

*L' Inferno di Dante non si legge, si gioca!*



“Mi ritrovai per una selva oscura che la diritta via era smarrita.

Ahi quanto a dir qual era è cosa dura

Esta selva selvaggia e aspra e forte

Che nel pensiero rinnova la paura!”

Immersa nella completa mancanza di ispirazione dovuta a cambiamenti personali e fisici troppo drastici ed emotivi per poter provare a “pensare e scrivere seriamente”, mi ritrovo tra le mani un videogioco uscito in questo febbraio piovoso e freddo che inaspettatamente sta facendo discutere ed appassionare anche chi dal mondo dei games è consapevolmente lontano anni luce.

Si tratta di Dante's Inferno, il Dante video ludico, nato con l'intento di promuovere l'ascesa del videogioco come elemento di cultura. Operazione azzardatissima, pensata strizzando l'occhio al settore marketing della produzione dell'entertainment americano, non proprio in linea con i programmi ministeriali italiani.

Io che non sono una detrattrice dello sviluppo tecnologico e non sono spaventata dalla commistione di generi apparentemente così diversi tra loro, mi son divertita a notare ed annotare le analogie, nonché le differenze, tra l'opera summa del grande scrittore fiorentino e il titolo che sta impazzando nelle console degli adolescenti.

Innanzitutto i personaggi e i gironi rispecchiano quelli originali. Virgilio farà in effetti da guida, ma il neo Dante non userà la parola come elemento di distruzione bensì una falce che gli permetterà di uccidere i demoni infernali che intralceranno il suo cammino. Un Dante un tantino più violento e risoluto rispetto l'originale, in tempi moderni e cinematografici lo si apostroferebbe come Pulp. Dimentichiamoci per un attimo l'Alighieri dal volto pallido ed emaciato con la sua corona d'alloro, per incontrare un Dante cavaliere palestrato e molto versione rambo, il quale si trasforma in un

crociato dal fisico imponente ingannato dalla chiesa ed incline all'auto-flagellazione, per espiare i peccati commessi in nome di Dio.

Dante si immergerà nel suo inferno personale e fisico, attraversando i diversi gironi al fine di strappare l'amata Beatrice nelle mani di Lucifero.

Dante crociato possiede un potere speciale per sconfiggere i suoi nemici, il potere celestiale racchiuso nella croce di Beatrice, la quale arma potrà donare sia la morte ai suoi nemici che la pace eterna.

Sarà il giocatore a decidere se assolvere o condannare la sua anima. Assolvendola il Nostro rafforzerà la propria fede, evidenziando il potere della croce; vendicandosi rafforzerà la potenza della falce, simbolo della violenza.

Urla strazianti inondano perennemente l'aria dello schermo, colori saturi all'estremo accecano lo sguardo, un inferno che non ha nulla da invidiare a quello originale. Tutti gli ambienti di gioco riescono nell'intento di insinuare una spiacevole sensazione di oppressione e angoscia nell'animo del giocatore, la stessa che si prova letteralmente superando le rive dell'Acheronte.

La sofferenza sprizza da ogni poligono, i dannati urlano e invocano il perdono ad ogni passaggio, e il sangue scorre a fiumi.

I dialoghi riprendono quelli della Divina, il dialetto toscano è decisamente attendibile; così come le figure simboliche e mitologiche con le quali il nostro Dante si relaziona sono le stesse che ritroviamo nei canti infernali: Caronte, Re Minosse, Ponzio Pilato, Elettra, Orfeo, Cleopatra, Antonio, Cerbero e tutti gli altri personaggi che "affollano" i vari gironi.

Una differenza sostanziale rispetto la Divina Commedia risiede nel fatto che finalmente l'opera non si subisce passivamente, ma il giocatore studente (o ex studente) sceglie il futuro dei dannati.

Quanti di noi avrebbero assolto i lussuriosi Paolo e Francesca dal peccato dell'adulterio? Io sì, e finalmente lo si può fare!

Un gioco che vuol diventare popolare pensato per un pubblico giovanile, analogie con un'opera letteraria che nacque anch'essa per il popolo, scritta non in latino ma in volgare. Un gioco che potrebbe avvicinare le nuove generazioni al libro originale, che non ha la presunzione di sostituirlo ma di suscitare interesse e curiosità. Non sostitutivo, ma complementare.

Una curiosità interessante: Jonathan Knight, il produttore esecutivo di "Dante's Inferno", ha due lauree una in informatica l'altra in belle arti, il che dovrebbe far pensare a nuovi ed inaspettati intrecci tra letteratura e sviluppo videoludico. Scenari inaspettati che questo Dante's inferno sta evocando avvicinando due mondi apparentemente contrastanti tra loro, ma che invece diventeranno, se non lo sono già, la nuova frontiera dell'intrattenimento dopo la rivoluzione del cinematografo: la letteratura video ludica.