

la rivista di **en**gramma
2002

13-16

La Rivista di Engramma
13-16

La Rivista di
Engramma
Raccolta

direttore
monica centanni

La Rivista di Engramma

a peer-reviewed journal
www.engramma.it

Raccolta numeri **13-16** anno **2002**

13 gennaio 2002

14 febbraio 2002

15 marzo/aprile 2002

16 maggio/giugno 2002

finito di stampare novembre 2019

sede legale
Engramma
Castello 6634 | 30122 Venezia
edizioni@engramma.it

redazione
Centro studi classicA luav
San Polo 2468 | 30125 Venezia
+39 041 257 14 61

© 2019
edizioni**engramma**

ISBN carta 978-88-94840-77-3
ISBN digitale 978-88-94840-76-6

L'editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

16

maggio/giugno

2002

LA RIVISTA DI ENGRAMMA N. 16

DIRETTORE
monica centanni

REDAZIONE
Alessandra Pedersoli Claudia Daniotti Daniela Sacco Giacomo Dalla Pietà Giovanna Pasini Giulia
Bordignon Katia Mazzucco Lara Squillaro Lorenzo Bonoldi Luca Tonin Maria Bergamo Marianna
Gelussi Monica Centanni Sara Agnoletto Silvia Fogolin Valentina Sinico

COMITATO SCIENTIFICO
lorenzo braccesi, maria grazia ciani, georges didi-huberman, alberto ferlenga, kurt w. forster,
fabrizio lollini, giovanni morelli, lionello puppi

this is a peer-reviewed journal

La Rivista di Engramma n. 16 | maggio/giugno 2002

©2017 Edizioni Engramma

SEDE LEGALE | Associazione culturale Engramma, Castello 6634, 30122 Venezia, Italia

REDAZIONE | Centro studi classica Iuav, San Polo 2468, 30125 Venezia, Italia

Tel. 041 2571461

www.engramma.org

L'Editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

Sacco | Pedersoli | Bonoldi | Sbrilli

maggio/giugno 2002

SOMMARIO

7| Le trame intrecciate di Mnemosyne. Aby Warburg e Carl Gustav Jung
a confronto

DANIELA SACCO

27| L'effigie di Giovanni VIII Paleologo: una galleria

A CURA DI ALESSANDRA PEDERSOLI

37| Il mito si aggiorna

A CURA DEL SEMINARIO DI TRADIZIONE CLASSICA, COORDINATO DA
LORENZO BONOLDI

41| Mitici videogiochi

ANTONELLA SBRILLI

43| Forme, voci e colori dall'antico

ALESSANDRA PEDERSOLI

45| Quel che resta del Mito

LORENZO BONOLDI

Mitici videogiochi

Videogiochi mitici. Presentazione della mostra: *Play. Il mondo dei videogiochi*, a cura di Jaime d'Alessandro, Roma, Palazzo delle Esposizioni, fino al 10 luglio 2002

Antonella Sbrilli

Pong e *Space war*, che hanno aperto una nuova dimensione dell'intrattenimento e della fantasia, la potenzialità dei videogiochi si è allargato tanto quanto il loro mercato. I tre grandi generi: l'abbattimento di avversari e record; l'esplorazione avventurosa; la costruzione di mondi simulati, hanno raggiunto vette di suggestione grafica e soddisfazione interattiva. I più giocati sono diventati film e si sono trasferiti in Internet, creando comunità di giocatori sparsi in tutto il mondo. I personaggi, i temi, le icone di questi giochi sono una koinè planetaria parlata da centinaia di migliaia di adolescenti e non solo. In essa, la mitologia celtica si innesta sulla tradizione nipponica, tracce vaganti di miti indiani, greci, ebraici, mesoamericani si mescolano su un terreno comune, dove l'antichità e il medioevo si incontrano in un futuro senza tempo, con apporti da mondi alieni e aperture verso spazi psichedelici e sinestetici. Anche i meccanismi dei giochi pescano dalla narrazione mitica. All'inizio furono labirinti e draghi (*Dungeons and Dragons*) e fanciulle da liberare, l'esplorazione di terre incognite e la soluzione di indovinelli che valgono la vita, la ricerca di tesori con l'ausilio di aiutanti magici: schemi di adventure che si sono affiancati ai giochi di azione e a quelli di simulazione, dove lo scopo è colonizzare un territorio e governarlo da demiurgo. Nella mostra al Palazzo



delle Esposizioni di Roma il viaggio nella storia dei videogiochi è una discesa agli inferi, nel sotterraneo del Palazzo, lungo corridoi bui interrotti da teche illuminate in cui le vecchie consolle sembrano tesori di plastica, e gli schermi mandano a ripetizione le immagini delle saghe: *Final Fantasy*, *Tomb Raider*, *Metal Gear*. Un viaggio con un occhio al passato: chi sapeva che la Nintendo è nata nel 1889 come produttrice di carte da gioco in cui i modelli occidentali erano fusi con la cultura zen? E con uno sguardo al presente: negli studi di computer grafica dove una potenza di calcolo immane permette di programmare questi giochi che sono fatti, non va dimenticato, di codice. La mostra indaga l'impatto con il cinema, il fumetto, la letteratura, la musica, la psicologia cognitiva, la simulazione educativa. Rimane ancora da mostrare la pervasiva presenza della componente mitica nei giochi: riconoscere un po' di Teseo nel piccolo Super Mario che libera la principessa Daisy, qualcosa degli Orazi e Curiazi nei combattimenti fra avversari affrontati e di Edipo nella soluzione degli enigmi.



pdf realizzato da Associazione Engramma
e da Centro studi classicA Iuav
progetto grafico di Silvia Galasso
editing a cura di Francesca Romana Dell'Aglio
Venezia • aprile 2015

www.engramma.org



la rivista di **engramma**
anno **2002**
numeri **13-16**

Raccolta della rivista di engramma del Centro studi classicA | luav, laboratorio di ricerche costituito da studiosi di diversa formazione e da giovani ricercatori, coordinato da Monica Centanni. Al centro delle ricerche della rivista è la tradizione classica nella cultura occidentale: persistenze, riprese, nuove interpretazioni di forme, temi e motivi dell'arte, dell'architettura e della letteratura antica, nell'età medievale, rinascimentale, moderna e contemporanea.