: il mare che sotto la sua superficie nasconde mostri che ora compaiono, ora s'inabissano; gli scenari desolati che comunicano il progressivo allontanamento dagli altri; le sagome scure e ingombranti che rappresentano i problemi irrisolti della protagonista.

Dal punto di vista del gamedesign, il gioco si presenta con una visuale in terza persona del personaggio giocante, in cui l'esplorazione è arricchita da piccole fasi platform e sequenze action ed in cui la lotta non rappresenta mai la soluzione alla risoluzione di enigmi.

*“Sea of Solitude è un progetto personale riguardante la solitudine, ispirato alla mia esperienza e a storie reali. Il viaggio di Kay esplora cosa significhi essere umani e affrontare gli alti e bassi che contraddistinguono la nostra vita”*; questo il messaggio che compare come incipit del gioco direttamente dall'autrice Cornelia Geppert.

ELECTRONIC ARTS  
*Sea of Solitude*







### **1.5.2 Riferimenti multimediali in ambito letterario**

La scelta dei riferimenti, in questo caso, ricade su prodotti multimediali che hanno rivisitato, rielaborato, reimmaginato (talvolta stravolgendo ma richiamando alla memoria) o semplicemente tratto ispirazione da mondi e personaggi di opere letterarie. Uno spaccato che mostra come l'opera letteraria posseda un'anima transmediale, ed attraverso l'utilizzo di canali e codici differenti rispetto a quello di origine possa entrare in contatto con un pubblico sempre più vasto (precedentemente non raggiunto) e variegato, offrendo un tipo di esperienza diversa ma complementare al tempo stesso.

Quelli riportati, tra tanti, rappresentano significativi esempi di design che mettono in luce come si possa trasporre, attraverso l'utilizzo di un medium differente (e di conseguenza con nuovi linguaggi e possibilità d'approccio) e rendere fruibile in maniera del tutto nuova ed originale il medesimo contenuto. Non sono soltanto le modalità di fruizione a cambiare, ma il target stesso di riferimento (potenzialmente ampliato), che ora si trova di fronte ad una crescente interconnessione mediale.

## IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien è una di quelle opere che, per l'importanza che ricopre, è stata fonte d'ispirazione a tal punto da aver influenzato (ed influenza tuttora) la narrativa, la cultura in generale, la cinematografia e l'industria videoludica.

Trasposizioni, rappresentazioni ed adattamenti ispirati all'universo Tolkieniano sono dei più disparati: fumetti, film, serie tv, videogiochi. Risalgono alla fine degli anni '70 un film di animazione (realizzato in rotoscoping) diretto dal regista e animatore Ralph Bakshi, ed un fumetto pubblicato in Italia da Rizzoli in tre volumi su disegni di Luis Bermejo. Più recentemente ad aver riportato enorme interesse da parte delle nuove generazioni verso Il Signore degli Anelli sono stati i film di Peter Jackson, il quale, per adattare su pellicola la trilogia letteraria, si è ispirato anche al precedente film di animazione di Bakshi, definito dallo stesso Jackson un "tentativo coraggioso e ambizioso". Per quanto riguarda l'industria videoludica sono stati molti i progetti che hanno preso ispirazione dal mondo descritto da Tolkien. Negli anni '80 furono commercializzati dalla Melbourne House titoli come **Lo Hobbit** (tratto dall'omonimo romanzo, '82), **Fellowship of the Ring** ('86), **The Shadows of Mordor** ('87) e **The Crack of Doom** ('89); si trattava di primi approcci ai romanzi di Tolkien, in forma di avventure testuali, ma non ebbero il successo sperato nè in termini di critica che di vendite presso il pubblico. Uscirono successivamente, negli anni '90, altri titoli prodotti da Electronic Arts stavolta, ma anche questi caddero nel dimenticatoio.

Fu l'uscita nelle sale della saga cinematografica diretta da Peter Jackson, tra 2001 e 2003, a portare un rinnovato interesse verso la mitologia di Tolkien e tutti i prodotti ad esso legati, compresi i 3 videogiochi contemporanei all'uscita dei film in sala.

Il primo capitolo, **La compagnia dell'Anello**, fu distribuito dalla francese Vivendi Universal e si presentava come un gioco di ruolo (gdr) con visuale in terza persona ed un gameplay incentrato sui dialoghi e dal ritmo molto compassato. È con l'acquisizione dei diritti da parte di Electronic Arts (nuovamente) che l'impostazione videoludica cambiò radicalmente, tramutando i successivi due capitoli (**Le due**

**torri ed Il ritorno del Re)** in un più frenetico hack'n'slash, ossia un genere che si caratterizza per un gameplay basato principalmente sul combattimento e non sui dialoghi.

Dopo altri titoli di minore importanza, nel 2011 EA cedette i diritti alla Warner Bros che pubblicò, con ottimo consenso, **Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord**, un gdr di azione a mondo aperto e con visuale in terza persona. Ma il franchise raggiunse il massimo successo con **La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor** (2014) e il suo seguito, **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra** (2017), con gameplay e meccaniche di gioco pressochè identiche al primo titolo.

La collaborazione tra l'industria videoludica e l'immaginario Tolkieniano è destinata a proseguire ancora a lungo evidenziando come l'opera dello scrittore inglese sia altamente compatibile col medium videoludico e di come esso, a sua volta, possa contribuire ad arricchire, in termini di esperienza, contenuti già fruibili con altri media.

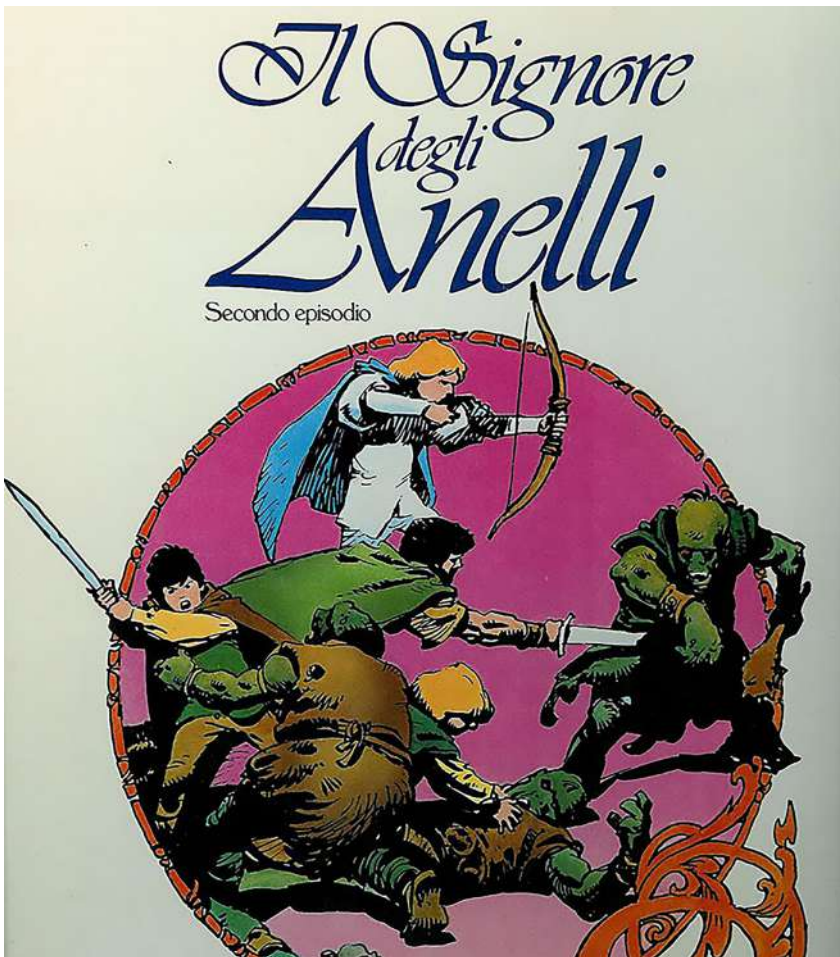


◀ **NEW LINE CINEMA**  
*Il Signore degli Anelli:  
 La compagnia dell'Anello*  
 Film  
 2001



◀ **UNITED ARTISTS CORPORATION**  
*Il Signore degli Anelli*  
 Film d'animazione  
 1978





◀ **RIZZOLI**  
*Il Signore degli Anelli*  
Fumetto  
1979



◀ **WARNER BROS**  
*Il Signore degli Anelli:*  
*Shadow of Mordor*  
Videogioco  
2014



## THE WITCHER

Un altro prodotto letterario che ha rappresentato una fonte di ispirazione per trame ed ambientazioni che potessero catturare l'attenzione dei videogiocatori (ed amanti di serie tv in seguito), è stata sicuramente la serie di romanzi incentrati su Geralt di Rivia, nati dalla penna di Andrzej Sapkowski, ai più conosciuta come *The Witcher*. Sebbene i romanzi dello scrittore polacco avessero un discreto seguito già in Polonia, è grazie all'uscita della serie di videogiochi (iniziata nel 2007) che l'universo fantasy creato da Sapkowski ha ottenuto grande notorietà anche oltre il confine nazionale, facendo del brand *The Witcher* un vero e proprio fenomeno di massa; soprattutto grazie al terzo capitolo della saga videoludica, ***The Witcher 3 Wild Hunt*** (2015), un più vasto pubblico ha potuto conoscere ed apprezzare un mondo fantasy molto ispirato e, conseguentemente, entrare in contatto anche con il contenuto originale. Del resto il videogioco si presenta come un action gdr a mondo aperto e con visuale in terza persona, offrendo nuova possibilità all'utente di vivere storie e scenari in maniera molto immersiva e personale.

Dato il successo ottenuto dai 3 videogiochi principali (il franchise si è esteso ad altri spin off), a beneficiarne è stato il contenuto originale: le 40 milioni di copie distribuite in tutto il mondo hanno fatto da cassa di risonanza per la notorietà del brand *The Witcher* e del suo autore, trainando anche le vendite dei libri in maniera considerevole, oltre che spianare la strada ad altri media (come serie e fumetti).

Il videogioco è stato in questo caso il medium principale attraverso il quale molte persone hanno potuto conoscere una saga letteraria che fino a quel momento era rimasta confinata al proprio territorio: già nei primi anni 2000 in Polonia andò in onda una serie tv chiamata *Wiedzmin*, direttamente ispirata ai romanzi, ma non aveva nulla a che fare né in termini di qualità del prodotto né in termini di distribuzione con quella che sarebbe stata successivamente prodotta da Netflix e distribuita in tutto il mondo a partire dal 2019.

Anche in questo caso l'intermedialità è stata la fortuna del brand, anche se l'autore originale è notoriamente in perenne disappunto con lo studio di sviluppo della serie videoludica, ossia CD Projekt

Red, tanto da aver dichiarato: “molti fan hanno iniziato a pensare che il videogioco sia venuto prima. Devo continuamente spiegare ai fan che ho scritto i libri dodici anni prima che il gioco fosse creato”; questo conferma come molti si siano avvicinati o abbiano mostrato interesse verso il prodotto originale soltanto in seguito.

L’astio dell’autore nei confronti della saga videoludica è anche di natura economica in quanto egli non percepirebbe alcun diritto sulle vendite del videogioco, visto che all’epoca delle trattative Sapkowski stipulò un accordo al fine di ottenere immediatamente la cifra intera, senza beneficiare di possibili successivi profitti, poiché poco convinto della riuscita del videogioco. L’autore ha addirittura fatto causa (senza successo) alla software house chiedendo un risarcimento di 16 milioni di dollari dai diritti di *The Witcher*.

Seppur l’autore originale sia contrario alla commistione di linguaggi e media attraverso i quali veicolare i contenuti, è innegabile come la trilogia virtuale sia stata una integrazione del contenuto originale se non il punto di partenza per chi non conoscesse già la saga.

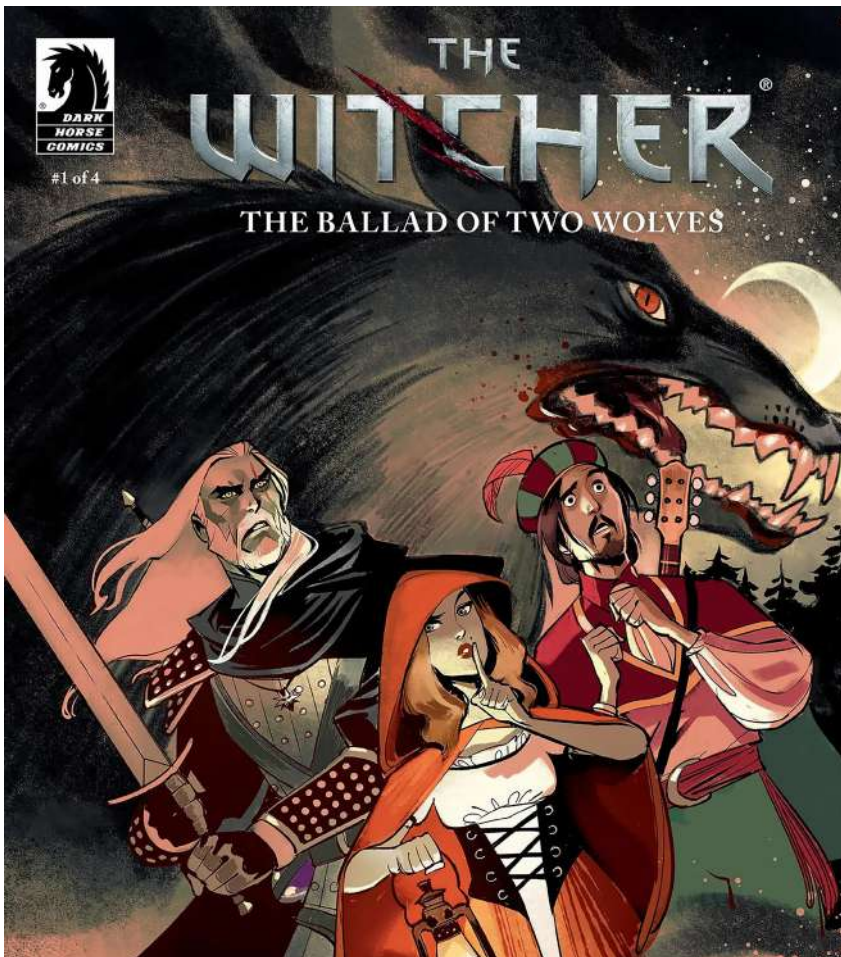


◀ NETFLIX  
*The Witcher*  
Serie televisiva  
2019



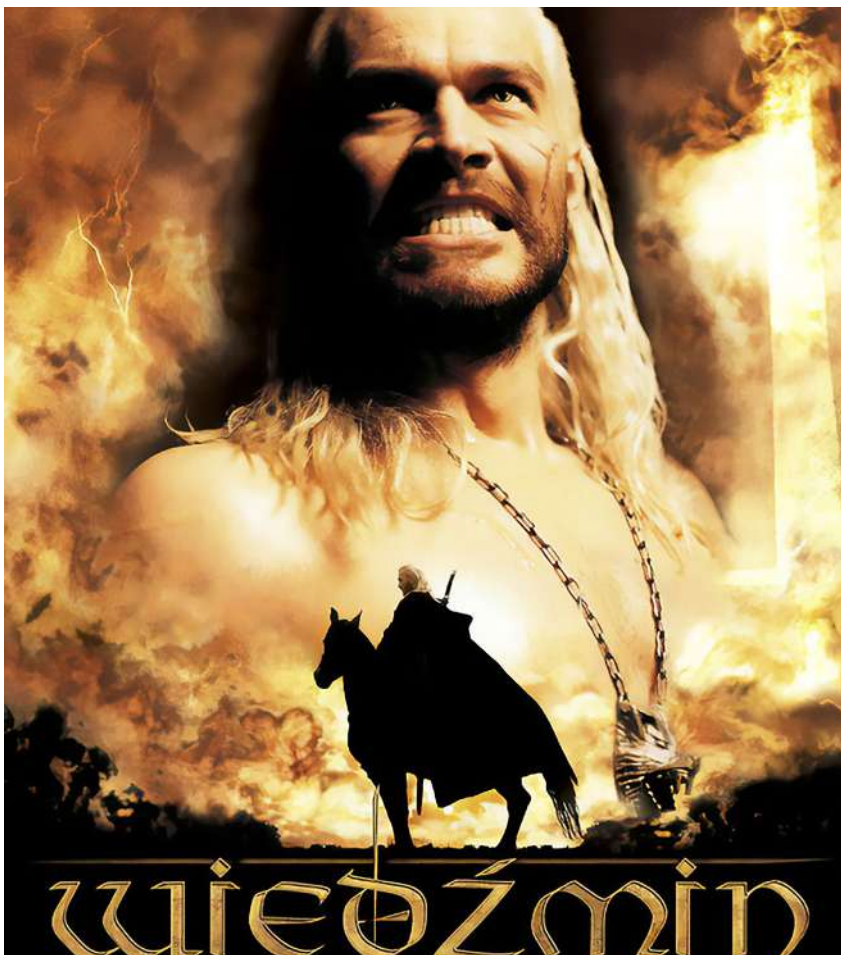
◀ CD PROJECT RED  
*The Witcher 3: Wild Hunt*  
Videogioco  
2015





◀ DARK HORSE COMICS

*The Witcher*  
Fumetto  
2019



◀ VISION FILM DISTRIBUTION

*Wiedźmin*  
Film e serie televisiva  
2001



## IL CICLO DI CTHULHU

Howard Phillips Lovecraft è stato un autore molto rivoluzionario in quanto fu uno dei precursori di un genere che mescola horror, fantascienza, fantasy, filosofia e religione. Uno scrittore la cui poetica ed il cui pensiero hanno influenzato, nel corso degli anni, la cultura di massa ed è stato fonte di ispirazione per vari autori, toccando trasversalmente letteratura, cinema e videogiochi.

Il racconto più celebre dell'autore americano è certamente *The Call of Cthulhu* (1926), opera che ha dato il via ad un intero ciclo e nel quale il pensiero dell'autore si manifesta compiutamente in tutta la sua complessità (si pensi alla cosmogonia lovecraftiana).

In ambito videoludico sono molte le software house che hanno manifestato interesse verso le atmosfere cupe (da un punto di vista artistico) e la filosofia (da un punto di vista contenutistico) che si cela dietro le opere e le tematiche lovecraftiane.

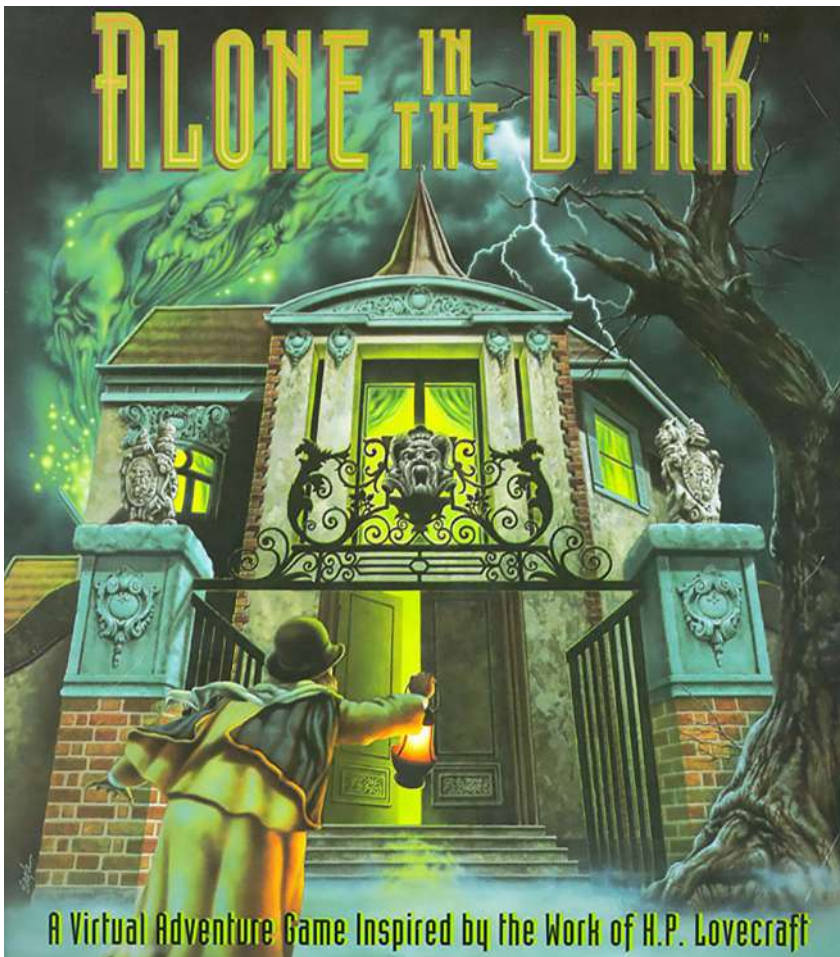
Uno di questi è ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*** (2005), titolo che riprende in maniera diretta vari racconti appartenenti al ciclo di Cthulhu, primo su tutti *La maschera di Innsmouth* (1931).

