

Il ciclo di incontri PASSAGGI organizzato da SOCREM Torino con Fondazione Fabretti, giunto alla terza edizione, affronta questa volta il tema dei nuovi linguaggi per raccontare la morte. Nello specifico: la morte raccontata dai videogiochi, la morte di massa nella fiction e la morte collocata nell'universo dei social e della rete.



# PASSAGGI

## Nuovi linguaggi per raccontare la morte

A Torino il 5 e il 14 novembre e il 12 dicembre, alle ore 17 nella Sala Gioco del Circolo dei Lettori

## 3 lives left: The Physical Impossibility of Death in the Mind of Videoludic Narrator

**Renato Roda**

ha un PhD in Ricerca Sociale Comparata ed un Master in Management delle Istituzioni Scolastiche e Formative, svolge il ruolo Knowledge and Data Manager presso la Compagnia di San Paolo di Torino. Specializzato nell'uso delle tecniche di *Social Network Analysis* in ambito sociologico e narratologico, ha curato il volume "I Linguaggi della contemporaneità" (il Mulino 2018).

Il videogioco ha vissuto un'evoluzione complessa, paragonabile a quella che ha trasformato a partire dall'inizio del Novecento il cinema da curiosità da fiera a vero e proprio linguaggio narrativo autonomo.

Dai primi videogames distribuiti tra la fine degli anni '70 e, soprattutto, l'inizio degli anni '80 - che si risolvevano in rompicapi digitali fruibili senza strutturare l'azione intorno ad un racconto pur minimale - si è giunti ai grandi videogiochi tripla AAA, il cui budget (ed i cui incassi) spesso supe-

rano le più grandi produzioni hollywoodiane e che sono in grado di coinvolgere i giocatori in narrazioni articolate e profonde, in grado di elaborare temi complessi e "alti" e in molti casi strutturare la trama lungo una scansione seriale. Si mantiene però anche in questi prodotti più evoluti la natura duale tipica del videogioco, che unisce l'impianto interattivo del gioco alla proposta di un ricco contenitore narrativo capace di coinvolgere emotivamente e intellettualmente il giocatore. Il modo in cui que-

sto nuovo media affronta e declina il tema della Morte rappresenta uno dei casi più interessanti in cui la duplice natura ludico-narrativa del Videogioco plasma una nuova e specifica forma di fruizione di un Racconto.

La Morte diventa parte della struttura normativa del Gioco, identificandosi con il fallimento e la sconfitta del giocatore o misurando il livello di difficoltà della sessione ludica, senza però svuotarsi della drammatica connotazione che definisce la fine di una vita in ogni esperienza poetica.

# La morte di massa tra rappresentazione e realtà

**Carlo Greppi**

storico e scrittore, organizza viaggi della memoria con l'associazione Deina ed è membro del Comitato scientifico dell'Istituto nazionale Ferruccio Parri. Collabora con Rai Storia come presentatore, inviato e ospite. È autore del romanzo per ragazzi "Non restare indietro" (Feltrinelli 2016) e il suo ultimo saggio è "25 aprile 1945" (Laterza 2018).

La narrazione dello sterminio degli ebrei d'Europa sul fronte orientale muove i suoi primi passi a guerra in corso, quando i nazisti producono un numero impressionante di fonti - fotografie e report, innanzitutto - che testimoniano i loro crimini: queste fonti verranno utilizzate come prove nei processi del dopoguerra, a partire da quello di Norimberga. E a queste fonti si affiancano fin da subito le testimo-

nianze dei "sommersi" che emergono sulle ceneri del massacro e quelle dei "salvati", che al massacro sono sopravvissuti.

Negli ultimi decenni, però, in molti si sono convinti - con validi argomenti - che la fiction possa raccontare la Shoah in maniera più convincente di questi materiali, data anche la natura brutale e selvaggia della prima fase dello sterminio, quella che va appunto "in

scena" sul fronte orientale a partire dall'estate del 1941. Attraverso una ricognizione che ripercorrerà vari linguaggi - dalla letteratura al fumetto, dal cinema alle serie tv - ci si chiederà quanto oggi siano da considerarsi efficaci le narrazioni non saggistiche della "morte di massa", anche e soprattutto quanto vengono intrecciate in maniera storiograficamente solida con materiale documentario.

# La morte e i social network

**Davide Sisto**

assegnista di ricerca in Filosofia Teoretica presso l'Università di Torino e docente presso il Master "Death Studies & the End of Life" dell'Università di Padova. Tra le sue pubblicazioni "Narrare la morte. Dal romanticismo al post-umano" (ETS, 2013) e "La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale" (Bollati Boringhieri 2018).

La cosiddetta Digital Death - vale a dire, l'insieme di studi interdisciplinari che si occupano dei modi in cui la cultura digitale sta modificando il nostro rapporto con la morte, il lutto, la memoria e l'immortalità - è diventato un tema centrale sia per gli studiosi delle nuove tecnologie digitali sia per coloro che sono impegnati nei molteplici campi della tanatologia (Death Studies, Death Education, ecc).

La morte è una parte della vita e la vita è divenuta digitale: l'uso quotidiano del web condiziona non solo l'esistenza individuale e collettiva all'interno dello spazio pubblico, ma anche e soprattutto la dimensione post mortem di ogni cittadino. Una

volta conclusasi la singola vita, la registrazione online di tutto questo materiale digitale personale può avere effetti imprevedibili sull'esistenza altrui e in relazione alla memoria di sé, dal momento che non conosciamo in modo certo la sua effettiva durata, non sappiamo se e in quanto tempo diverrà obsoleto e se, infine, sarà accessibile o inaccessibile agli altri.

In particolar modo, la diffusione popolare dei social network come Facebook, il più grande cimitero che vi sia al mondo con i suoi cinquanta milioni di utenti deceduti, Twitter e Instagram ha generato un problema filosofico fondamentale: ogni volta che termina un'esistenza psicofisica, unica e

mai ripetibile, la sua vita digitale continua a essere attiva, rendendo possibile una vera e propria interazione postuma con i morti.

A partire da queste premesse teoriche, l'incontro intende mettere in luce le peculiari caratteristiche dei riti di commiato all'interno dei social network, riguardanti tanto le persone comuni quanto quelle popolarmente note. Verranno evidenziati altresì tanto gli aspetti benefici della partecipazione collettiva al lutto online quanto quelli negativi. Verrà infine mostrato il modo in cui cambia il rapporto individuale e sociale con la malattia mortale in virtù dell'uso pubblico dei social network.