

**Cultura**

# Dickens e la regina il videogame è in cattedra



*L'ultima versione di Assassin's Creed nella Londra vittoriana  
protagonista di una lezione all'università di Milano  
La storica: "La ricerca accurata ne fa uno strumento didattico"*

**MARCO PASSARELLO**



la Repubblica **SERA**  
28 ottobre 2015





### IL TRAILER

Nel video la presentazione di *Assassin's Creed*. In copertina, la regina Vittoria rappresentata nel gioco

**S**e vi chiedessero quale mezzo permette di immergersi con maggiore coinvolgimento e realismo nell'atmosfera di un'epoca passata, rispondereste «un videogioco»? Probabilmente no, ma i tempi cambiano, e nei giorni scorsi uno dei titoli videoludici di maggior successo è stato l'ospite d'onore di una lezione universitaria dedicata alla letteratura britannica di epoca vittoriana.

Il gioco in questione è *Assassin's Creed*, una delle serie contemporanee di maggior successo, giunto al nono episodio pubblicato. E non a caso, dato che Ubisoft (la casa produttrice, una delle poche europee a contrastare lo strapotere degli Usa nel settore), si fa un vanto dell'accuratezza delle sue ricostruzioni storiche. Certo, la narrazione di fondo non è esattamente realistica: si immagina che gli eventi storici siano influenzati dalla lotta secolare tra due organizzazioni segrete, che trovano origine rispettivamente negli Assassini e nei Templari. I due gruppi cercano di controllare il mondo assicurandosi le reliquie di civiltà aliene dimenticate che hanno preceduto l'umanità, e per







### LA SAGA

Il videogame è arrivato al nono episodio. Sotto, la ricostruzione della Londra vittoriana

localizzarle sfruttano un apparecchio che permette di rivivere in prima persona gli eventi del passato.

Il nono episodio, *Assassin's Creed: Syndicate*, è interamente ambientato nel 1861, nella Londra vittoriana: gli assassini protagonisti, Jacob Frye e la sorella Evie, devono strappare la città al controllo dei Templari, affrontando Jack lo Squartatore e incontrando personaggi come lo scienziato Charles Darwin, l'inventore Alexander Graham Bell, l'infermiera filantropa Florence Nightingale, la regina Vittoria e soprattutto lo scrittore Charles Dickens.

Proprio Dickens è stato lo spunto per la lezione universitaria, dato che a tenerla è stata la professoressa Francesca Orestano, ordinaria di Lingua Inglese all'Università degli Studi di Milano e grandi appassionata dell'autore di *David Copperfield*. Anche se lei tiene a precisare che la presenza dello scrittore nella Londra del 1861 non è del tutto appropriata: «Quando Ubisoft mi ha contattata, all'inizio ho risposto: "come sarebbe nel 1868?" A quell'epoca Dickens è vicino alla morte, passa molto tempo negli Usa, ha la





## REALE E VIRTUALE

Trafalgar Square come è nella realtà (in alto) e come è stata riprodotta in *Assassin's Creed*





### LO SCRITTORE

La preparazione del quadro con Charles Dickens



gotta, vive ormai a Gads Hill, vicino a Rochester. E comunque ero perplessa: la mia lotta quotidiana è quella di far leggere i ragazzi, non di farli videogiocare». Ma poi Orestano ammette: «D'altra parte, è vero che Dickens da giovane aveva l'abitudine di girare moltissimo per la città, soprattutto di notte, quindi il gioco mi è sembrato partire da uno spunto di verità, ed è interessante perché c'è dietro comunque una ricerca storica molto accurata. Per cui ho accettato di tenere una *master class* nella mia aula».