Il gioco si presenta come un survival horror con fasi action e con visuale in prima persona, in cui l'utente dovrà dividersi tra frenetici combattimenti ed attente fasi investigative (raccolta di prove, interrogatori con vari personaggi, etc.); in piena attinenza lovecraftiana la salute del personaggio si suddivide in salute fisica e mentale.

Se il precedente titolo si riferisce in maniera diretta ad un romanzo di Lovecraft, esiste tutta una serie di prodotti di successo che hanno richiami, più o meno espliciti, ai temi cari allo scrittore americano senza però far parte di quel preciso universo narrativo.

***Alone in the Dark*** (1992) è un titolo che rientra in questa categoria. Questo primo capitolo, ideato da Frédérick Raynal e pubblicato da Infogrames, rappresenta uno dei primi esempi del genere survival horror. La trama e le atmosfere sono ispirate alle opere di Lovecraft, citato nei ringraziamenti. Seppur si rimanga sul piano dell'ispirazione, viene inserito all'interno del gioco il celebre *Necronomicon*, uno pseudobibium presente nei racconti di Lovecraft, ossia un libro mai scritto ma citato come fosse vero all'interno di opere letterarie.

Ma il titolo che più di tutti può essere considerato il successore spirituale delle opere di Lovecraft in ambito videoludico è senza ombra di dubbio **Bloodborne** (2015), gdr action in terza persona a tinte horror. Ideato da Hidetaka Miyazaki e sviluppato da From Software, il titolo recupera atmosfere, tematiche e i concetti di fondo del pensiero e della filosofia contenute nelle opere dello scrittore americano. Anche dal punto di vista morfologico le “bestie” che si incontrano all’interno del gioco ed i loro tratti fisici corrispondono a quelli delle creature descritti dalla penna di Lovecraft. Si ritrova soprattutto uno stretto parallelismo (alla base della trama del titolo) tra i Grandi Antichi (Lovecraft) ed i Grandi Esseri (Bloodborne). Infine trova una forte corrispondenza con l’autore americano anche la narrazione, che non è mai raccontata ma suggerita, confusa, celata dietro a dialoghi criptici di personaggi inquieti che si rivolgono al protagonista oppure all’interno delle descrizioni di armi ed oggetti che si trovano nel procedere della storia.



◀ **ATARI**  
*Alone in the Dark*  
Videogioco  
1992



◀ **UBISOFT**  
*Call of Cthulhu*  
Videogioco  
2005



◀ FOCUS HOME INTERACTIVE  
*Call of Cthulhu*  
Videogioco  
2018



◀ SONY  
*Bloodborne*  
Videogioco  
2015



## LA DIVINA COMMEDIA

L'opera di Dante è stata già fonte d'ispirazione per produzioni videoludiche; nonostante l'immenso valore del poema e la sua ricchezza d'immagini, la Commedia ha trovato pochi esempi (se non timidi tentativi) di prodotti considerevoli che potessero legarsi all'universo dantesco in modo da divenire un vero e proprio franchise.

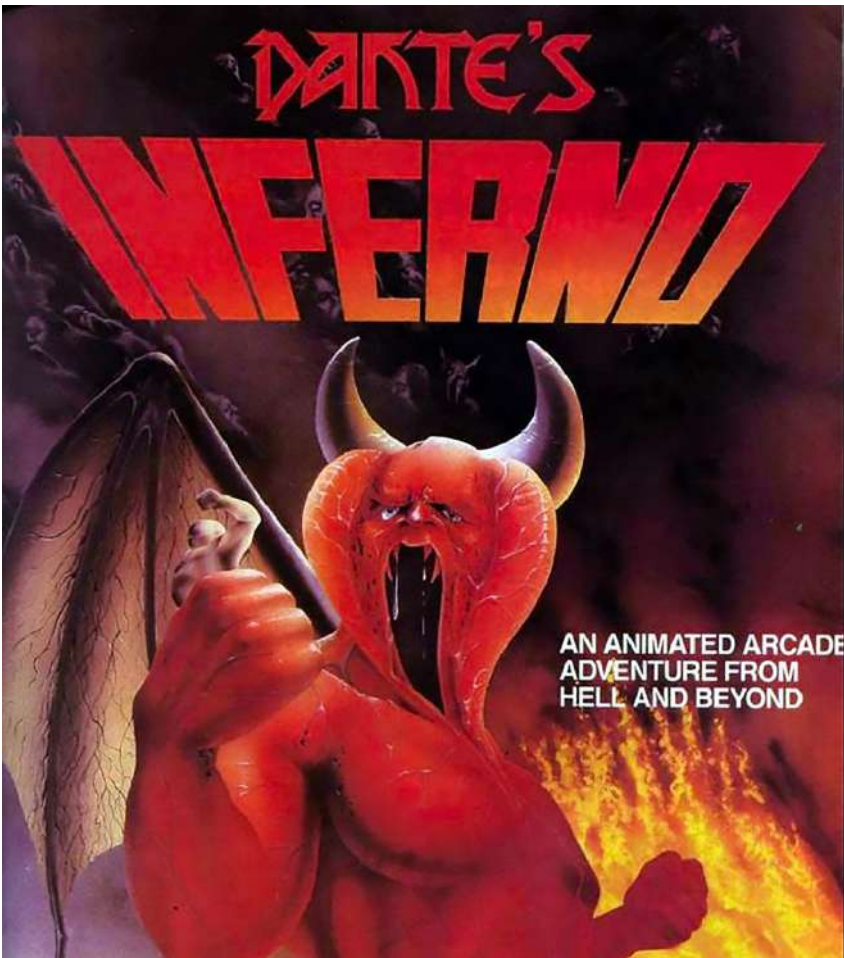
I titoli meritevoli d'attenzione, in base al valore progettuale e di distribuzione commerciale, si concentrano tutti esclusivamente sulla prima cantica (ma anche negli altri media è quella che più gode di visibilità), segno di quanto essa non rappresenti soltanto materiale di ispirazione per ambientazioni ma riesca a prestarsi alquanto bene alle strutture ed alle dinamiche di gameplay tipiche di un videogioco.

**Dante's Inferno** (non sarà l'unico con questo titolo) di Denton Designs per Commodore 64 è considerato il primo adattamento videoludico dell'Inferno dantesco (1986). Il titolo è un'avventura dinamica con visuale isometrica e scorrimento dello schermo in 4 direzioni; l'inferno è un labirinto che un pellegrino deve attraversare recuperando gli oggetti necessari a proseguire il suo viaggio e superando le insidie dei nemici ispirati al poema.

Una serie che fa riferimenti a Dante, senza entrare nell'universo di riferimento, è la saga di **Devil May Cry** creata da Hideki Kamiya per Capcom. I richiami alla Commedia sono in realtà superficiali: il protagonista è un cacciatore di demoni (a sua volta mezzo demone) di nome Dante, suo fratello si chiama Vergil (in richiamo di Virgilio) e sono presenti personaggi femminili come Trish (Beatrice), Lucia (Santa Lucia) e Mary (Maria) ed ogni tanto compaiono citazioni dall'opera dantesca. La Commedia è utilizzata qui più come repertorio d'immagini e nomi demoniaci, ma non vi è alcun legame in termini di trama. Il gioco è un action con visuale in terza persona (i primi capitoli hanno telecamera isometrica) caratterizzato da combattimenti frenetici ed un gameplay incentrato sulla realizzazione di combo.

Ma il più celebre e controverso adattamento della Divina Commedia in salsa videoludica è senza ombra di dubbio **Dante's Inferno**, titolo a tinte horror sviluppato da Visceral Games ed Electronic Arts nel 2010. Il gioco si presenta come un'avventura dinamica orientata all'azione

e con un gameplay tipico del genere hack'n'slash con visuale del personaggio giocante in terza persona. Questo è un titolo che altera completamente la figura di Dante Alighieri e la sua missione. Qui Dante non è il poeta che tutti conoscono ma viene reimmaginato come un mercenario fiorentino che parte per la terza crociata (collocandolo di conseguenza in un'epoca diversa rispetto a quella reale, ossia 200 anni prima). Ad un certo punto, però, la sua amata Beatrice viene rapita da Lucifero: inizia pertanto la vera missione di Dante che, in compagnia del fidato Virgilio, comincia il suo viaggio attraverso i gironi infernali, non prima di aver sconfitto la morte stessa ed averne rubato la falce. Seppur il titolo rappresenti un completo stravolgimento di trama del poema originale e della figura stessa di Dante, non mancano tuttavia i riferimenti culturali. Dante's Inferno è anche sfociato in un film d'animazione (Dante's Inferno: An Animated Epic) ed un adattamento a fumetti.

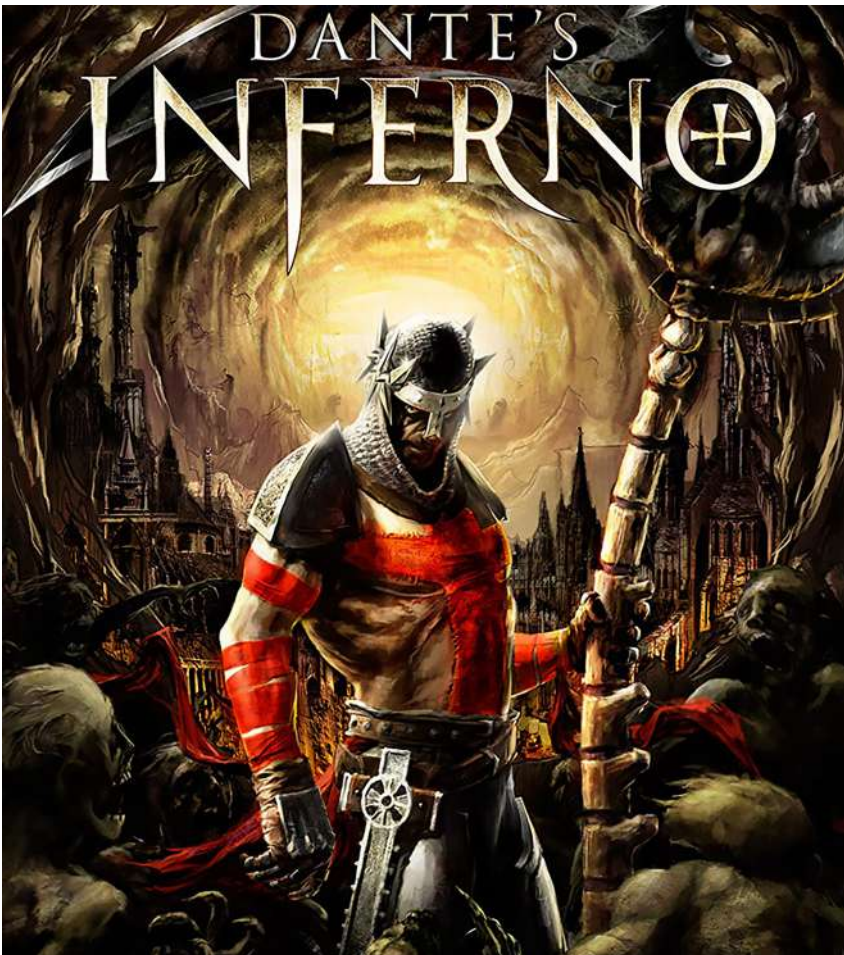


◀ DENTON DESIGNS

*Dante's Inferno*

Videogioco

1986



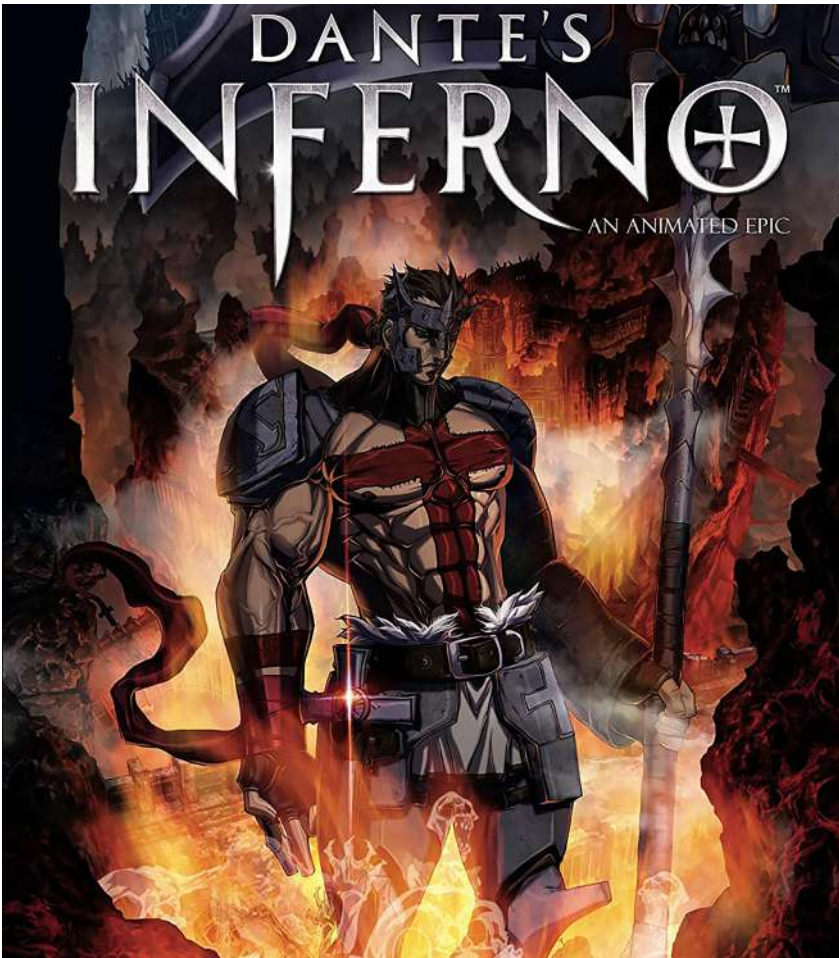
◀ ELECTRONIC ARTS

*Dante's Inferno*

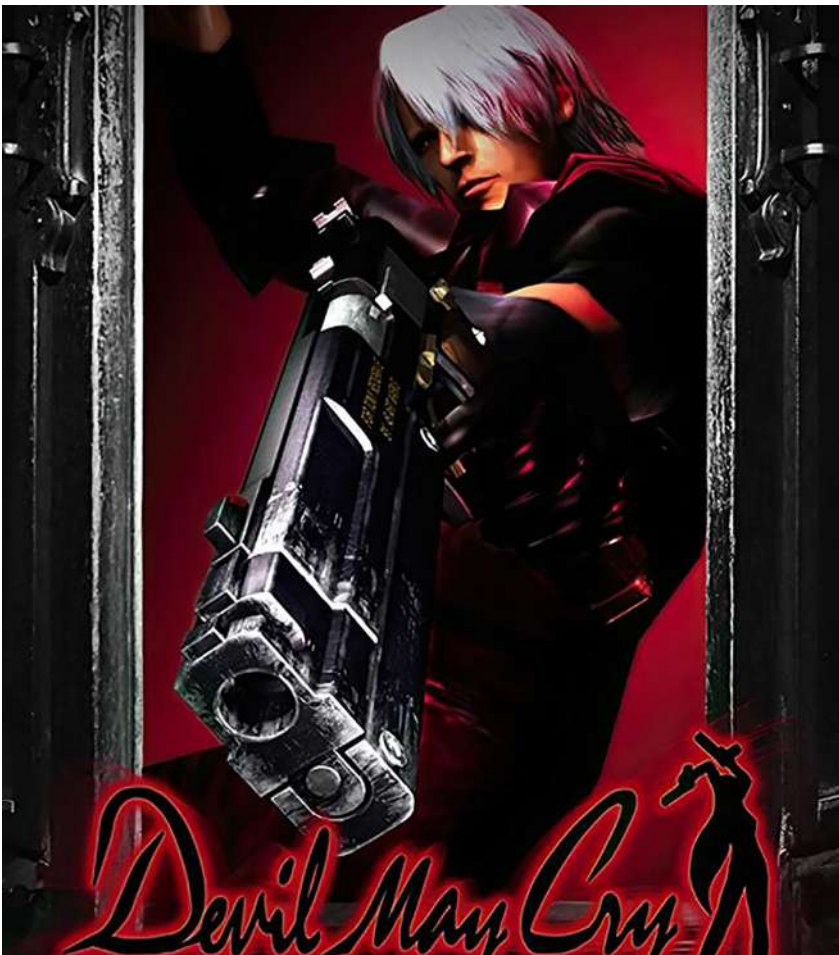
Videogioco

2010





◀ ANCHOR BAY ENTERTAINMENT  
*Dante's Inferno: an animated epic*  
Film d'animazione  
2010



◀ CAPCOM  
*Devil May Cry*  
Videogioco  
2001





## **2 IL PROGETTO**

## 2.1. Target ed obiettivi

Il progetto si pone l'obiettivo di favorire e di promuovere l'interesse verso opere letterarie complesse ed è principalmente rivolto (non esclusivamente) ad una fascia molto giovane di pubblico che sta cominciando ad approcciarsi alla letteratura. Si tratta di giovani ragazzi che hanno già cominciato il percorso di apprendimento e di formazione primaria prevista dall'istruzione scolastica; parliamo di un'età che va dagli 8-10 anni a salire. Il progetto intende offrire una differente modalità di approccio ai contenuti delle suddette opere traducendo il tutto non in un gioco fine a sè stesso, ma in un'esperienza immersiva che induca l'utente a vivere ciò che accade all'interno delle pagine dell'opera letteraria, organizzata in modo tale da poter favorire l'immedesimazione e di poter creare familiarità con quanto viene raccontato su carta, focalizzandone i concetti principali; una semplificazione dal punto di vista narrativo che rappresenta un primo approccio alla comprensione della ricchezza semantica, umana e storica di un'opera letteraria.

Il progetto intende compiersi attraverso la realizzazione di un ambiente virtuale in cui l'esplorazione dello scenario e l'interazione con gli elementi che lo popolano siano il punto focale dell'esperienza ludica. Un prodotto di edutainment a tutti gli effetti che favorisca la curiosità dell'utenza verso l'opera originale e che attivi processi di familiarizzazione con i contenuti che sono raccontati nella stessa. La tipologia di gameplay scelta è quella dell'action adventure in terza persona con elementi di platforming e risoluzione di enigmi; una modalità che, per le dinamiche di gioco che la caratterizzano, viene ritenuta ideale ai fini dell'esplorazione e della conoscenza di scenari, personaggi e trame che danno vita all'universo narrativo.

Se da un lato vuole suscitare interesse verso l'opera originale, allo stesso tempo il progetto si pone anche l'obiettivo di rappresentare una sorta di schema riassuntivo dell'opera stessa evidenziando gli elementi più importanti che caratterizzano il racconto: l'architettura di scenari ed ambienti, la psicologia e la caratterizzazione visiva dei personaggi che si incontrano, il contesto storico, gli eventi salienti

che accadono, etc. Il tutto è finalizzato all'avvicinamento alla letteratura, promuovendo un interesse non casuale bensì consapevole riguardo la natura e le caratteristiche di una determinata opera letteraria. Come evidenziato precedentemente, il meccanismo di rimbalzi intermediari che si viene ad instaurare può rappresentare una grande opportunità ai fini della conoscenza ex novo di un elaborato letterario oppure del suo consolidamento presso un pubblico già acquisito. La letteratura del resto possiede un'anima intermediale conclamata, il che comporta che essa riesca ad interagire e mescolarsi in maniera proficua assieme ad altri media.



## DEFINIZIONI UTILI

**ACTION ADVENTURE:** è un tipo di videogioco che combina elementi del genere avventura e del genere d'azione. Vengono infatti chiamati anche videogiochi di azione/avventura (action-adventure in inglese). Il genere è molto vario e diffuso già dagli anni '80.

Caratteristiche:

- le avventure pure hanno una trama complessa e pongono il giocatore in situazioni da risolvere col solo ragionamento;
- i giochi d'azione sono basati su interazioni in tempo reale e richiedono riflessi pronti;
- le avventure dinamiche coinvolgono sia il ragionamento sia i riflessi, in situazioni sia violente sia pacifiche.

Anche se necessitano di azioni basate sui riflessi (spesso riguardanti il combattimento o l'evitare altri pericoli), il gameplay segue canoni tipici delle avventure: raccolta di oggetti, esplorazione e interazione con l'ambiente, dialoghi con i personaggi, soluzione di enigmi.

I controlli di gioco sono di tipo arcade: movimento diretto del personaggio con pochi rapidi comandi. Spesso anche nelle avventure grafiche si controlla un personaggio che si può muovere direttamente, ma in quel caso l'abilità e la rapidità nei movimenti non sono necessarie come nelle avventure dinamiche.

Il tipo di visuale varia notevolmente: può essere panoramica, in prima persona (come in un first person shooter), in terza persona, a scorrimento, o anche isometrica;

**PLATFORM:** il videogioco a piattaforme (comunemente conosciuto come platform, o platformer) è un sottogenere dei videogiochi d'azione dove la meccanica di gioco implica principalmente l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme, spesso disposte su più piani. Il personaggio controllato dal giocatore si sposta sopra tali piattaforme e di solito può passare dall'una all'altra saltando oppure usando scale. Il platform è uno dei generi videoludici fondamentali.

Le tematiche trattate nei videogiochi di tale genere possono appartenere a numerose combinazioni di stili; meccaniche a piattaforme sono spesso mescolate con altri generi come sparattutto o avventura.

I primi esperimenti risalgono al 1980, da cui in seguito si svilupparono i successivi giochi. Tradizionalmente i videogiochi a piattaforme sono strutturati in un'unica schermata fissa e con visuale bidimensionale di lato, nella quale l'eroe può saltare, salire o scendere scale, evitare ostacoli, combattere nemici e raccogliere oggetti. Il genere si è ampliato con ambienti a scorrimento e più tardi tridimensionali (3D).

WIKIPEDIA

## 2.2. Il concept

I casi studio analizzati nei precedenti capitoli evidenziano di come il medium videoludico possa rappresentare, se sapientemente gestito e coordinato, un potente strumento di apprendimento nonché un efficace mezzo di promozione e divulgazione atto a veicolare contenuti appartenenti già ad un altro medium (un romanzo scritto), non ponendosi in una modalità alternativa, bensì complementare ed integrativa dei contenuti originali.

In relazione al target ed agli obiettivi esplicitati nel paragrafo precedente, nasce l'idea di UN VIAGGIO INFERNALE, ossia un progetto di prodotto interattivo basato sui principi del Game Based Learning volto a stimolare l'interesse di giovani ragazzi nei confronti di un'opera letteraria: contenuto del progetto sarà la cantica dell'Inferno della Divina Commedia.

Perché proprio Dante e la sua Commedia sono oggetto dell'elaborato è presto detto: in un progetto che tenta di far maturare l'interesse dell'utenza nei confronti di opere letterarie è risultato naturale partire dalla più importante opera letteraria scritta in lingua italiana.

UN VIAGGIO INFERNALE si presenta come un'avventura dinamica (action adventure), con elementi testuali, all'interno di un ambiente interattivo ed esplorabile. L'utente potrà spostarsi, attraverso l'utilizzo del personaggio Dante, in aree pensate come arene circolari che ricalcano i cerchi infernali descritti dall'autore e potrà interagire coi personaggi che popolano tali scenari. Essendo parte di un tutto organico, ogni cerchio è collegato con quello successivo attraverso una voragine posta al centro di ogni arena; questo si ripete di volta in volta permettendo di sprofondare sempre di più nell'oblio fino al raggiungimento del centro della terra, sede di Lucifero.

L'utente, però, potrà accedere al cerchio successivo soltanto dopo aver esaurito tutti i dialoghi con i personaggi principali ed aver aperto e letto le didascalie che riportano cenni storici sulla vita degli stessi (in larga parte storicamente esistiti) o sui miti a cui si fa riferimento; la voragine posta al centro permetterà il passaggio al livello successivo una volta completata l'esplorazione del cerchio in cui ci si trova

ed aver risposto correttamente a 3 quesiti (posti da Virgilio) relativi a personaggi e vicende incontrati nel cerchio di riferimento.

Si intende, pertanto, invogliare l'utente ad interagire coi personaggi, conoscere le loro storie, i loro 'peccati' e le loro espiazioni cercando di stimolare empatia verso tali situazioni ('vivendo' l'opera) e parallelamente familiarizzare con i contenuti che troveranno all'interno dell'opera originale.

Mano a mano che si acquisiscono le varie informazioni, queste verranno poi raccolte e rese consultabili in qualsiasi momento attraverso l'utilizzo di un diario di bordo apribile per mezzo di un menù di gioco. In questo modo tutte le scoperte fatte avanzando nel cammino andranno a realizzare una mappa concettuale/riassunto di ciò che avviene in ogni singolo girone in modo chiaro ed ordinato.



## 2.3. La Divina Commedia

“Nel mezzo del cammin di nostra vita..” rappresenta l’incipit più celebre di tutta la letteratura italiana. Questo perchè la Divina Commedia, scritta tra il 1304 e il 1321, è davvero l’opera letteraria in lingua italiana più importante e Dante Alighieri rappresenta, nel medesimo tempo, l’artefice della suddetta opera ma anche, e soprattutto, il padre della lingua italiana così come oggi la conosciamo.

La Commedia (l’aggettivo divina fu aggiunto nel 1555 nell’edizione veneziana di Giolito e Dolce) è uno dei testi più ammirati e letti che siano mai stati scritti; si tratta di un testo che presenta molteplici chiavi di lettura e risulta pregno di significati da un punto di vista semantico e di inestimabile ricchezza sul piano letterale.

Dante stesso, in una epistola a Cangrande (signore di Verona dedicatario del Paradiso), spiega la definizione ed il significato del titolo Commedia: *“La commedia è un genere di narrazione poetica differente da tutti gli altri. Differisce dalla tragedia in questo, che la tragedia all’inizio è pacata e tranquilla e alla fine è grave e orribile. La commedia invece presenta all’inizio elementi aspri, ma la sua materia termina felicemente. [...] Infatti, se guardiamo alla materia, essa è orribile e grave all’inizio, poichè tratta dell’Inferno, felice, gradita e accetta alla fine perchè tratta del Paradiso”*.

Nell’opera in questione viene narrato il viaggio compiuto da Dante Alighieri, tra la notte dell’8 Aprile e quella del 14 dello stesso mese nell’anno 1300, nei tre regni ultraterreni (inferno, purgatorio, paradiso). Al momento dell’inizio del viaggio il poeta ha 35 anni (a metà della vita umana di quel tempo), ed il suo percorso nasce da un profondo bisogno di purificazione, di espiazione, di rigenerazione morale e spirituale; un bisogno che non riguarda soltanto Dante stesso, bensì tutta la società del tempo e che s’interseca in un quadro storico di crisi istituzionale sia sul piano politico che religioso (prevalenza del potere temporale da parte del Papato su quello spirituale).

La Firenze di allora aveva avuto un notevole sviluppo economico e commerciale, ma si era gettata nel completo disordine morale e vedeva la società abdicare ai vecchi valori cavallereschi (di cortesia,

magnanimità, valore militare) in favore di corruzione, sete di ricchezza e lotte di potere. Lo stesso poeta verrà posto in esilio (accusato di baratteria) in conseguenza di una lotta interna alla città avvenuta tra Guelfi bianchi e neri.

Dante, nel suo messaggio profetico, annuncia la venuta di un Veltro, ossia un riformatore che avrebbe riportato l'umanità sulla retta via. Lo stesso poeta si sente investito di una missione profetica e divina che mira alla rigenerazione spirituale dell'umanità.

Da un punto di vista strutturale, la Commedia è suddivisa in 100 canti, riuniti in 3 diverse cantiche: Inferno, Purgatorio e Paradiso.

## GEOGRAFIA DANTESCA

Dante, nel concepire la propria idea dell'universo, si basa sulla teoria dell'astrologo Tolomeo detta, appunto, tolemaica o geocentrica.

La terra, pertanto, è situata al centro dell'universo, fa parte del mondo sublunare (al di sotto del cielo e della luna) ed è divisa da quello celeste per mezzo del limite della sfera del fuoco. Poste al di sopra di essa ruotano nove sfere concentriche comprese da una decima, ossia l'Empireo, immobile e residenza di Dio. I vari pianeti, invece, sono inseriti nei rispettivi cieli a cui danno il nome .

La terra risulta sferica ed è strutturata in due emisferi: quello delle terre emerse e quello delle acque; il primo è abitato mentre il secondo è completamente disabitato. I confini delle terre emerse sono rappresentati ad est dal fiume Gange, mentre ad ovest dalle Colonne d'Ercole (l'odierno stretto di Gibilterra).

A Gerusalemme, situata al centro delle terre emerse, si trova l'ingresso dell'inferno, il quale è caratterizzato da una grande voragine a forma d'imbuto creata durante la ribellione a Dio da parte dell'angelo Lucifero. La massa di terra eccedente ha causato la formazione della montagna del purgatorio, posta al centro dell'emisfero delle acque e raggiungibile tramite un cunicolo che collega il centro della terra (sede di Lucifero) con la spiaggia del purgatorio.

La Divina Commedia si svolge nei 3 regni ultraterreni suddivisi in:

**INFERNO:** l'inferno dantesco è costituito da nove cerchi (divisi in gironi, bolge e fosse) che si restringono gradualmente nel percorso di avvicinamento verso il centro della terra. La porta dell'inferno conduce all'antinferno (sede degli ignavi), il quale è delimitato dal fiume Acheronte, dove il demonio Caronte traghetta le anime dei morti.

Il primo cerchio coincide col Limbo, dove si trovano i bambini non battezzati e coloro che sono vissuti prima di Cristo. È dal secondo cerchio in poi che si trovano i peccatori veri e propri, catalogati e suddivisi in una classificazione generale (desunta dall'etica di Aristotele) in base ai tipi di peccato:

- peccati d'incontinenza (dal secondo al quinto cerchio: lussuria, gola, avarizia, prodigalità, ira, accidia);

- di violenza (settimo cerchio, suddiviso in tre gironi: violenti contro il prossimo, contro se stessi, contro Dio);  
- di fraudolenza (ottavo cerchio, suddiviso in dieci bolge: ruffiani, seduttori, adulatori, simoniaci, indovini, barattieri, ipocriti, ladri, consiglieri fraudolenti, seminari di discordia, falsari; nono cerchio suddiviso in 4 zone: Caina [traditori dei parenti], Antenora [della patria], Tolomea [degli ospiti], Giudecca [dei benefattori].  
Resta a parte il sesto cerchio, luogo degli eretici. Altri due fiumi sono presenti: lo Stige (tra quinto e sesto cerchio) sotto le mura della città di Dite, ed il Flegetonte (primo girone, settimo cerchio) dove sono immersi gli omicidi. Nel nono cerchio c'è la palude ghiacciata di Cocito. In fondo all'inferno c'è Lucifero, mostro con tre teste che strazia nelle sue tre bocche Bruto, Cassio e Giuda. Vigè la legge del contrappasso.

**PURGATORIO:** il purgatorio è situato al centro dell'emisfero delle acque, agli antipodi di Gerusalemme; si presenta come un'isola sulla quale si erge una montagna ai cui piedi vi è una spiaggia. Le anime dei morti, prima di poter giungere nel purgatorio, vengono raccolte ad Ostia, alla foce del Tevere, da un angelo nocchiero.

Questo regno è suddivisibile in tre parti: antipurgatorio (la parte inferiore), purgatorio (centrale) e paradiso terrestre (superiore).

L'antipurgatorio è costituito dalla spiaggia dell'isola (dove ha la sua dimora Catone, guardiano di tutto il monte); da un primo balzo (o ripiano); da un secondo balzo.

Il purgatorio è caratterizzato da sette ripiani concentrici. Neli vari ripiani trovano punizione rispettivamente (dal primo al settimo ripiano) i superbi, gli invidiosi, gli iracondi, gli accidiosi, gli avavri e prodighi, i golosi ed infine i lussuriosi.

Il paradiso terrestre, il luogo destinato al genere umano, è composto da una "divina foresta e spessa e viva" ed i due fiumi dove l'anima trova purificazione prima di salire al paradiso: il Lete e l'Eunoè.

PARADISO: Il paradiso è composto da nove cieli concentrici compresi a loro volta dall'Empireo, sede di Dio e spazio nel quale i beati (privi di sembianze corporee), collocati in una "candida rosa" (un immenso anfiteatro), contemplan Dio stesso.

I cieli sono mossi per volontà divina attraverso le gerarchie angeliche, ciascuna delle quali presiede al rispettivo cielo. La velocità del movimento di rotazione è proporzionale alla vicinanza al Creatore.

La composizione che ne deriva è la seguente:

- 1° Cielo della Luna (spiriti inadempienti ai voti)
- 2° Cielo di Mercurio (spiriti operanti il bene)
- 3° Cielo di Venere (spiriti amanti)
- 4° Cielo del Sole (spiriti sapienti)
- 5° Cielo di Marte (spiriti militanti per la fede)
- 6° Cielo di Giove (spiriti giusti)
- 7° Cielo di Saturno (spiriti contemplanti)
- 8° Cielo delle Stelle Fisse (spiriti trionfanti)
- 9° Primo Mobile (gerarchie angeliche)
- 10° Empireo (candida rosa con Dio, gli angeli e i beati).





## CIRCUITO COMUNICATIVO DELLA DIVINA COMMEDIA

La Divina Commedia, come qualsiasi altra opera letteraria, rappresenta una forma di comunicazione. Essa, infatti, costituisce un messaggio con un emittente (Dante Alighieri), dei destinatari (si tratta di un'opera rivolta al popolo), un referente storico-culturale ben preciso (contesto), un canale attraverso il quale diffondere il messaggio ed un codice che possa essere compreso dal destinatario finale.

Il circuito comunicativo che ne consegue è il seguente:

- EMITTENTE:** Dante;
- MESSAGGIO:** recupero valori perduti, riportare l'uomo sulla via del bene e della verità;
- DESTINATARIO:** popolo, società al tempo di Dante;
- CONTESTO:** Firenze, '300, crisi valoriale;
- CANALE:** manoscritto;
- CODICE:** lingua italiana dei primi anni del '300, lingua popolare.

Dal punto di vista della narrazione, nella Commedia autore e narratore tendono (non esclusivamente ma prevalentemente) a coincidere: si tratta, pertanto, di un narratore protagonista interno alla storia che viene raccontata (anche definibile come io-narrante).

Dante è inoltre un narratore di primo grado (cioè l'artefice dell'atto narrativo), ma sono presenti anche altri gradi di narrazione: quando Dante cede la parola ad uno dei personaggi dell'opera, questi diviene un narratore di secondo grado; quando un narratore di secondo grado cede a sua volta la parola ad un altro personaggio ancora, quest'ultimo diventa un narratore di terzo grado, e così via.

Lo spazio in cui si muove Dante è ad un tempo fisico ma soprattutto metafisico e simbolico. Il personaggio Dante si muove sempre lungo un asse verticale, dalla terra al cielo, e non su un piano orizzontale, tipico della comune esperienza di movimento sulla terra. La sua discesa negli inferi è necessaria e diventa, anzi, un'ascesa verso un percorso ben più articolato che porta a Dio, un percorso conoscitivo che Dante compie e porta come testimonianza a tutti gli uomini. Per quanto concerne il sistema dei personaggi all'interno della Divina

Commedia, essi possono essere analizzati sotto molteplici aspetti: caratteristiche fisiche, psicologiche, sociali; ma anche in base alle loro azioni, al loro ruolo nella storia.

Da un punto di vista della struttura si viene ad instaurare un sistema di personaggi che prevede un protagonista (colui che deve raggiungere un determinato fine o scopo); un antagonista (che si oppone al raggiungimento di tale scopo); degli aiutanti (che possono essere a favore del protagonista o dell'antagonista); un destinatario che cerca di spingere la destinazione dell'oggetto del desiderio verso un destinatario (il protagonista oppure un altro personaggio).

Riassumendo si delinea il seguente schema:

-**PROTAGONISTA:** Dante;

-**ANTAGONISTA:** chiunque ostacoli il percorso del protagonista verso la salvezza (le 3 fiere, i diavoli, la lupa, etc.);

-**AIUTANTI:** Virgilio (inferno, purgatorio), Beatrice (paradiso), San Bernardo (paradiso);

-**DESTINATORE:** Provvidenza divina;

-**OGGETTO DEL DESIDERIO:** salvezza dal peccato;

-**DESTINATARIO:** Dante.

## UN VIAGGIO INFERNALE: CONCEPT DEL MONDO DI GIOCO

La struttura del mondo di gioco ricalca, in maniera semplificata ma coerente, la descrizione che lo stesso Dante fornisce dei gironi infernali (riportata nel precedentemente nel capitolo 2.3) come anche la caratterizzazione di peccati e peccatori che si incontrano all'interno dell'opera. L'Inferno dantesco è, pertanto, strutturato in nove zone dette cerchi che si susseguono, l'una sull'altra, verso il basso fino al raggiungimento del centro della Terra dove si trova conficcato Lucifero sin dal tempo della sua caduta.

Ogni cerchio è inteso come una grande arena circolare, popolata dalle anime dei dannati; ad ogni cerchio corrisponde una tipologia diversa di peccati. Al centro dell'arena si troverà una voragine che permetterà (al compimento dell'esplorazione da parte dell'utente) l'accesso alla zona successiva, via via scendendo sempre più in basso. L'utente prenderà il controllo del personaggio Dante, il quale, risvegliandosi dal proprio sonno, si ritroverà all'interno della selva oscura (selva selvaggia e aspra). Una volta varcata la porta dell'inferno ci si troverà catapultati sul traghetto del demone Caronte in compagnia di Virgilio. Il vero viaggio di Dante, e dell'utente, attraverso i cerchi infernali comincerà una volta approdati nel Limbo, I cerchio dell'inferno dantesco nonchè primo vero livello di gioco.

La successione dei livelli di gioco ricalca, in maniera più snella, la progressione descritta da Dante all'interno della sua opera.

## FUNZIONAMENTO GENERALE DI GIOCO

L'utente prende il controllo del personaggio Dante il quale si trova all'interno della selva oscura, livello che funge da tutorial del gioco: appaiono, infatti, su schermo indicazioni relative al gameplay, all'apertura del menù e del diario di bordo, nonché alle finalità del gioco. Una volta completato il prologo si accede al primo cerchio, inizio del percorso ultraterreno di Dante attraverso l'inferno, nonché il primo vero livello di gioco. Ogni livello rappresenta il corrispettivo cerchio nell'inferno dantesco; caratteristiche di ambientazioni e personaggi non giocanti (d'ora in poi "png") cambiano di livello in livello.

L'utente dovrà esplorare gli scenari e dialogare coi vari png al fine di raccogliere le informazioni che ne derivano; dovrà inoltre porre attenzione ai possibili attacchi di personaggi o entità ostili. Punti di interesse e personaggi coi quali interagire saranno contraddistinti da un piccolo luccichìo in prossimità degli stessi e dal suggerimento a schermo di un tasto di interazione (tasto E della tastiera). I dialoghi e le descrizioni vertono, rispettivamente, sulla storia e la vita dei png e sulle caratteristiche del cerchio in cui ci si trova di volta in volta (tipologia di dannati, peccati, espiazioni).

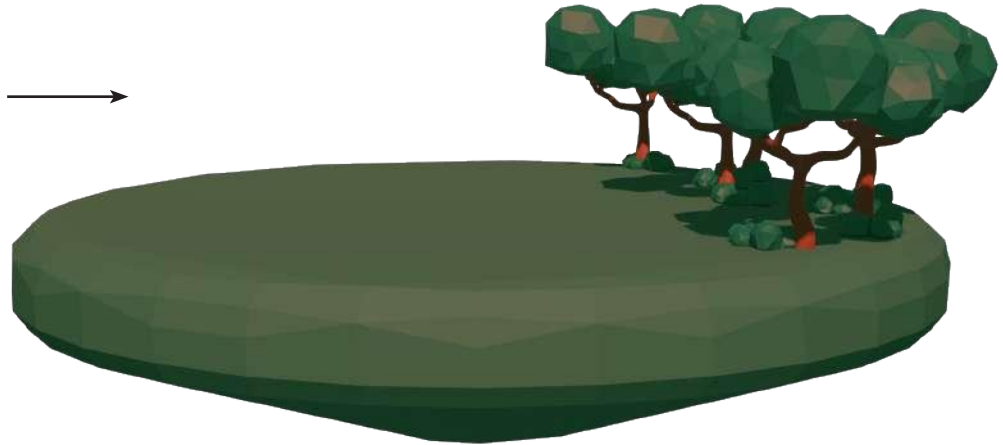
Completata l'esplorazione ed esauriti i dialoghi coi png Virgilio porrà 3 quesiti all'utente riguardo le informazioni raccolte durante l'esplorazione del livello; la corretta risposta permetterà l'accesso al livello successivo per mezzo di una voragine che si aprirà al centro dell'arena facendo cadere il personaggio nel cerchio successivo; la dinamica si ripete, di volta in volta, fino alla fine dell'esperienza.