Alla lezione, che non ha avuto alcun fine commerciale, hanno partecipato anche Lee Jackson, autore britannico di *Dirty Old London*, un saggio sui lati meno edificanti della Londra vittoriana; Federica Corelli e Vittoria Soprani, autrici italiane di romanzi di genere *steampunk* (fantascienza ambientata in passati alternativi) ispirati all'epoca; e Jean-Vincent Roy, storico militare, ma soprattutto responsabile dell'aderenza storica del videogioco. Roy ha spiegato che la Londra dell'epoca è stata ricostruita nel modo più accurato possibile, utilizzando ben 30 mappe d'epoca per ricreare fedelmente la pianta cittadina. Tuttavia gli sviluppatori sono stati liberi di sacrificare l'accuratezza alla "gio-





**LONDRA NASCOSTA**  
Nel videogioco si svela il lato più triste della società vittoriana

cabilità". Per esempio i treni sono molto più grandi di quelli di allora, così angusti che le persone avevano a stento lo spazio per muoversi, figuriamoci per le spettacolari scene di lotta richieste dalla sceneggiatura.

Ma perché oggi è tanto popolare un'epoca ormai lontana? Secondo la professoressa Orestano «queste manifestazioni di interesse contemporaneo avvengono perché «L'età vittoriana siamo noi, sembra antica ma è simile alla nostra sotto molti aspetti. È un'età in cui la popolazione è divisa per classe, razza e genere: *high, middle* e *working class*, uomini e donne, inglesi e razze colonizzate. Se non si appartiene ad un gruppo si è degli *outsider*, dei nessuno». Allo stesso modo, precisa la professoressa Oristano, «oggi esisti se sei su Facebook, se fai parte di un vasto gruppo che annega l'individualità. Inoltre è l'epoca in cui nasce la modernità, vengono costruite opere mastodontiche che spaventano per la loro portata. Ponti, ferrovie, fognature, il Crystal Palace della Grande Esposizione di Londra del 1851, che avrebbe dovuto riguardare l'arte ma in realtà fu





un'esposizione di tutti gli oggetti dell'arte e del commercio: si evidenziava il fondo commerciale di ogni impresa, compresa la letteratura. E poi c'era un interesse molto contemporaneo per tutto ciò che riguarda la vita, i contagi, le infezioni». Proprio per questo motivo, prosegue la docente, «uno dei romanzi che leggo con i ragazzi è *Dracula*, capolavoro immortale dove troviamo la paura dell'infezione trasmessa attraverso il sangue, ma anche la paura dell'immigrato romeno a Londra. Poi c'è il telegrafo, che secondo degli studi creava delle malattie nervose, perché non implica solo che posso inviare messaggi in America in pochi secondi, ma anche che posso essere bombardato da messaggi. Questa reciprocità è uno degli aspetti della modernità: siamo parte di un sistema più vasto che ci agisce, nel quale galleggiamo».

### I CAMPI DI LAVORO

Nell'epoca di Dickens gli insolventi erano imprigionati in campi di lavoro

Certo, *Assassin's Creed*, pur essendo molto realistico e comportando anche un certo grado di violenza, soffre in parte di quel fenomeno di rimozione degli aspetti controversi cui difficilmente sfuggono i prodotti dell'industria cultu-





### SUL TAMIGI

Il protagonista del gioco guadra il traffico di battelli sul porto di Londra

rale destinati al grande pubblico. «Non si parla di politica: che potrebbe essere un nervo scoperto della nostra civiltà - chiarisce Orestano - E non si parla di droga, nonostante sia ambientato in un periodo in cui nei quartieri cinesi si moltiplicano le fumerie d'oppio, e il laudano è venduto legalmente nelle farmacie (e Dickens ne fa uso regolare, ogni volta che deve passare la Manica e contro la gotta)». In definitiva il videogioco è uno strumento didattico utile? La professoressa Orestano è di un cauto ottimismo: «Io sono una persona della parola: sono convinta che lo scritto abbia delle caratteristiche che nessuna immagine può sostituire. Ma posso utilizzare tutti gli strumenti di questo mondo per interessare, affascinare, approfondire, e tra questi c'è il fascino visivo dei videogioco. *Assassin's Creed* è molto scuro, a volte assume quasi le tinte seppia delle immagini d'epoca, e permette di esplorare la città a volo d'uccello, con immagini aeree di grande bellezza».