## STRUTTURA DEL MONDO DI GIOCO

LIVELLO TUTORIAL

SELVA OSCURA



PORTA INFERNO



ACHERONTE



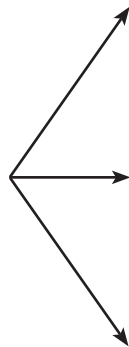
MONDO DI GIOCO



(I CERCHIO)



CERCHI INFERNALI



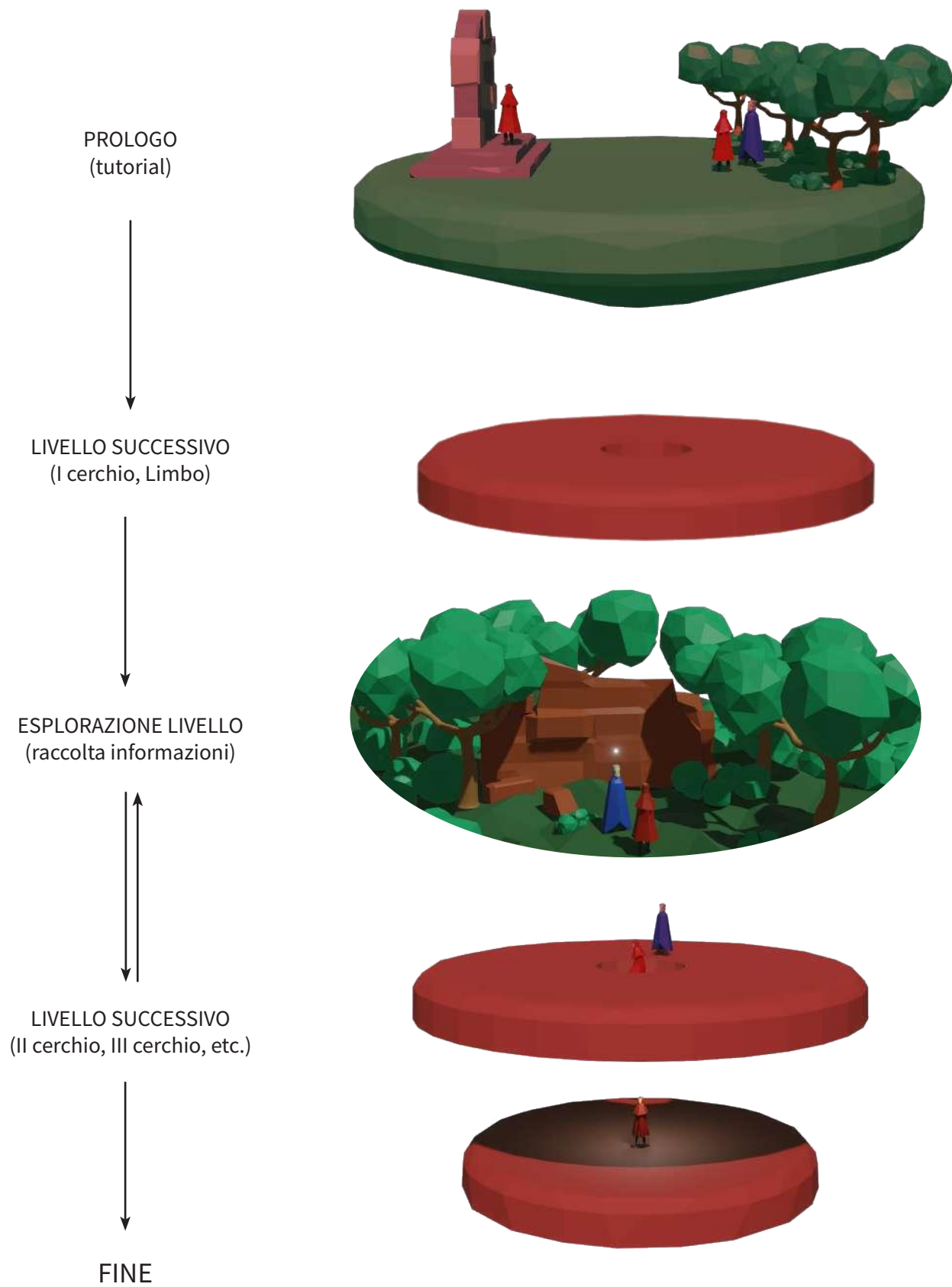
(IX CERCHIO)



LUCIFERO



# FUNZIONAMENTO GENERALE DI GIOCO



→ Il personaggio si trova all'interno della selva oscura, livello che funge da tutorial del gioco nel quale vengono fornite le indicazioni relative al gameplay ed alle finalità del gioco.

→ Completato il prologo si entra nel primo livello di gioco. Ogni livello consiste in un'arena che rappresenta un determinato cerchio dell'inferno dantesco. Ambientazioni e personaggi non giocanti (png) cambiano in base al livello in cui ci si trova. Una voragine si aprirà al centro dell'arena e, soddisfatti determinati requisiti, permetterà l'accesso al livello successivo.

→ L'utente esplora gli scenari e dialoga coi png per raccogliere informazioni. Punti di interesse e personaggi principali presentano un luccichio in prossimità degli stessi. Le informazioni raccolte diventano consultabili sul diario di bordo in qualsiasi momento.

→ Completata l'esplorazione ed esauriti i dialoghi coi png, Virgilio porrà 3 quesiti all'utente riguardo le informazioni acquisite durante il livello. La corretta risposta ai quesiti consentirà l'accesso al livello successivo; la dinamica di raccolta informazioni e risposta ai quesiti si ripete per ogni livello fino al termine.

## OTTENIMENTO E RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI

Come evidenziato in precedenza la raccolta delle informazioni principali durante il corso dell'avventura deriva dall'esplorazione e dalla curiosità dell'utente; esplorazione e curiosità che vanno però organizzate ed incentivate.

Il personaggio, pertanto, dovrà esplorare l'ambiente alla ricerca delle descrizioni degli scenari ed aprire linee di dialogo coi vari png. Un piccolo bagliore sarà posto in prossimità di determinati oggetti, architetture e personaggi, in modo da differenziarsi dal resto dello scenario e spingere l'utente ad interagire con essi. L'interazione avverrà per mezzo di un tasto apposito (tasto E della tastiera).

I dialoghi e le descrizioni conseguenti all'interazione vertono, rispettivamente, sulla storia e la vita dei png e sulle principali caratteristiche del cerchio in cui ci si trova di volta in volta (tipologia di dannati, peccati, espiazioni). Tutti i progressi e le informazioni raccolte verranno poi inserite all'interno di un diario di bordo consultabile in qualsiasi momento dal menù, in modo da offrire un riassunto di tutto ciò che accade in ogni cerchio infernale.

Una volta completate tutte le linee di dialogo possibili ed aver esplorato l'intera area si verrà interpellati da Virgilio il quale sottoporrà l'utente a 3 quesiti al fine di verificarne il grado di attenzione verso le vicende narrate ed i personaggi incontrati; le domande, infatti, saranno inerenti alle informazioni raccolte durante l'esplorazione dell'area. L'utente ha la possibilità di consultare, in qualsiasi momento, il diario di bordo con le principali informazioni che riguardano il livello.





### INTERAZIONE CON PNG

Si susseguono linee di dialogo in cui il PNG parla con Dante raccontando la sua storia ed il 'peccato' commesso.



### INTERAZIONE CON SCENARIO

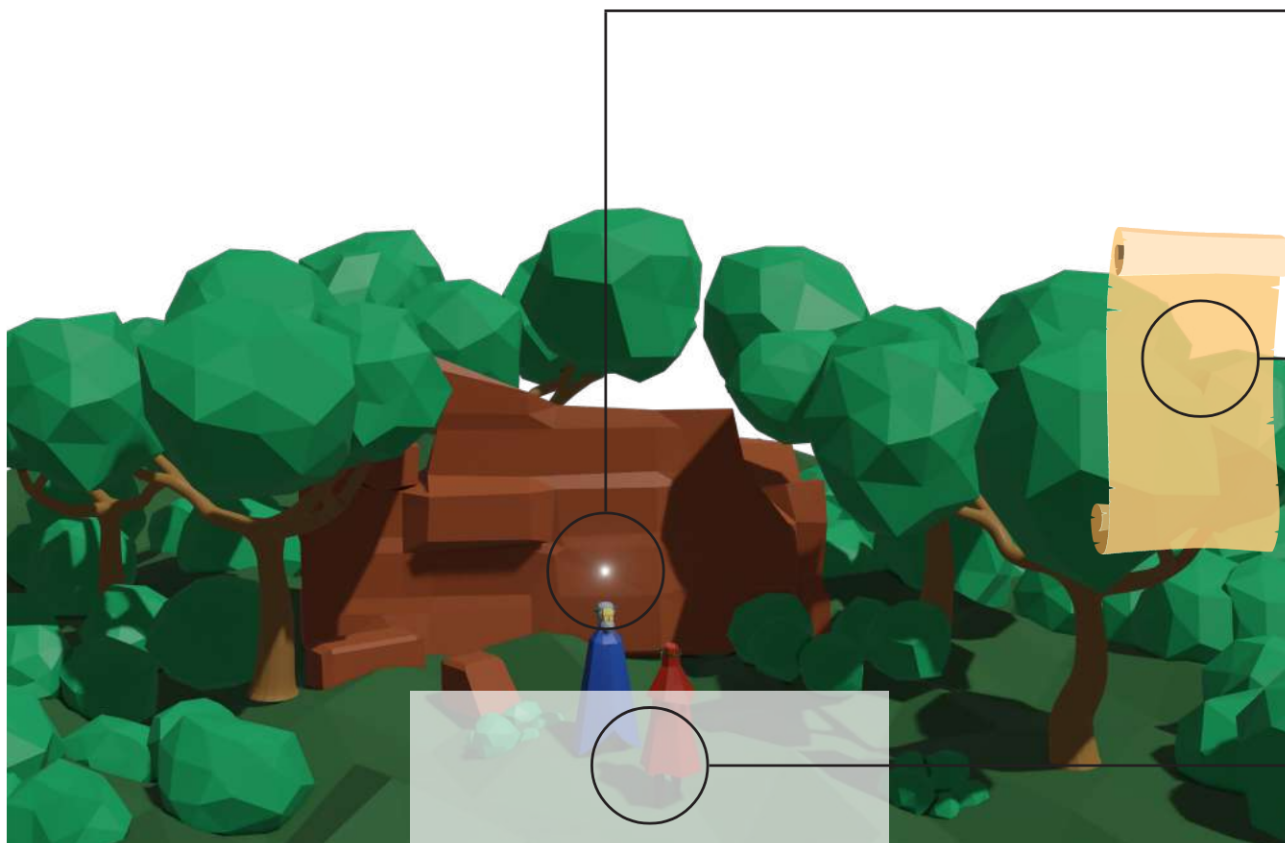
Interagendo con determinati oggetti si possono ricavare descrizioni ulteriori che approfondiscono le vicende dei PNG incontrati.



### INTERAZIONE CON VIRGILIO

Virgilio, guida di Dante, metterà alla prova l'utente ponendo 3 domande sul cerchio appena esplorato; questo spinge l'utente ad avere un certo grado di attenzione verso le vicende narrate, avendo come obiettivo il passaggio al prossimo livello.

## ESPLORAZIONE LIVELLO ED INTERFACCIA DI GIOCO



Chi parla è **Virgilio**, poeta romano autore di opere tra le più famose della letteratura latina: le Bucoliche, le Georgiche e l'Eneide. L'opera di Virgilio ha avuto una forte influenza sul poeta Dante Alighieri e la sua Divina Commedia, nella quale Virgilio funge anche da guida dell'Inferno e del Purgatorio.

**Virgilio:** Nacqui al tempo di Giulio Cesare, e vissi a Roma sotto il buon Augusto, al tempo in cui si adoravano le divinità pagane..  
-premi **E** per continuare


Punti di interesse e personaggi coi quali interagire saranno contraddistinti da un piccolo luccichio in prossimità degli stessi e dal suggerimento a schermo di un tasto di interazione.

Didascalia, in forma di pergamena, che raccoglie informazioni su personaggi, vicende e scenari incontrati nel livello. Si apre ogni qualvolta si interagisce con l'ambiente o con un determinato personaggio non giocante.


Finestra contenente i dialoghi tra l'utente e i personaggi non giocanti. Tramite un apposito tasto sarà possibile proseguire nelle linee di dialogo.

Esempio di esplorazione di un livello di gioco: l'utente si trova all'interno della selva oscura, livello tutorial. Durante l'esplorazione si incontreranno vari personaggi (qui Virgilio) e scenari. Tramite l'interazione con essi si otterranno varie informazioni che saranno successivamente memorizzate e rese consultabili anche sul diario di Dante in qualsiasi momento.





Il gioco permette di memorizzare tutte le informazioni salienti su personaggi ed eventi incontrati lungo il percorso: attraverso l'apertura di un apposito diario sarà possibile consultare tutte le notizie raccolte fino a quell'istante e che saranno necessarie al proseguimento del viaggio. Questo permette all'utente di non bloccarsi nell'avanzamento del gioco per qualche dimenticanza sugli eventi accaduti nel livello.



Assieme alle descrizioni relative a personaggi, oggetti o scenari di gioco, sarà correlata un'immagine di riferimento degli stessi.



## **SCHEMA DEL CIRCUITO DI COMUNICAZIONE**

### **MITTENTE**

istituzione scolastica; fondazione museale; associazione culturale;  
casa editrice;

### **TARGET\ RICEVENTE**

ragazzi dagli 8-10 anni in su;

### **MESSAGGIO**

promuovere l'interesse nei confronti di opere letterarie;

### **REFERENTE**

cantica dell'Inferno della Divina Commedia;

### **CANALE**

software interattivo per immagini a carattere ludico;

### **CODICE**

immagini, ricostruzione di scenari e personaggi in 3D ed elementi  
testuali;

### **CONTESTO**

industria videoludica.

## 2.4. Character design

La caratterizzazione e realizzazione visiva di personaggi e scenari presenti all'interno di UN VIAGGIO INFERNALE prende corpo dall'analisi di molteplici fonti:

- dalle descrizioni che lo stesso autore Dante Alighieri fornisce all'interno della Divina Commedia;
- dalla fondamentale testimonianza dell'illustre poeta e scrittore Giovanni Boccaccio, il quale descrive la persona di Dante con dovizia di particolari;
- dal prezioso lascito che la storia dell'arte, figurativa e non, ci ha donato fino ad oggi;
- dal contributo che altri media hanno offerto quando si sono interfacciati col tema di Dante o della Divina Commedia (fumetti, videogiochi, film, etc.).

Data l'etereogeneità di linguaggi e canali attraverso i quali si è manifestato il tema dantesco, ne consegue che la raffigurazione del poeta Dante abbia subito innumerevoli variazioni che sono dipese, di volta in volta, dall'artista di riferimento piuttosto che dal medium utilizzato: si passa dalla bidimensionalità di un dipinto alla terza dimensione di una scultura oppure di un videogioco, dalla raffigurazione verosimile della figura umana all'antropomorfismo e così via.

Nonostante l'apparente divergenza appena descritta, è stato ad ogni modo possibile distinguere puntualmente, di volta in volta, la figura del sommo poeta in maniera netta: questo perchè, ai fini della caratterizzazione di un qualsiasi personaggio, è possibile mettere in evidenza pochi significativi elementi che riescano ad identificarlo.

Questo ragionamento sarà alla base del processo di caratterizzazione messo in atto in fase di character design, optando per una modalità di approccio che prediliga semplificazione e stilizzazione di contenuti e forme in modo da rendere immediato il messaggio visivo.

Del resto negli ultimi decenni la letteratura ha sempre più dialogato, come analizzato anche in precedenza, con il mondo del cinema, del

fumetto, delle animazioni e delle esperienze videoludiche. Nell'ottica di avvicinamento di un giovane pubblico nei confronti della letteratura, queste forme hanno dato dimostrazione di potersi integrare perfettamente con l'opera originale, offrendo una modalità fruitiva differente ma efficace grazie alla sua semplicità di linguaggio. Attraverso la rielaborazione delle varie rappresentazioni dantesche si giungerà ad una sistematica semplificazione delle forme e ad una ponderata scelta di pochi ma rilevanti dettagli visivi al fine di conferire maggior risalto a quelli più caratterizzanti. Ne verrà fuori uno stile cartoonesco e di immediata lettura, particolarmente adatto ad un target come quello preso in considerazione. Lo stile grafico adottato in fase di modellazione 3D sarà quello definibile come low poly (ossia con pochi poligoni), che si caratterizza per l'estrema pulizia visiva ed un basso livello di dettagli del modello. Per poter dare avvio al processo di stilizzazione occorre saper leggere una figura umana, un'architettura o un qualsiasi oggetto in modo da poterli ricreare secondo nuove forme e nuove leggi. La capacità di destrutturare immagini e ricondurle a forme geometriche basilari è un concetto fondamentale del design in generale. Le principali figure geometriche infatti, se combinate tra loro, possono dare vita a forme via via sempre più complesse e pregne di significato.

## DEFINIZIONE UTILE

**Low poly:** è un'espressione che sta a indicare i modelli 3D che possiedono un basso numero di poligoni, o in altre parole, un basso numero di vertici, spigoli e facce. Il modello può apparire come se avesse una mancanza di dettaglio. Gli spigoli appaiono come irregolari, affilati e vengono mostrati chiaramente. Si contrappongono ai modelli high poly che sono modelli tridimensionali che hanno una gran quantità di poligoni.

L'adozione di uno stile grafico low poly presenta dei vantaggi:

- Risparmio di memoria: il computer lavora meglio, dato che non ha bisogno di tenere nella propria memoria, poligoni non necessari. Questo permette all'utente di lavorare con il modello senza alcun problema e senza lag, e fornisce un'esperienza più fluida rispetto a quella che si ha lavorando i modelli high poly.
- Risparmio di spazio su disco: grazie al basso numero di poligoni, il modello non occupa molto spazio sull'hard disk.
- Stile: al giorno d'oggi l'arte dei modelli low poly è diventata un trend in crescita. Anche le pubblicità televisive stanno iniziando a usare i modelli di questo tipo per mostrare i propri prodotti.
- Dal punto di vista grafico "invecchia" meno precocemente rispetto ad uno stile più dettagliato.

WIKIPEDIA

## ICONOGRAFIA DANTESCA

Le fonti dalle quali trarre ispirazione per una ricostruzione dei personaggi, del mondo e delle vicende relative alla Divina Commedia o legate alla persona di Dante sono molteplici e di varia natura.

La tradizione iconografica, che ci ha tramandato una meticolosa immagine della fisionomia dantesca, ha un'origine ben precisa: l'illustre poeta e scrittore Giovanni Boccaccio, nel suo Trattatello in laude di Dante, descrive in maniera estremamente accurata l'aspetto fisico, l'espressione e i lati salienti della personalità di Dante: *“Fu il nostro poeta di mediocre statura, ed ebbe il volto lungo, e il naso aquilino, le mascelle grandi, e il labro di sotto proteso tanto, che alquanto quel di sopra avanzava..”*; *“..e sempre malinconico e pensoso..”*; *“..ne' costumi domestici e pubblici mirabilmente fu ordinato e composto, e in tutti più che alcuno altro cortese e civile”*.

L'efficacia della descrizione effettuata dal Boccaccio ebbe l'effetto di fissare una precisa immagine di Dante che si radicò in tal misura nella cultura e nella memoria delle generazioni successive al punto da evolversi, da archetipo quale era, in uno stereotipo definitivo rendendo pertanto il sommo poeta una vera e propria icona pop.

Di qui in poi un notevole grado di uniformità ha abbracciato tutte le rappresentazioni dantesche: uniformità riscontrabile in artisti diversi per collocazione temporale, matrice stilistica e medium utilizzato.

Quella che segue sarà una raccolta di raffigurazioni (tra le tante disponibili) riguardanti Dante e la Divina Commedia, che metterà in luce gli elementi visivi ricorrenti utili alla caratterizzazione del personaggio Dante, dei vari png e degli scenari di gioco.

Si parte dalla prima rappresentazione pittorica di Dante in assoluto, ossia quella proposta da Giotto, che darà il via ad un percorso di rappresentazioni dantesche che dura da 700 anni. I vari autori che si sono avvicendati nel dare un'immagine del Sommo poeta hanno creato un immaginario tanto variegato quanto univoco.

Epoche e culture di ogni genere si sono interfacciate con un autore ed un'opera tanto grandi da rimanere sempre attuali.

Si cerca di mettere in luce un percorso che ha avuto una continua evoluzione in termini di contenuti e modalità attraverso le quali



l'immagine di Dante e della sua opera hanno preso vita. Un percorso sempre in aggiornamento e sempre attuale: dalla tempera allo spray, dagli affreschi in chiesa all'arte urbana dei murales, dalle ricche miniature di un manoscritto alle strisce a fumetti e così discorrendo, in un *meltin pot* plurilinguistico che ha reso Dante immortale ed icona pop a tutti gli effetti.



◀  
**GIOTTO**  
*Ritratto di Dante Alighieri,*  
*affresco presso palazzo Bargello,*  
*1321 (circa)*

*Quella di Giotto viene considerata come la prima rappresentazione dantesca nel corso della storia dell'arte e ritenuta anche la più vicina alla verità vista la contemporaneità dei due autori e la possibile conoscenza personale. In questo affresco Dante appare, differentemente dalle rappresentazioni successive, in età molto meno avanzata.*

**GIOVANNI DI PAOLO**  
*Miniature contenuta nel manoscritto*  
*Yates Thompson,*  
*1400*







◀ **GUGLIELMO GIRALDI**  
 Miniature contenute nel manoscritto di  
 Federico da Montefeltro,  
 1477

In entrambi i manoscritti (Yates Thompson e Federico da Montefeltro) risulta peculiare, ad un occhio contemporaneo, la scelta nella caratterizzazione dell'abbigliamento di Dante che presenta caratteristiche differenti da quelle considerate oggi tradizionali. La scelta dei colori delle tuniche (turchese per Dante, rossa per Virgilio) che si discosta da altre rappresentazioni raffiguranti il Sommo rigorosamente di rosso vestito, deriva dalla tendenza trecentesca all'assenza di verosimiglianza, concetto che prenderà piede dal Quattrocento in poi.



◀ **GUGLIELMO GIRALDI**  
 Miniature contenute nel manoscritto di  
 Federico da Montefeltro,  
 1477





QVI CORVM CEGNIT MEDIVM QVE LAVMOVE TRIBVNAL LVSTRAVIT QVE ANIMO CVNGTA POETA SVO DOCTVS ADEST DANTES SVA QVE FLORENTIA SAEP  
 SENSIT CONSILIS AC PETATE PATRIS QVA NI POTVIT TANTO MOVS SAERVA NOCERE POETA QVA VIVVM VIRTVS CARAVEN ILLAGQ FACVRES



▲ **DOMENICO DI MICHELINO**  
*Dante con la Divina Commedia,*  
 tempera su tela,  
 1465

◀ **SANDRO BOTTICELLI**  
*Ritratto di Dante,*  
 tempera su tela,  
 1495

*Quello del Botticelli è considerato tra i ritratti più iconici nonché fedeli alla descrizione fatta dal Boccaccio sulle caratteristiche di Dante. Il ritratto in questione è divenuto pressochè uno standard per le rappresentazioni successive.*



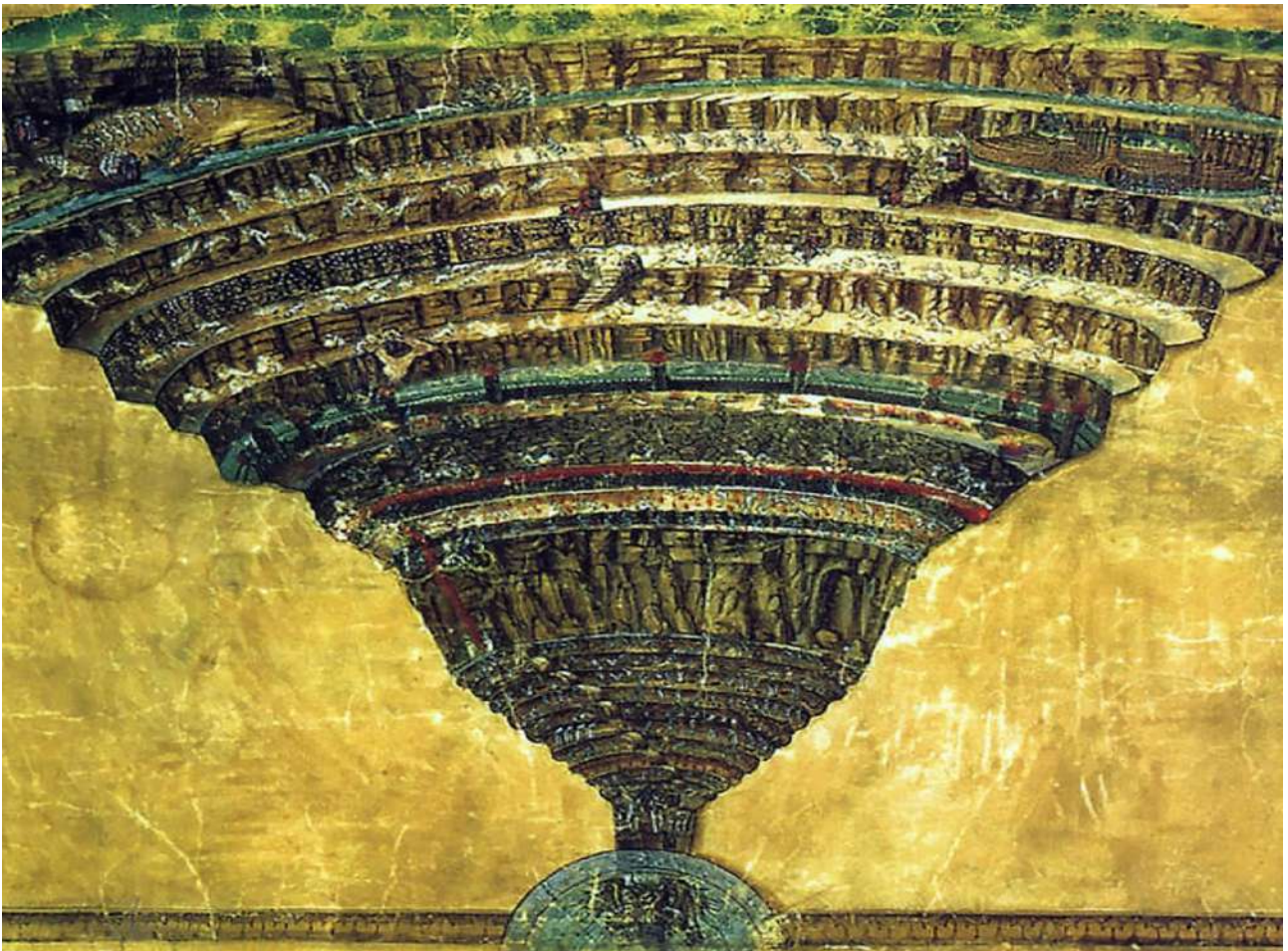


▲ **SANDRO BOTTICELLI**  
*Lucifero,*  
*punta d'argento e tempera,*  
*1480-1495*

◀ *Inferno, Canto XXXI,*  
*punta d'argento e tempera,*  
*1480-1495*







▲ **SANDRO BOTTICELLI**  
*La voragine dell'inferno,*  
punta d'argento e tempera,  
1480-1495

◀ *Inferno, Canto X,*  
punta d'argento e tempera,  
1480-1495





▲ **LUCA SIGNORELLI**  
*I dannati*,  
affresco presso Duomo di Orvieto,  
1499-1502

◀ **Ritratto di Dante Alighieri**,  
affresco presso Duomo di Orvieto,  
1499-1502



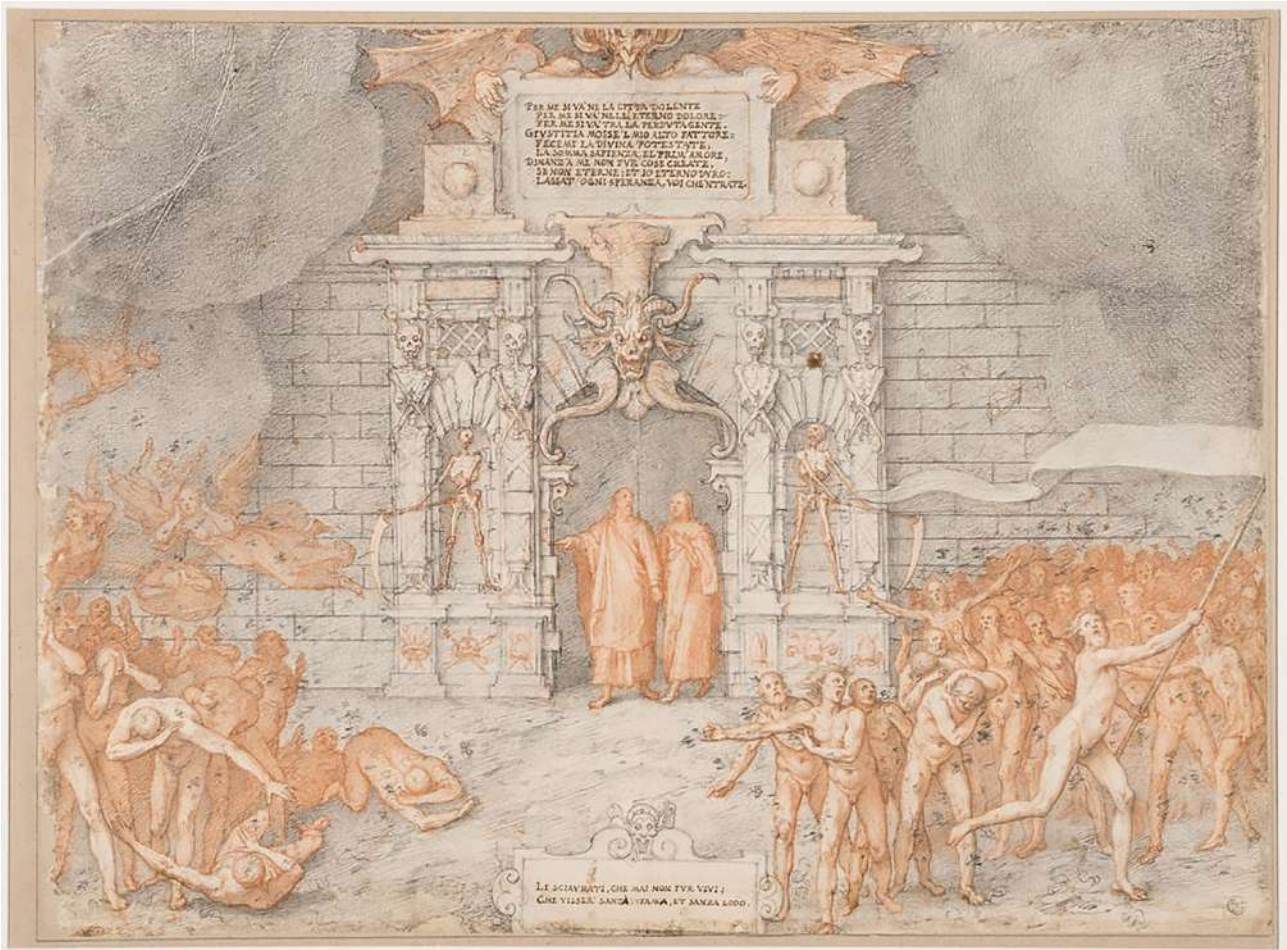


◀ **RAFFAELLO SANZIO**  
*La disputa del Sacramento,*  
dettaglio affresco presso presso  
Musei Vaticani  
1509 (circa)



◀ **AGNOLO BRONZINO**  
*Ritratto di Dante,*  
olio su tela  
1530 (circa)





▲ **FEDERICO ZUCCARI**  
*La porta dell'inferno,*  
 inchiostro e matita  
 1585-1588

◀ **Caronte,**  
 inchiostro e matita  
 1585-1588





▲  
**FEDERICO ZUCCARI**  
*La selva oscura,*  
*inchiostro e matita*  
 1585-1588

*Minosse, Paolo e Francesca,*  
*inchiostro e matita*  
 1585-1588  
 ▼

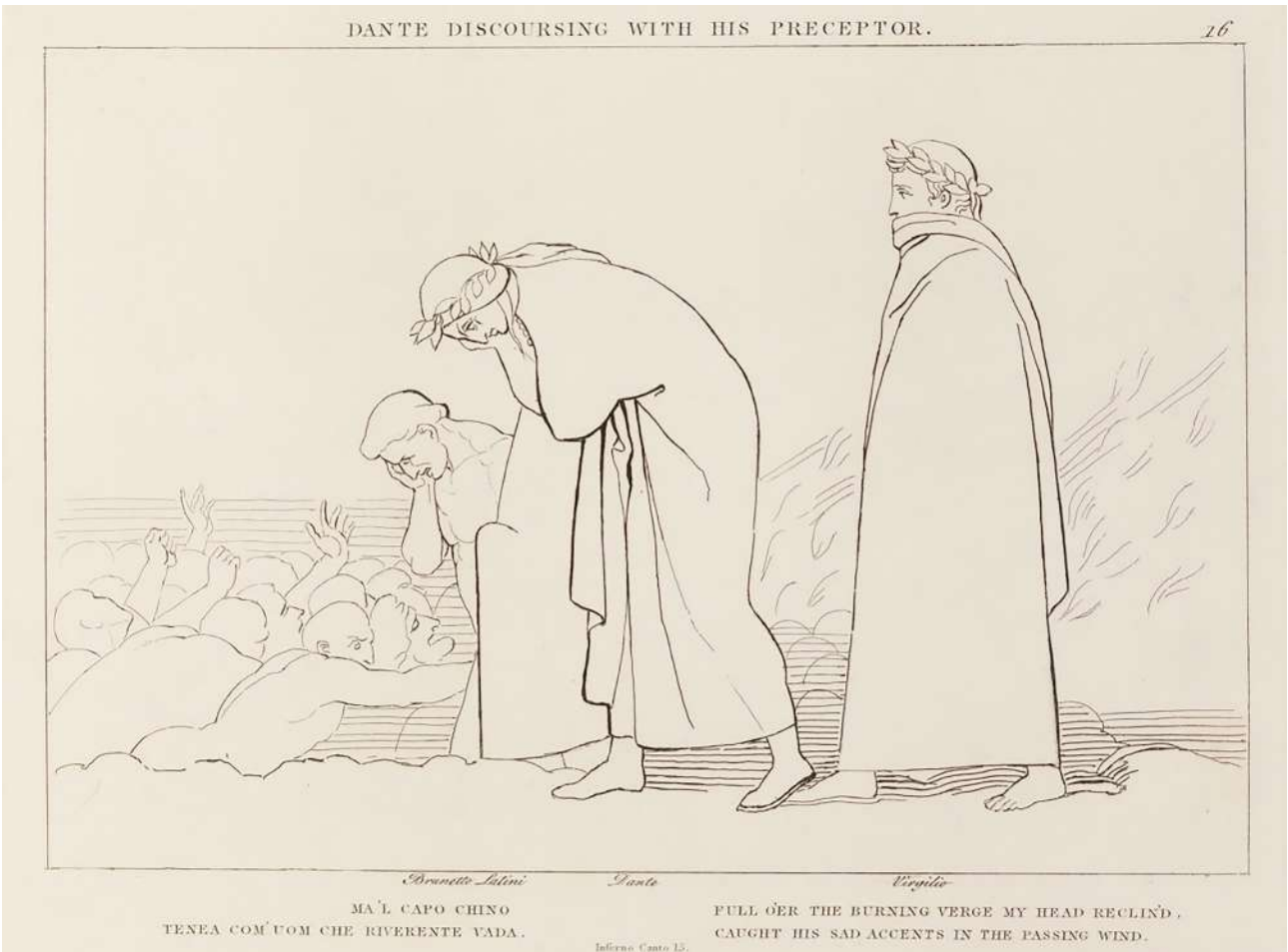


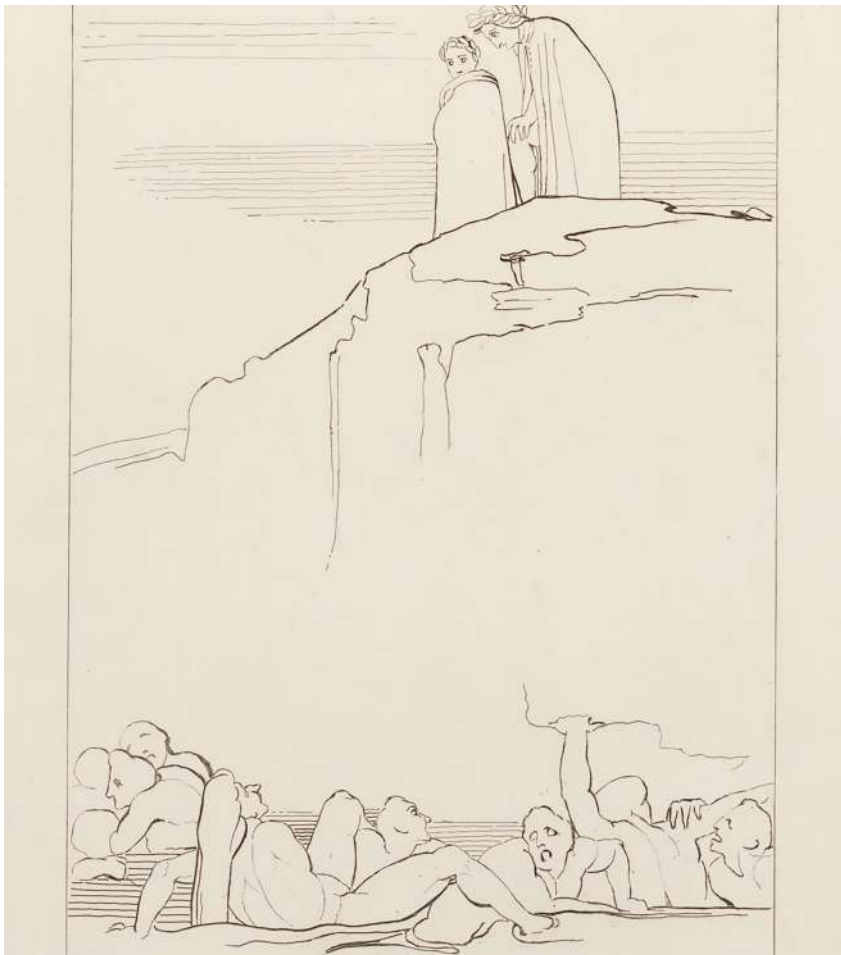
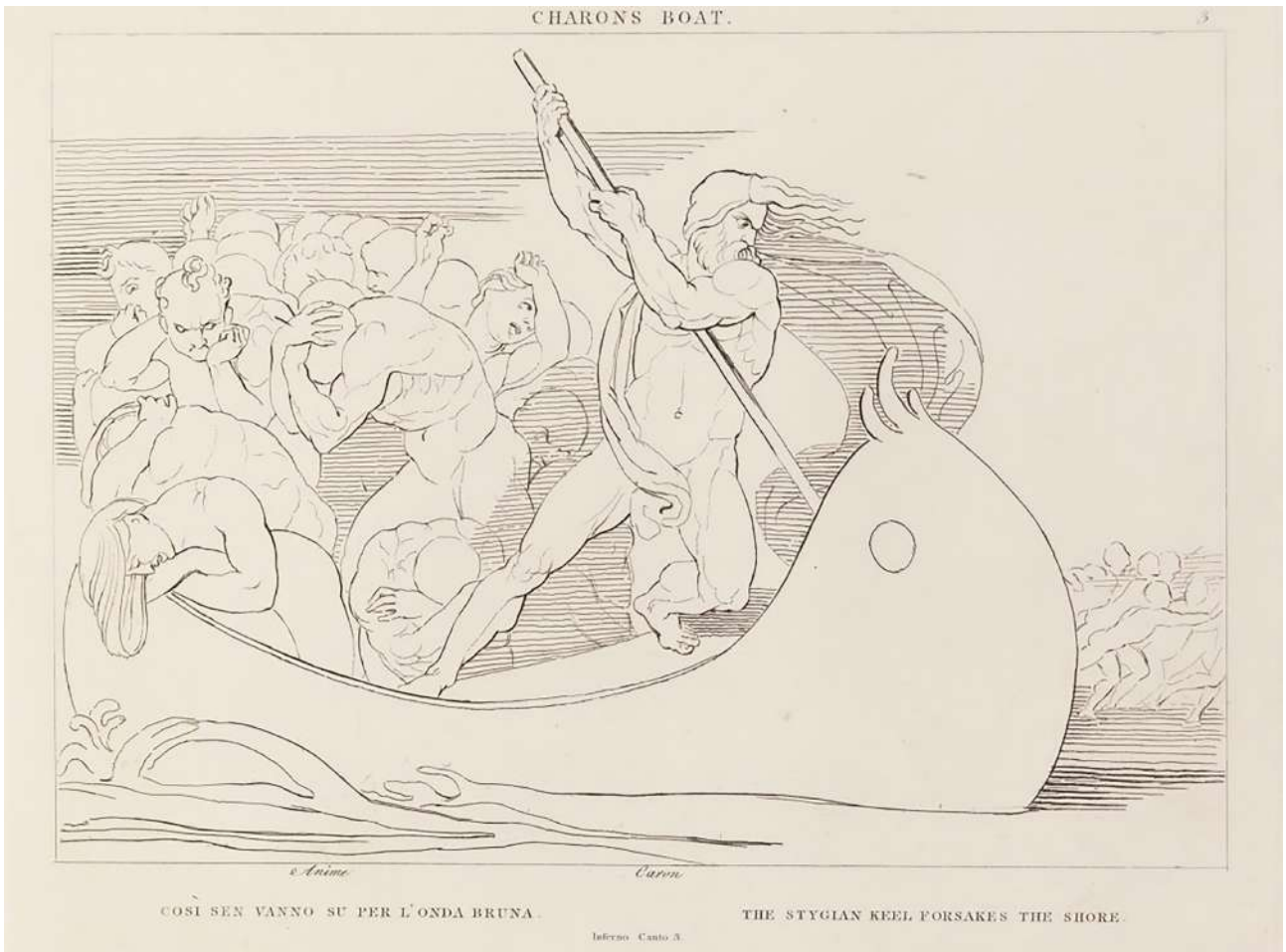




◀  
**JOHANN HEINRICH FUSSLI**  
*Paolo e francesca,*  
 penna e acquerello,  
 1774

**JOHN FLAXMAN**  
*Dante e Virgilio,*  
 disegno al tratto,  
 1793





▲ **JOHN FLAXMAN**  
*Caronte,*  
*disegno al tratto,*  
 1793

◀ *Malebolge,*  
*disegno al tratto,*  
 1793

FOREST OF HARPIES.

17



ALLOR FORSI LA MANO UN POCO AVANTE  
E COLSI UN RAMUSCEL.

*Arpie* *Diade* *Stro delle Vigne*

MY READY HANDS THE HANGING BRANCHES TORE.

Inferno Canto 13.

THE GULF OF SIMONY.

20



*Figlio Dante*  
E 'L BUON MAESTRO ANCOR DA LA SUA ANCA  
NON MI DIPOSE.

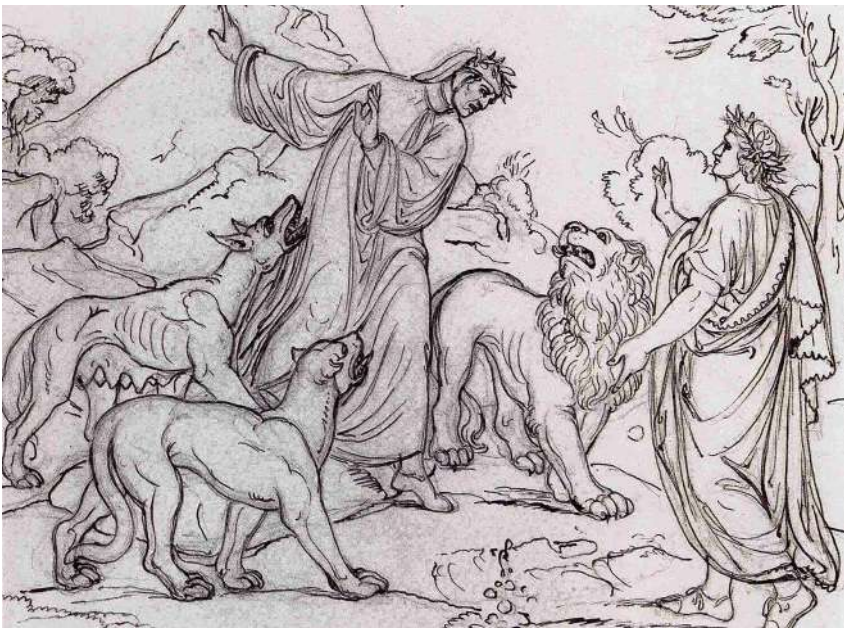
Inferno Canto 14.

THEY DOWN THE STEEP THE HARDY ROMAN BORE,  
MY MORTAL WEIGHT.

▲ **JOHN FLAXMAN**  
*Arpie,*  
disegno al tratto,  
1793

◀ *Simoniaci,*  
disegno al tratto,  
1793





▲  
**EUGENE DELACROIX**  
*La barca di Dante,*  
olio su tela,  
1822

◀  
**JOSEPH ANTON KOCH**  
*Le 3 fiere,*  
illustrazione,  
1805

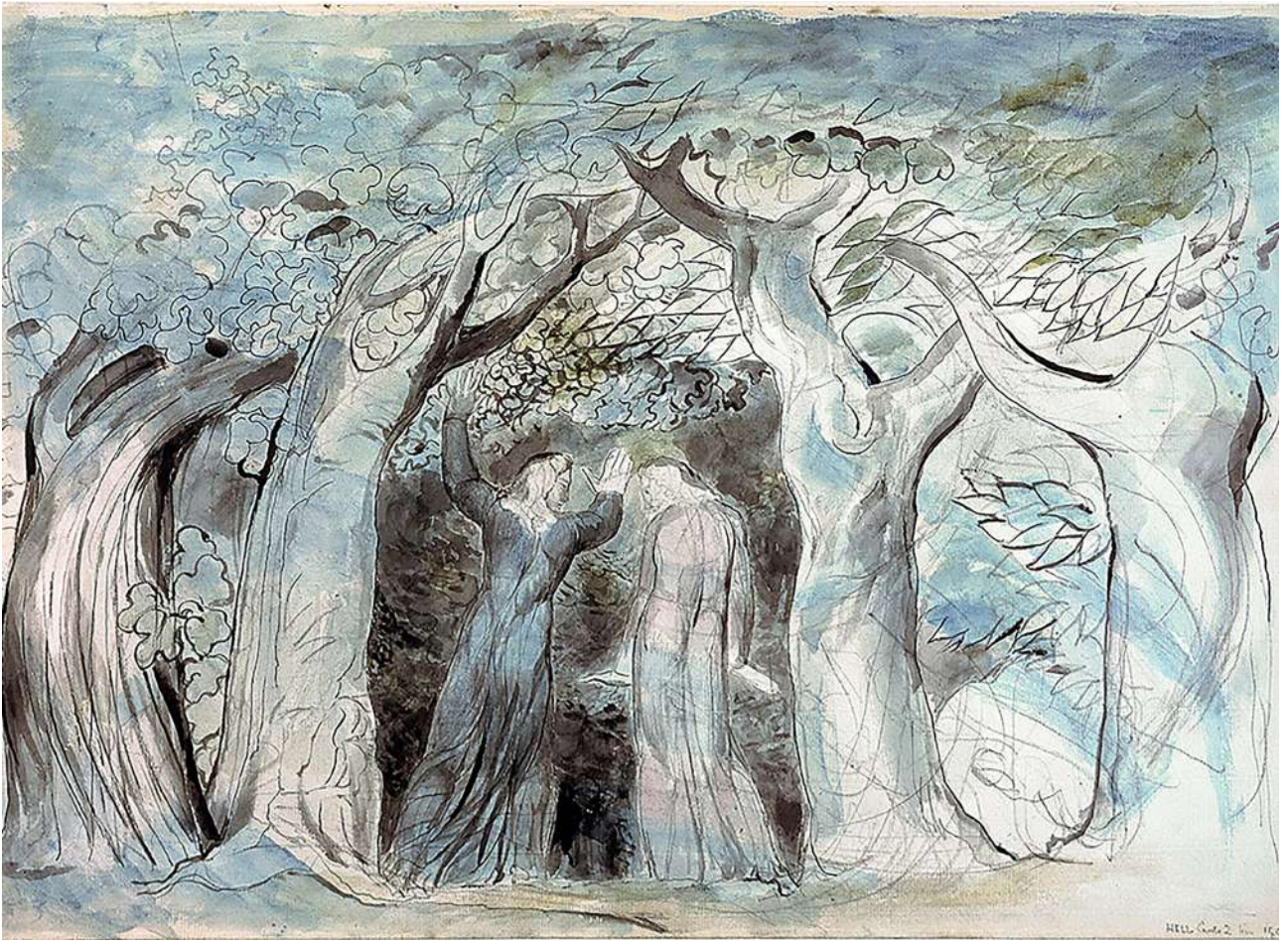




▲ **JOSEPH ANTON KOCH**  
*Dante, le tre fiere e Virgilio,*  
*affresco presso il*  
*Casino Massimo Lancellotti*  
 1825-28

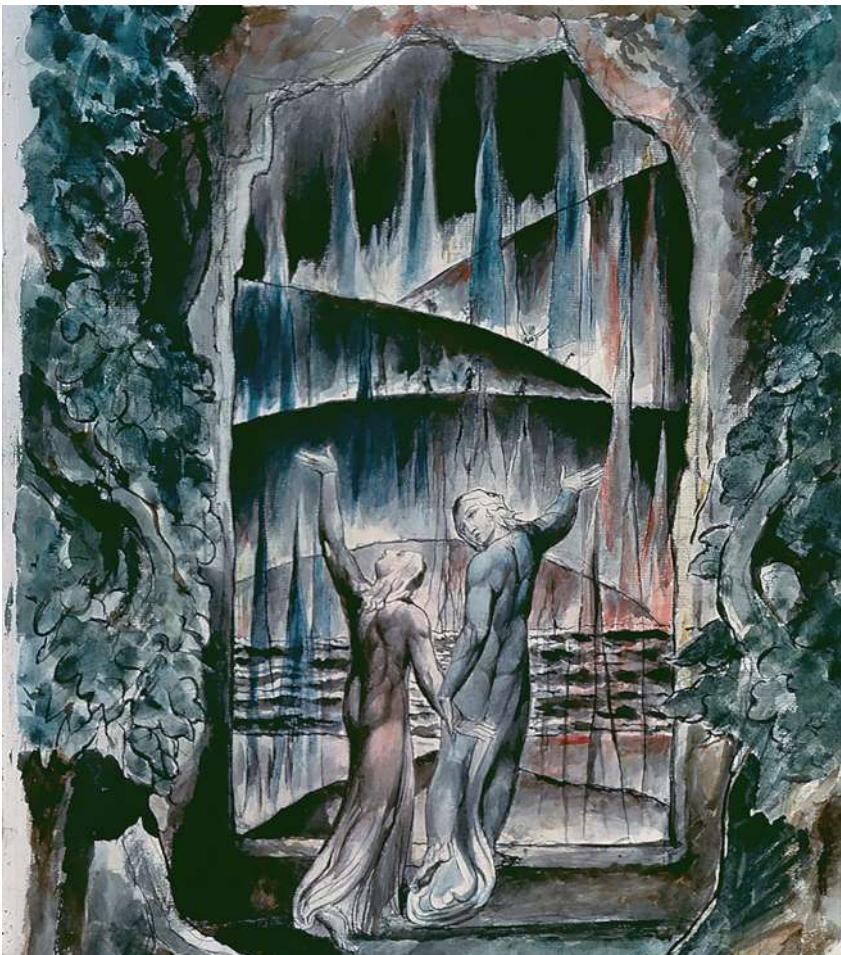
◀ *La porta dell'inferno,*  
*illustrazione,*  
 1805





▲  
**WILLIAM BLAKE**  
*La selva oscura,*  
acquerello,  
1825

◀  
*La porta dell'inferno,*  
acquerello,  
1825



*William Blake realizzò 102 tavole sulla Divina Commedia di cui 72 dedicate al solo inferno. La trasposizione in immagini della Commedia avvengono tramite una poetica visionaria tipica di Blake: non si tratta di illustrare in maniera pedissequa quanto scritto, ma piuttosto di aprire un dialogo con quanto scritto offrendo immagini che possano portare il poema in una dimensione universale e trascendente.*





▲  
**WILLIAM BLAKE**  
*Cerberus,*  
*acquerello,*  
*1825*



◀  
*Paolo e Francesca,*  
*acquerello,*  
*1825*





▲  
**GUSTAVE DORÉ**  
*Minosse,*  
*incisione,*  
*1857-1861*

◀  
*La selva oscura,*  
*incisione,*  
*1857-1861*

*Le tavole, in bianco e nero, della Commedia vengono considerate unanimemente un perfetto connubio tra l'abilità di Doré e la vivida immaginazione visiva di Dante. Doré sceglie di raccontare la Commedia, seguendo in toto il proprio estro, attraverso gli episodi che più accendessero la sua fantasia. Non mancano i "tradimenti" al testo in favore dell'efficacia della illustrazione: ad esempio Lucifero ha una faccia sola e non le tre che dovrebbero divorare eternamente Giuda, Bruto e Cassio).*



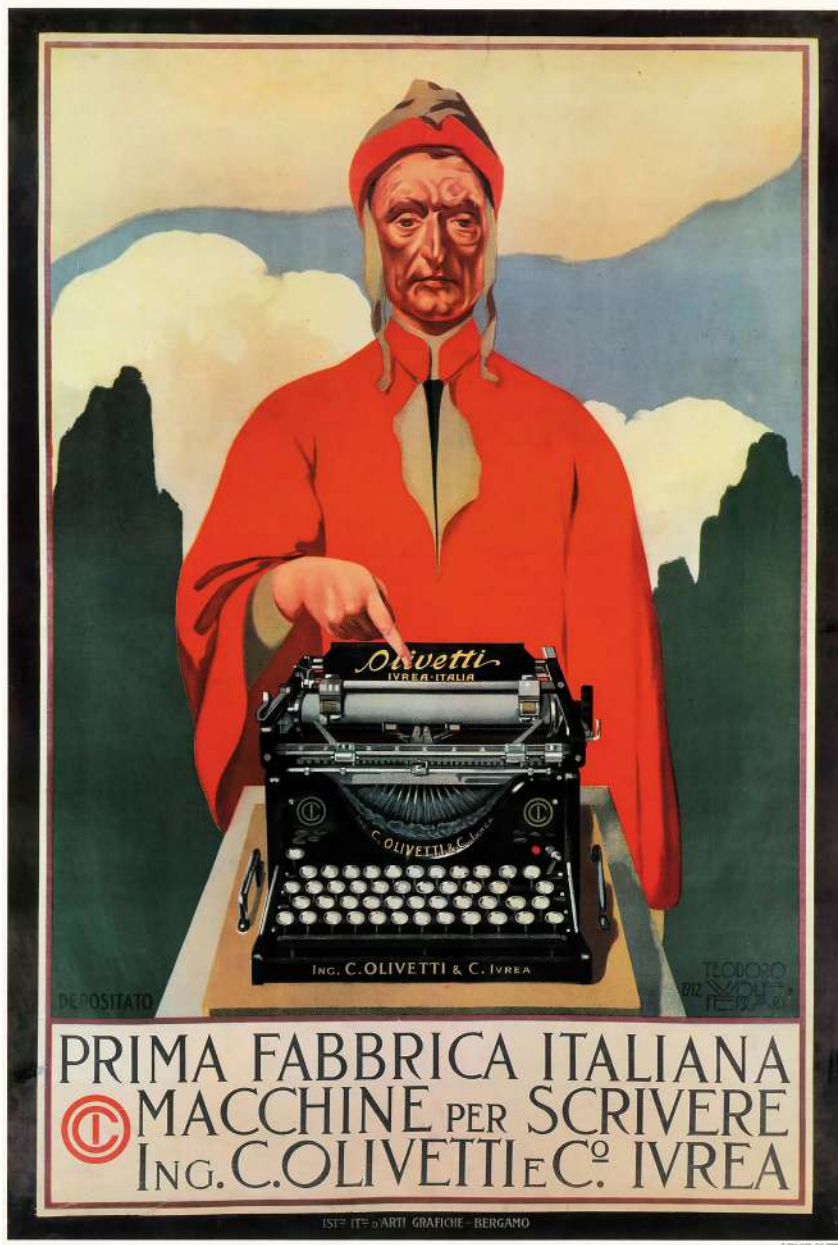


▲  
**GUSTAVE DORÈ**  
*Lucifero,*  
*incisione,*  
*1857-1861*



◀  
*Paolo e Francesca,*  
*incisione,*  
*1857-1861*





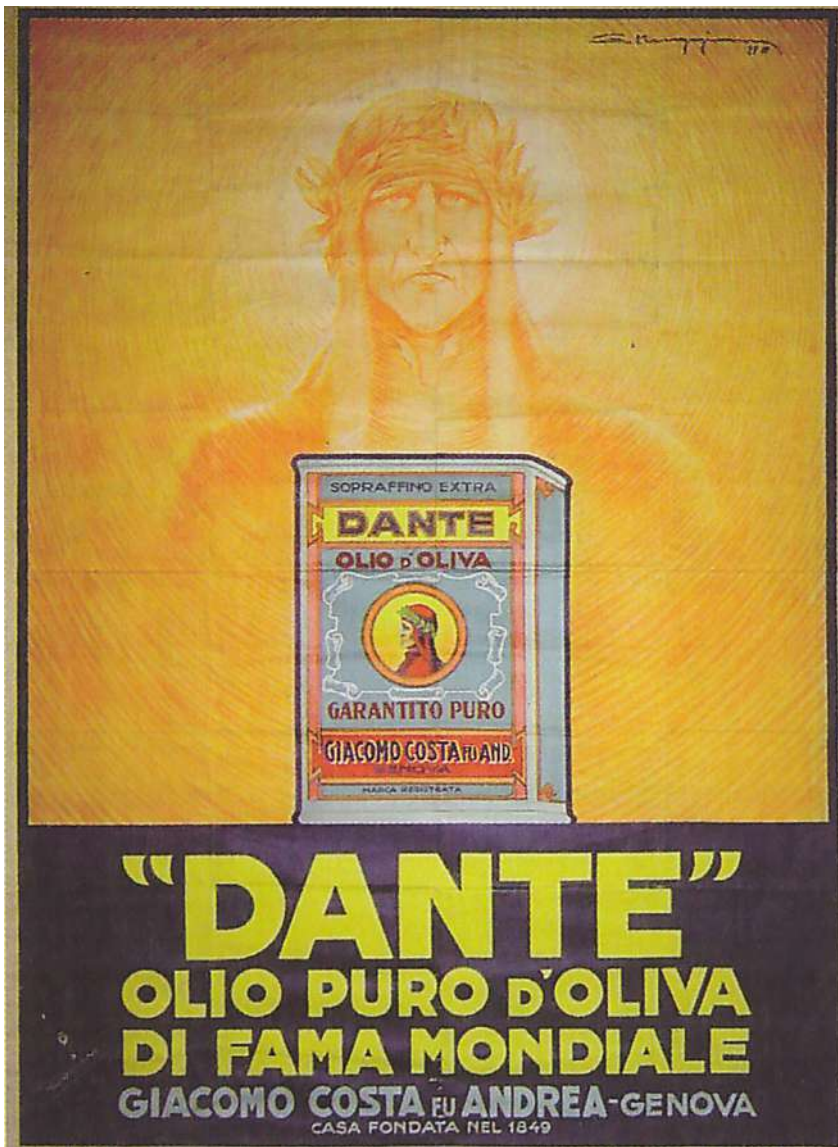
◀ **TEODORO WOLF FERRARI**  
 Manifesto pubblicitario Olivetti,  
 1912

Nel 1912 Dante Alighieri diviene un testimonial della Olivetti, anticipando in un certo senso celebrità del mondo del cinema o campioni dello sport oggi presenti su riviste e spot pubblicitari. In occasione del lancio della prima macchina da scrivere italiana, la Olivetti M1, si cercava di promuovere la novità in un mercato non preparato ad accoglierne e così Teodoro Wolf Ferrari pensò bene di utilizzare a proprio favore la figura di Dante nella propria strategia comunicativa: la fama ed il prestigio di Dante Alighieri, simbolo per eccellenza di italianità, si riflettono in una certa misura anche nell'oggetto prodotto dalla Olivetti.



◀ **BRAND OLIO DANTE**  
 Logo aziendale attuale

L'oleificio Costa, produttore di Olio Dante, fondato a metà Ottocento, cominciò ad esportare in America nel 1898 ma l'azienda veniva scambiata per portoghese: l'idea di dare all'olio esportato il nome Dante nasce per sopperire all'equivoco ed offrire agli italiani all'estero un prodotto che, nell'immaginario collettivo, richiamasse la patria e che venisse associato direttamente all'Italia, proprio come il Sommo Poeta.



◀ **BRAND OLIO DANTE**  
 Manifesto pubblicitario,  
 1928



◀ **BRAND OLIO DANTE**  
 Manifesto pubblicitario,  
 2021





◀  
**AMOS NATTINI**  
*Inferno, canto XII,*  
*acquerello,*  
*1921-41*



◀  
*Inferno, canto XV,*  
*acquerello,*  
*1921-41*





◀ **SALVADOR DALÌ**  
*Dante,*  
acquerello,  
1959-1963



◀ **Cerbero,**  
acquerello,  
1959-1963



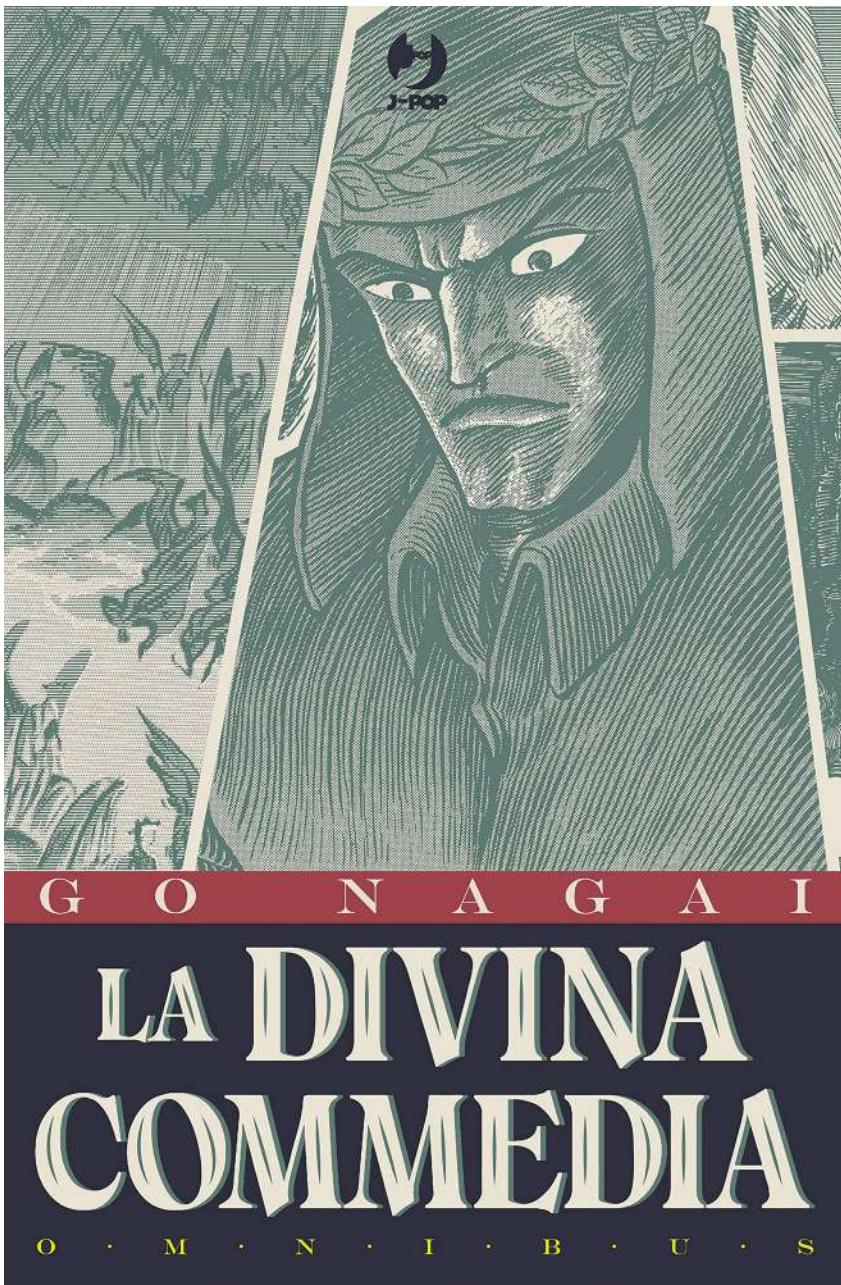


◀ ANGELO BIOLETTA

*L'Inferno di Topolino,*  
fumetto,  
1949-1950

*L'Inferno di Topolino è una parodia a fumetti Disney della Commedia. Si tratta di un poema in terzine dantesche formate da endecasillabi a rima incatenata, il medesimo metro utilizzato dal Sommo Poeta nell'opera originale, ma in questo caso i protagonisti del viaggio attraverso l'inferno sono Topolino (Dante) e Pippo (Virgilio). Anche la struttura dell'opera ricalca quella originale: L'Inferno di Topolino, infatti, è diviso in canti sul modello della Divina Commedia.*





◀  
**GO NAGAI**

*La Divina Commedia,  
fumetto,  
1994*

*L'incontro tra la cultura giapponese e quella occidentale proposta dal mangaka Go Nagai nasce quando questi, in età giovanissima, ne lesse una versione con illustrazioni di Gustave Dorè, innamorandosene perdutamente. Nel fumetto di Nagai, non a caso, è sostanziale l'influsso delle illustrazioni di Dorè, che il fumettista giapponese omaggia riproducendone le tavole più celebri pressochè interamente ed adattandovi gli stilemi tipici dei manga giapponesi: lacrime, sudore, ombre e nudi femminili. Trasformare in vignette grandi classici della letteratura mondiale non è un'eccezione in Giappone: ne sono un esempio le trasposizioni di "I miserabili" di Victor Hugo e "Il rosso e il nero" di Stendhal.*

*Cerbero,  
fumetto,  
1994*



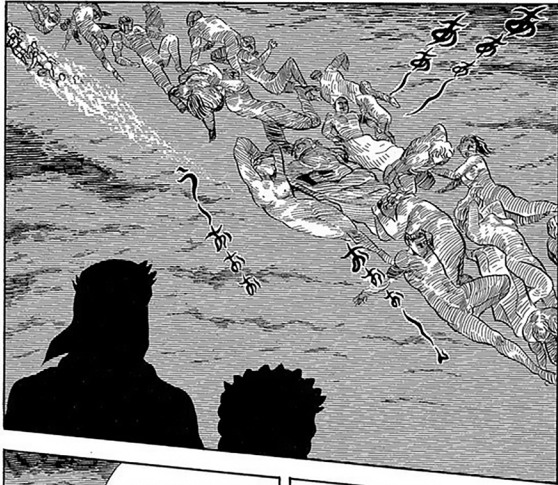




▲  
Caronte,  
fumetto,  
1994

◀  
Lucifero,  
fumetto,  
1994





IN VITA SI SONO ABBANDONATI ALLA LORO SFRENATA LIBIDINE E PER AVER TROPPO DESIDERATO L'AMORE HANNO CAUSATO DELLE SVENTURE

QUELLE SONO LE ANIME DEI LUSSURIOSI, CHE SCONTANO L'ESSERE STATI SCHIAVI DELLE LORO BRAME

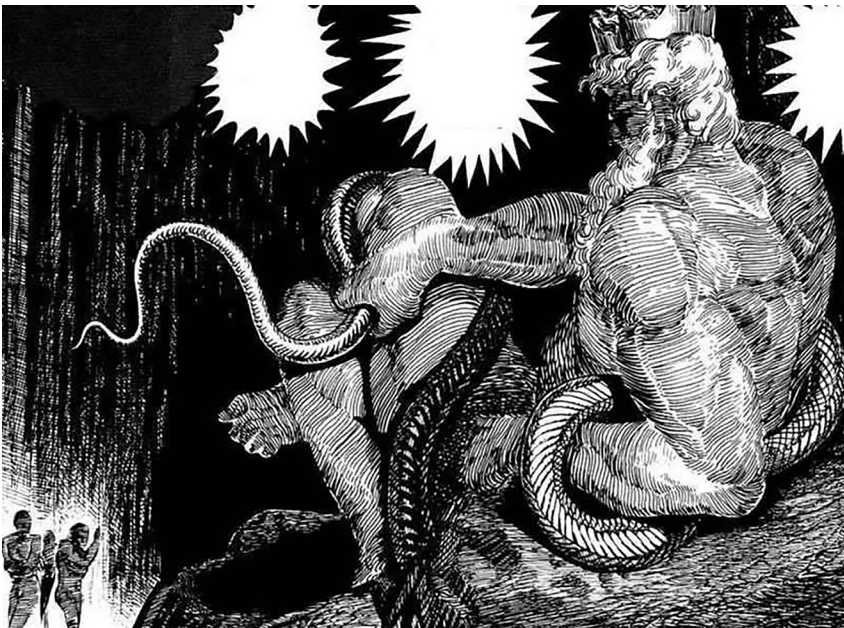
TUTTI COLORO CHE HANNO COMMESSO SIMILI PECCATI SI TROVANO IN QUESTO CERCHIO

LE LORO GRIDA SI INNALZANO MENTRE IL SINISTRO VENTO INFERNALE LE TRASCINA!

SEMBRANO FIGURE UMANE CHE VOLTEGGIANO PORTATE DAL VENTO...

MA QUELLE...

*La figura infernal, che mai non resta, mira il spirto con la sua rampa. (Cantata sesto II, vv. 31-32)*



▲ *Lussuriosi, fumetto, 1994*

◀ *Minosse, fumetto, 1994*

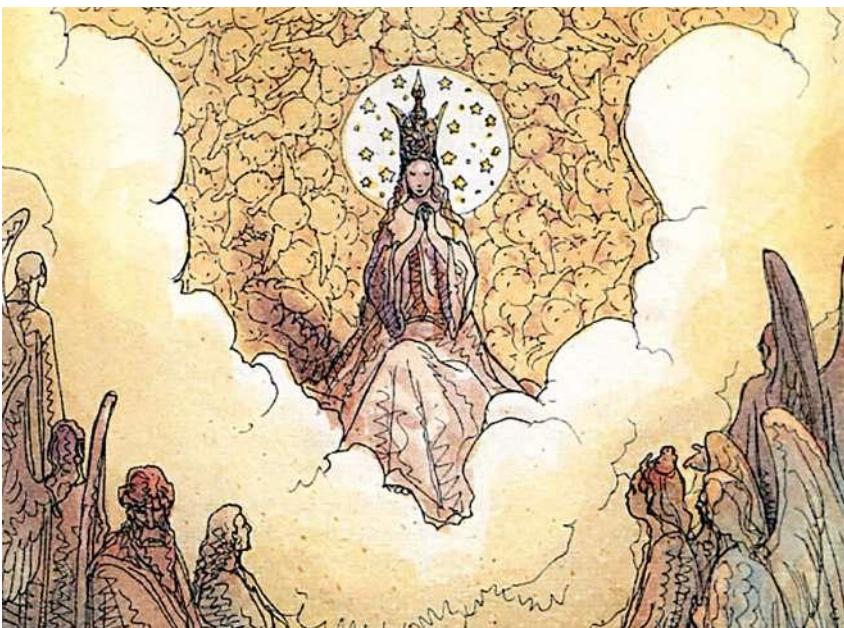




◀ **LORENZO MATTOTTI**  
*Inferno,*  
*illustrazione,*  
*1999*



◀ **MILTON GLASER**  
*Purgatorio,*  
*illustrazione,*  
*1999*



◀ **MOEBIUS**  
*Paradiso,*  
*illustrazione,*  
*1999*



◀  
**GEORGY FRANGULYAN**  
*La barca di Dante,*  
scultura,  
Venezia, 2007

Dettaglio





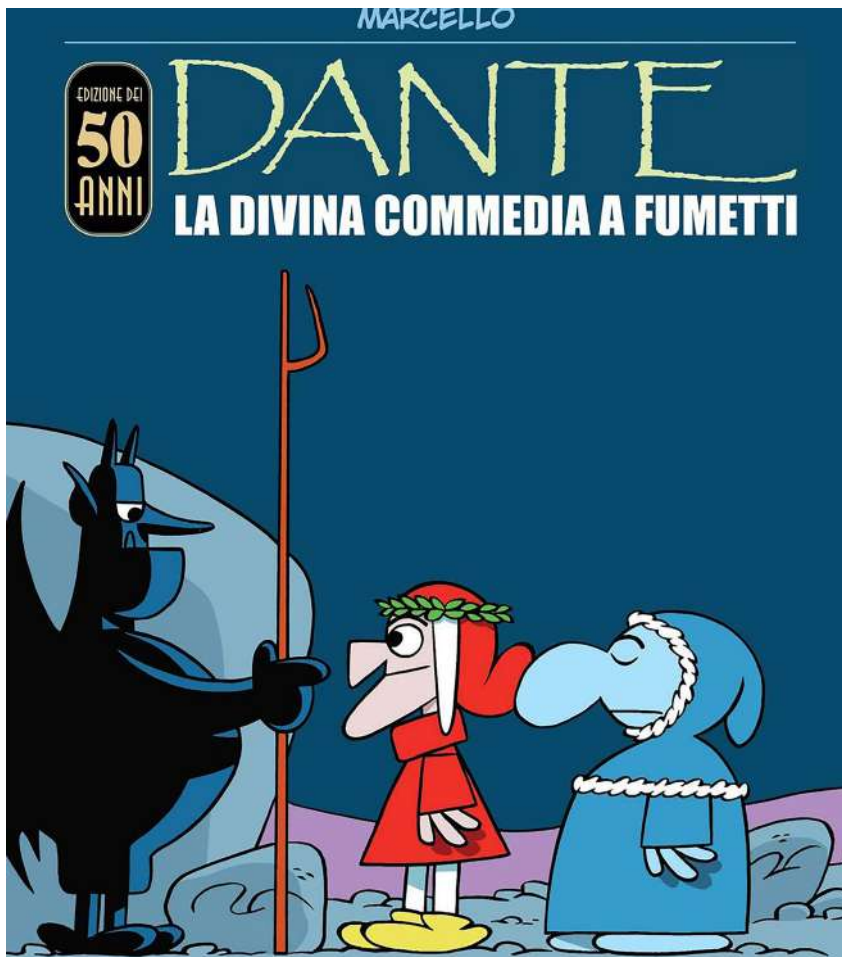


▲  
**ELECTRONIC ARTS**  
*Dante Alighieri,*  
*videogame,*  
*2010*

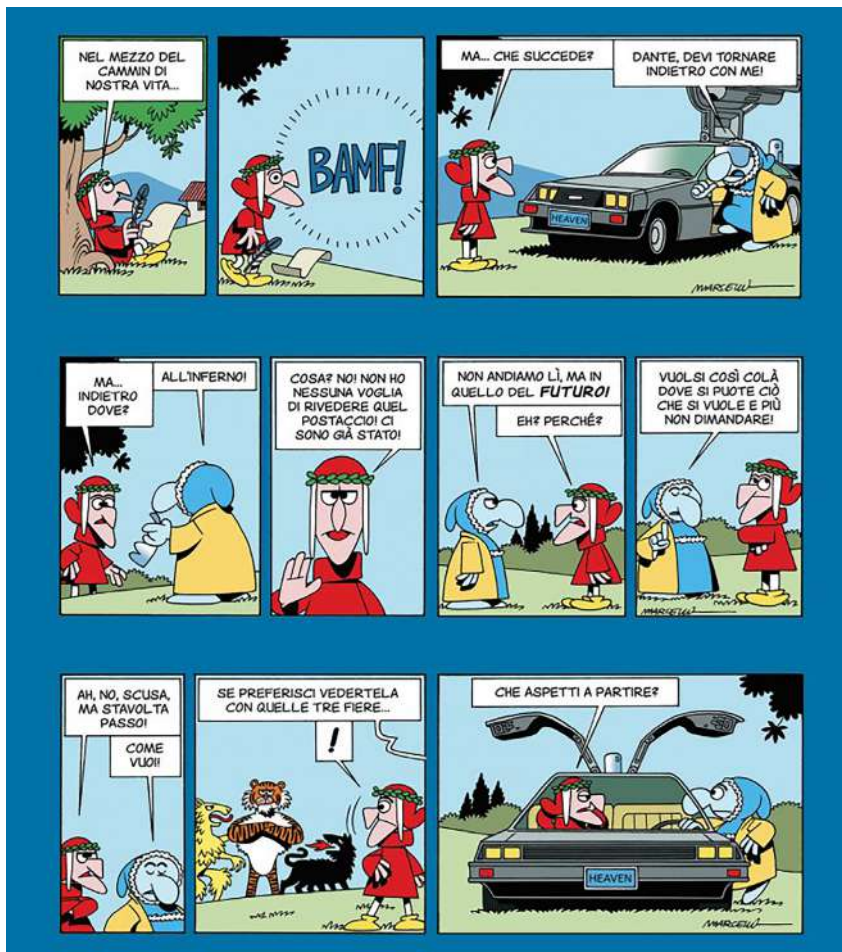


◀  
**EA PICTURES, FILM ROMAN**  
*Dante Alighieri,*  
*animazione,*  
*2010*





◀ **MARCELLO**  
*La Divina Commedia a fumetti,*  
*fumetto,*  
*2015*



◀ **MARCELLO**  
*La Divina Commedia a fumetti,*  
*fumetto,*  
*2015*



◀  
**MATTEO BERTON**  
*Caronte,*  
*illustrazione,*  
*2015*



◀  
**MATTEO BERTON**  
*Lucifero,*  
*illustrazione,*  
*2015*

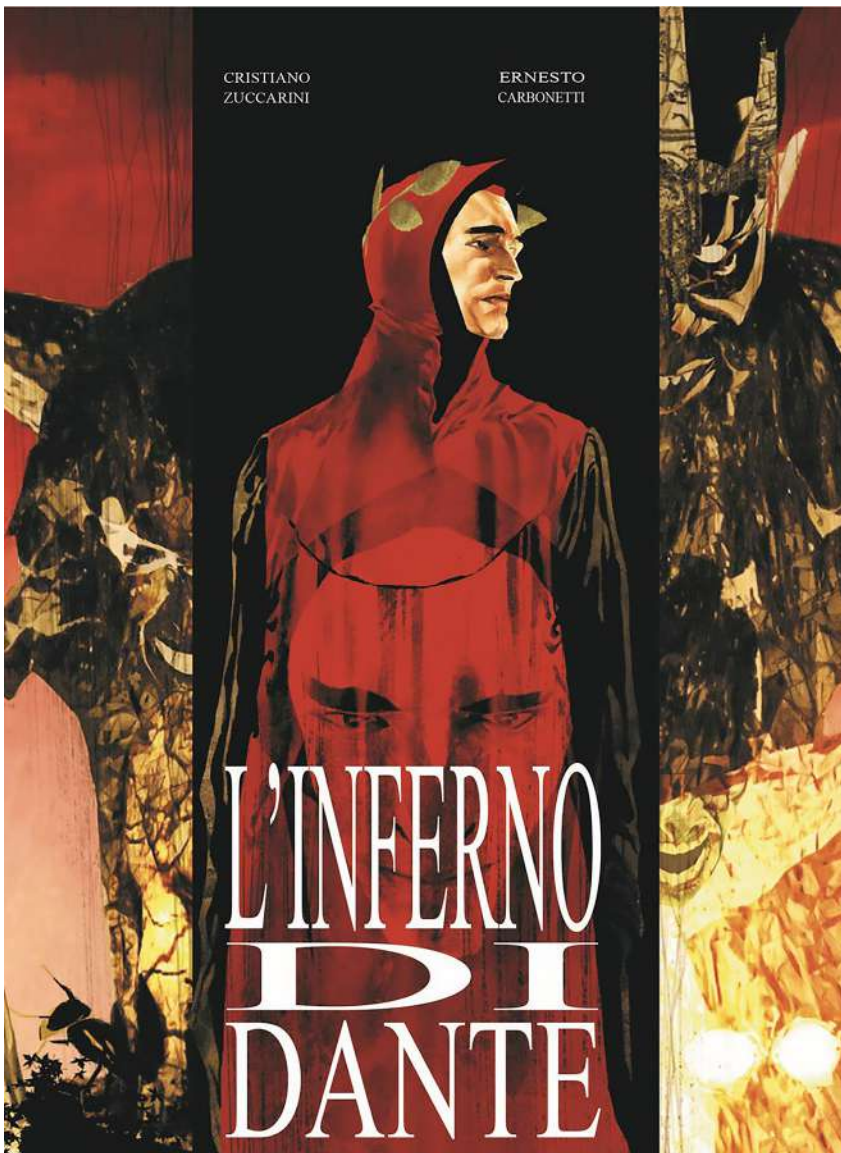




▲  
**KOBRA**  
*Dante Alighieri,*  
*murales, dettaglio,*  
*Ravenna, 2016*

◀  
*Dante Alighieri,*  
*murales,*  
*Ravenna, 2016*





◀ **ERNESTO CARBONETTI**  
*L'inferno di Dante,*  
graphic novel,  
2019



◀ **PAOLO BARBIERI**  
*L'inferno di Dante,*  
graphic novel,  
2021



◀ **MARCO SOMÀ**  
*Le 3 fiere,*  
illustrazione,  
2021

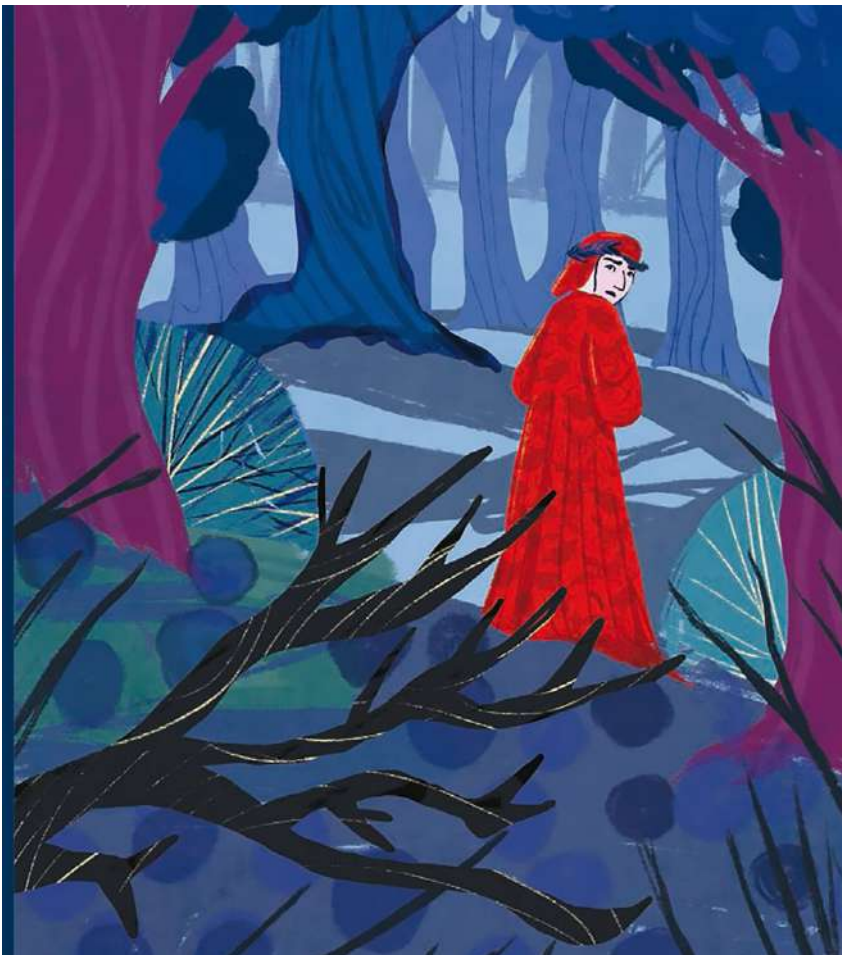
*Lucifero,*  
illustrazione,  
2021







◀  
**LIZA RENDINA**  
*Dante,*  
*pupazzo in feltro,*  
*2021*



◀  
**SILVIA BARONCELLI**  
*La selva oscura,*  
*illustrazione,*  
*2021*



◀ **ALESSANDRO MUSCILLO**  
*La Divina Commedia,*  
*illustrazione,*  
*2021*



◀ **RICCARDO GUASCO**  
*Ritratto di Dante Alighieri,*  
*illustrazione,*  
*2021*





▲ **WE RUN THE STREETS**  
*Inferno,*  
 murales,  
 Milano, 2021

◀ *murales, dettaglio,*  
 Milano, 2021

▼ **FULCRO M**  
*Dante Alighieri,*  
 murales,  
 Roma, 2021







◀  
**ANONIMO**  
*Dante queer,*  
*murales,*  
*Firenze, 2021*



◀  
**LEDIESIS**  
*Ritratto di Beatrice,*  
*dipinto,*  
*2021*

## CARATTERIZZAZIONE VISIVA DI DANTE

Come si evince da un'attenta analisi delle raffigurazioni riguardanti la caratterizzazione visiva di Dante, che siano esse legate ad uno stile classico piuttosto che contemporaneo, bidimensionale invece che in tre dimensioni, è possibile ritrovare gli elementi ricorrenti più iconici e che sono puntualmente riscontrabili in tutte le immagini che riguardano il poeta. Ulteriore dimostrazione di come, isolando pochi ma fondamentali dettagli, si possa rappresentare significativamente la sua figura con immediata semplicità.

Il percorso di semplificazione, prima, e di caratterizzazione, poi, parte dall'individuazione delle seguenti caratteristiche:

- il naso aquilino, segno distintivo per eccellenza, rimarcato dalla moltitudine di rappresentazioni che ne risaltavano il profilo tagliente;
- la prorompentezza del colore rosso delle sue vesti, quasi sempre presente nell'outfit scelto dai vari artisti;
- la tunica indossata da Dante Alighieri in tutte le sue rappresentazioni, la quale, suggerisce una forma complessiva del personaggio simile ad un triangolo. Tenendo conto dei volumi, in fase di modellazione, ci si orienterà verso una forma conica;
- La corona d'alloro: durante il Medioevo la corona d'alloro venne intesa come simbolo di trionfo nella poesia ed utilizzata per incoronare i grandi poeti; comune è infatti la raffigurazione di Dante Alighieri con il capo cinto d'alloro (un omaggio postumo in verità).

## PROGRAMMI UTILIZZATI

Per la modellazione di personaggi, oggetti, scenari di gioco ed animazioni, è stato utilizzato il programma di modellazione 3D **Blender**. Tutto ciò che concerne la fisica che regola il mondo di gioco (sistema di collisioni, cadute, velocità dei movimenti, etc.) e la mappatura dei comandi, sono state realizzate attraverso **Unity 3D**, uno tra i maggiori motori grafici per lo sviluppo di applicazioni interattive e videogiochi. Per quanto riguarda, invece, la visualizzazione delle linee di dialogo (che in game appaiono sotto forma di pergamene), dell'interfaccia dei menù e del diario di bordo, si è optato per **Adobe Illustrator**, il principale programma professionale in ambito vettoriale.



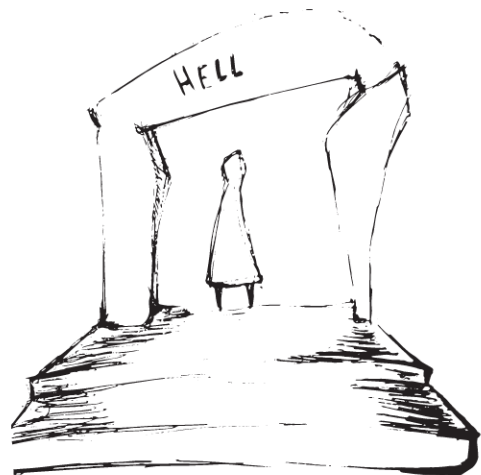
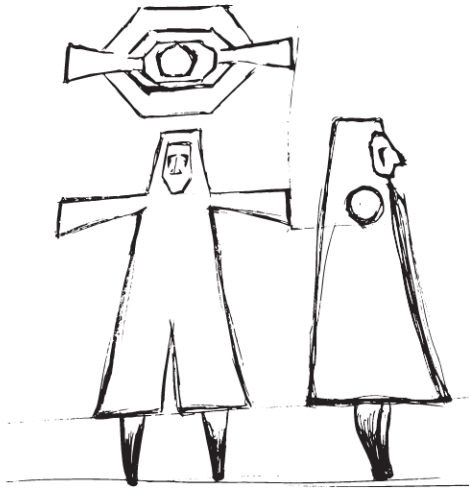
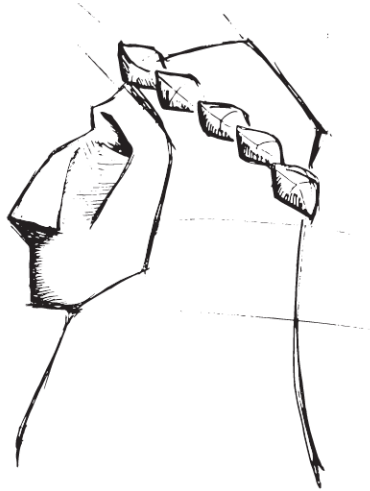
## SCHIZZI PREPARATORI DEL PERSONAGGIO E DEGLI SCENARI

Schizzi, preliminari alla modellazione, sulla caratterizzazione visiva di Dante e dei suoi movimenti di base. L'intento è quello di concentrarsi sulle caratteristiche peculiari che possano rappresentare il personaggio ai minimi termini, pur restando immediatamente riconoscibile: verranno enfatizzati elementi quali il naso a caratterizzare il viso, la forma conica delle sue vesti e la corona di alloro.

Attraverso la riduzione del dettaglio si cerca di ottenere una pulizia visiva che ricodifica l'immagine di partenza suggerendo, attraverso l'astrazione e la geometricità delle sue forme, una figura umana.

Attraverso il processo di stilizzazione continua si viene pertanto a creare lo stile grafico che accompagnerà l'utente a spasso per tutto l'inferno dantesco; uno stile surreale, onirico e cartoonesco che, come suggeriscono i vari prodotti orientati ad un giovane pubblico, trova efficacia di lettura attraverso la semplicità del proprio linguaggio. L'intento è quello di ritrovare immediata corrispondenza con il reale o, quantomeno, con l'iconografia dantesca tramandata sino ad oggi che rappresenta il background culturale di partenza attraverso il quale confrontarsi.

Partendo dalla caratterizzazione del personaggio protagonista dell'esperienza, lo studio e gli schizzi si concentrano sulle peculiarità fisiche di Dante, sulla trasposizione di linguaggi bidimensionali in forme tridimensionali e sulle movenze che il personaggio avrà una volta inserito nel motore grafico.



## TRASPOSIZIONE SU BLENDER

Dopo i primi schizzi atti ad abbozzare le caratteristiche fisiche e visive del personaggio Dante e le dinamiche di base del platforming, si è passati al concretizzare tali idee attraverso l'utilizzo del programma blender. Quello che si intende ottenere è una figura stilizzata che preveda l'omissione di molti dettagli ma che si focalizzi su quelli precedentemente evidenziati ai fini di una caratterizzazione semplice ma efficace.

Le sembianze del personaggio suggeriscono la natura umana pur stravolgendone i connotati. Tutti gli altri personaggi non giocanti, gli oggetti e gli ambienti di gioco saranno plasmati coerentemente con la caratterizzazione visiva del personaggio protagonista dell'avventura, cercando pertanto una coerenza visiva generale.

La figura risulta caricaturale e giocosa ma rimangono inalterate le proporzioni di una figura umana nel medesimo tempo. La scelta della palette dei colori è derivata direttamente dalle antiche illustrazioni riguardanti Dante e riadattata ad un contesto virtuale/cartoon.

Dopo aver creato il personaggio è necessario realizzare il *rigging*, ossia il procedimento alla base delle movenze del personaggio. La parola "rig" comunemente indica il sistema di movimenti e di controllo delle marionette: lo stesso accadrà con il personaggio appena realizzato; verrà pertanto creato lo scheletro che permetterà a Dante di prendere vita e di muovere il proprio corpo.

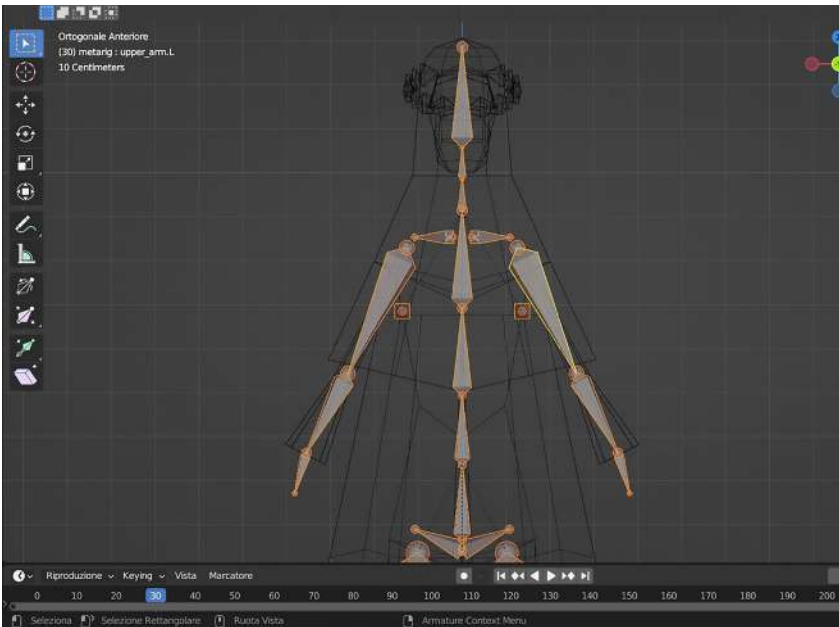


Fase di modellazione 3D del personaggio Dante

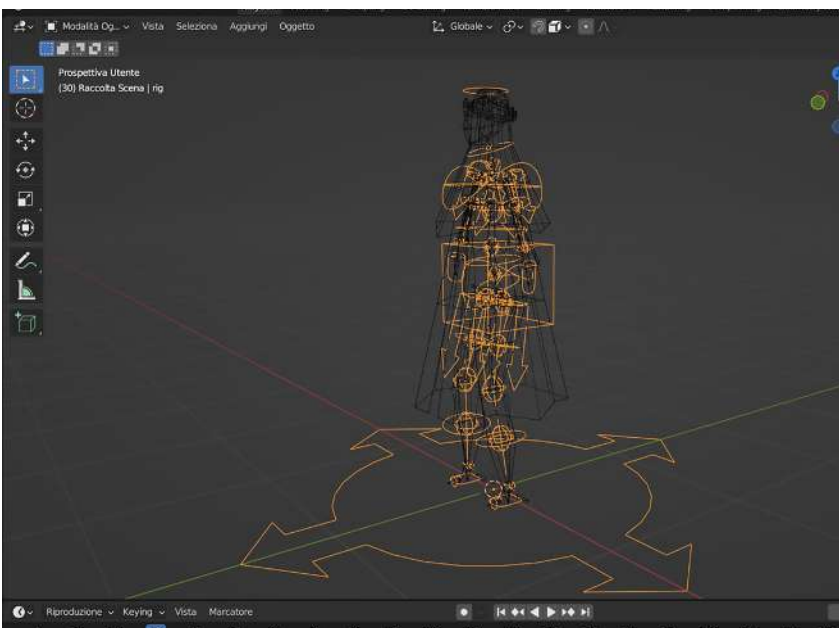




*Applicazione dei colori e fase di rendering*



*Fase di rigging del personaggio propedeutica al movimento*



Personaggio in movimento





## SISTEMA CROMATICO

I colori rappresentano un concreto ed efficace strumento di comunicazione (visiva). Se accostati coerentemente alle immagini, infatti, riescono a veicolare un messaggio in maniera immediata e ad enfatizzare la percezione di ciò che si vuole trasmettere. Questo perchè i colori hanno la facoltà di stimolare la psiche delle persone persuadendole verso determinate sensazioni che possono essere di varia natura (ad esempio si può indurre calma oppure eccitamento).

La teoria dei colori, del resto, trova applicazione non solo nel mondo del marketing, del design o delle forme d'arte, ma è presente nella realtà quotidiana di chiunque.







Nell'ambito videoludico, pertanto, l'utilizzo della psicologia dei colori può divenire un elemento fondamentale di game design, tant'è che nei team di sviluppo di videogiochi spesso esiste una figura (o più) apposita nella scelta e gestione della palette cromatica.

Il colore, accompagnato alla narrazione, passa dall'essere un mero orpello estetico a vero elemento funzionale.




Nell'ideazione e progettazione dell'atmosfera di gioco de UN VIAGGIO INFERNALE la scelta della palette cromatica varia a seconda del dove e del come si trovi il personaggio in un dato momento del proprio percorso, consistendo sostanzialmente in due opzioni opposte:

- la palette cromatica dai toni caldi è stata scelta per l'ambientazione della selva, tutorial del gioco; i colori sono ancora legati alla natura per suggerire la dimensione ancora umana della location;
- la palette cromatica dai toni freddi, preponderante in tutto il titolo, è stata utilizzata per creare un'ambientazione surreale e trascendentale, cercando un senso di onirico; l'accentuato contrasto tra luci ed ombre è un'aggiunta coerente in questo senso, oltre a donare tridimensionalità ai colori piatti.

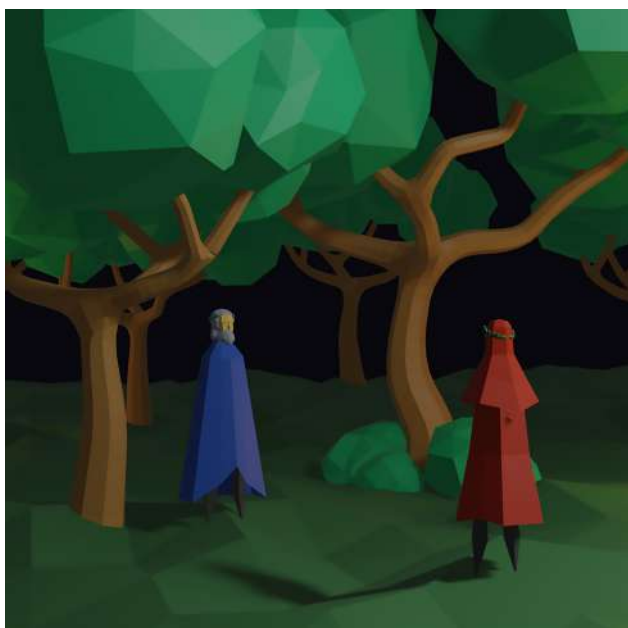
## PALETTE CROMATICA PREVALENTE AMBIENTI DI SCENA

Palette della selva, livello tutorial	→	HEX 22C77A		HEX BA8B49	
Palette prevalente dell'inferno	↙ ↘	HEX 4F1A11		HEX 0B0A39	
		HEX 70291A		HEX 3A0F5B	

## PALETTE CROMATICA SISTEMA DI ILLUMINAZIONE DI SCENA

Luce illuminazione scena selva	→	HEX FFFFFF	
Luce illuminazione scena inferno	↙ ↘	HEX 8820B0	
		HEX C67F3D	

Scena selva (tutorial)



Scena Canto V, Inferno



## PALETTE CROMATICA DEL PERSONAGGIO PRINCIPALE



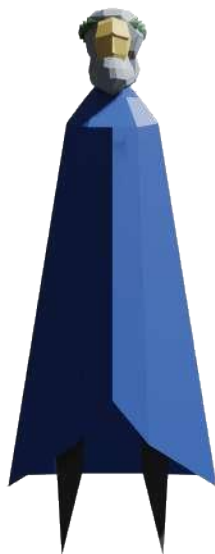
HEX  
407A47

HEX  
FBD36E

HEX  
BD2F13

HEX  
505050

## PALETTE CROMATICA DEL PERSONAGGIO SECONDARIO



HEX  
A5B2C4

HEX  
FBD36E

HEX  
3060C7

HEX  
505050



## **MAPPA DEI COMANDI**

### **MOUSE E TASTIERA**

- movimenti direzionali: tasti WASD;
- interazione con scenario, oggetti e png: tasto E;
- azione di salto: tasto SPACE;
- azione di corsa: WASD+Tab;
- rotazione visuale/camera: mouse.
- apertura menù: tasto F3.

### **GAMEPAD:**

- movimenti direzionali: stick sinistro;
- interazione con scenario, oggetti e png: tasto A;
- azione di salto: tasto Y;
- azione di corsa: stick sinistro+B;
- rotazione visuale/camera: stick destro.
- apertura menù: tasto START.

## TIPOGRAFIA

**Source Sans Pro** è un carattere tipografico senza grazie creato dal designer Paul D. Hunt per Adobe. Di grande pulizia visiva, è un carattere fortemente ispirato al **Franklin Gothic** progettato da Morris Fuller Benton nel 1903.

### Source Sans Pro Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;!?

### *Source Sans Pro Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;!?*

### **Source Sans Pro SemiBold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;!?**

### **Source Sans Pro Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;!?**

## Bibliografia

*“La Divina Commedia”, Dante Alighieri, 1304 – 1321, Edizione di riferimento a cura di Natalino Sapegno, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 2005*

*“Trattatello in laude di Dante”, Giovanni Boccaccio, 1351 – 1356, Edizione di riferimento a cura di Vittore Branca, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1974*

*“La Divina Commedia”, Go Nagai, 1994, Edizioni BD srl, Milano, 2014*

*“L’inferno di Topolino”, Guido Martina, Panini Comics, Modena, 2021*

*“Storia della Letteratura Italiana”, a cura di Emilio Cecchi e Natalino Sapegno, Garzanti Grandi Opere S.p.A., Milano, 2001*

*“Anatomia di una storia”, John Truby, Dino Audino Editore, 2009*

*“Videogiochi e cultura della simulazione”, Gianfranco Pecchinenda, Editori Laterza, 2010*

*“Game-based learning. Gioco e progettazione ludica in educazione”, Romina Nesti, Edizioni ETS, 2017*

*“Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni”, Nicolas Bilchi, Edizioni Unicopli, 2019*

*“Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo”, Riccardo Falcinelli, Einaudi, 2017*



## Sitografia

[www.uffizi.it](http://www.uffizi.it)  
[www.analisdellopera.it](http://www.analisdellopera.it)  
[www.finestresullarte.info](http://www.finestresullarte.info)  
[www.raicultura.it](http://www.raicultura.it)  
[www.domusweb.it](http://www.domusweb.it)  
[www.arte.it](http://www.arte.it)  
[www.bargellomusei.beniculturali.it](http://www.bargellomusei.beniculturali.it)  
[www.artenet.it](http://www.artenet.it)  
[www.ansa.it](http://www.ansa.it)  
[it.wikipedia.org](http://it.wikipedia.org)  
[www.rizzolieducation.it](http://www.rizzolieducation.it)  
[lagallerianazionale.com](http://lagallerianazionale.com)  
[www.circolocubounibo.it](http://www.circolocubounibo.it)  
[www.dislocazioni-transnazionali.it](http://www.dislocazioni-transnazionali.it)  
[www.treccani.it](http://www.treccani.it)  
[kuenstlerleben-in-rom.de](http://kuenstlerleben-in-rom.de)  
[www.bibliotecamai.org](http://www.bibliotecamai.org)  
[arte.sky.it](http://arte.sky.it)  
[www.sound36.com](http://www.sound36.com)  
[www.meisterdrucke.it](http://www.meisterdrucke.it)  
[www.catalogoartemoderna.it](http://www.catalogoartemoderna.it)  
[www.dante.global](http://www.dante.global)  
[www.calcografica.it](http://www.calcografica.it)  
[www.danteotosco700.it](http://www.danteotosco700.it)  
[patrimonioculturale.regione.emilia-romagna.it](http://patrimonioculturale.regione.emilia-romagna.it)  
[bloggingart.it](http://bloggingart.it)  
[www.fondazioneecrp.it](http://www.fondazioneecrp.it)  
[www.ilmulo.it](http://www.ilmulo.it)  
[www.grafica.beniculturali.it](http://www.grafica.beniculturali.it)  
[ilmitte.com](http://ilmitte.com)  
[www.frizzifrizzi.it](http://www.frizzifrizzi.it)  
[www.cambridgeenglish.org](http://www.cambridgeenglish.org)  
[www.minecraft.net](http://www.minecraft.net)

*education.minecraft.net*  
*www.artribune.com*  
*www.gonagaiworld.com*  
*www.conoscifirenze.it*  
*warhorsestudios.cz*  
*www.ea.com*  
*www.kobo.com*  
*www.amazon.it*  
*www.storytel.com*  
*www.savethechildren.it*  
*www.agendadigitale.eu*  
*www.direfareinsegnare.education*  
*www.tomshw.it*  
*www.erickson.it*  
*cepell.it*  
*www.istat.it*  
*www.aie.it*  
*it.clementoni.com*  
*secondlife.com*  
*civilization.com*  
*www.storiaolivetti.it*  
*www.archiviosistoricolivetti.it*  
*www.exibart.com*  
*www.oliodante.com*  
*www.turismo.ra.it*  
*corriere.it*  
*www.wrts.it*  
*issuu.com*  
*www.corriere.it*  
*www.repubblica.it*  
*www.everyeye.it*  
*multiplayer.it*  
*www.ansa.it*  
*www.youreducation.it*  
*unric.org*  
*www.ubisoft.com*