

Società

VIDEOGIOCHI

Un gruppo di studenti dell'Università di Catania ha realizzato un videogioco con protagonista un personaggio senza memoria

CARMEN GRECO

C'è un protagonista che si risveglia in un ambiente spettrale senza sapere chi è, senza conoscere nulla. In preda ad una sorta di amnesia, questo "cugino" del terzo millennio dello smemorato di Collegno, per ritrovare il suo passato e, quindi, se stesso, deve risolvere una serie di enigmi raccogliendo vari indizi, aprendo cassette, interpretando "pizzini" ed esplorando luoghi bui e inquietanti immersi in una luce fioca da ambiente dark fantasy. È il tema di "A State of Limbo" il videogioco in salsa horror (che strizza l'occhio anche alla psicologia) creato da un team di studenti dell'Università di Catania che frequentano "Sviluppo di Giochi Digitali", all'interno del corso di laurea triennale in Informatica del Dipartimento di Matematica e Informatica tenuto dal prof. Filippo Stanco.

L'esperimento, promosso da Stanco e coordinato da Luigi Claudio Viagrande e Dario Allegra ha portato alla realizzazione di una "demo" del videogioco con un possibile futuro da prodotto di mercato.

«L'idea ci è stata proposta dal prof. Stanco - dice Clarissa Carbonaro, 24 anni, una delle programmatrici, cresciuta a pane e Crash Bandicoot, con un presente da fan di Stephen King e un futuro da game designer - "A State of Limbo" è un'avventura grafica convertita al genere horror. Il protagonista si ritrova in uno stato di "limbo", appunto, non è cosciente dei suoi ricordi passati e si ritrova ad interfacciarsi con degli spiriti, delle anime, che in qualche maniera lo guidano a ritrovare se stesso. Per mancanza di tempo abbiamo realizzato una demo ma si potrebbe trasformare in una versione vendibile, ci vuole uno sponsor, un produttore qualcuno che si occupi di piazzarlo su una delle diverse piattaforme esistenti per la



Com'è horror la ricerca della verità



Gli studenti di "A State of Limbo"; sopra, un frame che dà l'idea dell'ambientazione

vendita».

Claudio Di Maida, programmatore, 23 anni è stato l'uomo degli "effetti speciali". «Questo lavoro - sottolinea - è servito ad approfondire di gran lunga le nozioni spiegate a lezione che, spesso non si possono spiegare in ogni dettaglio al 100%. La difficoltà è stata passare dalla teoria alla pratica e mettere

insieme tutte le diverse menti nel progetto, coniugare ogni pezzettino di lavoro in un risultato armonico. Ognuno di noi ha contribuito con una propria identità, non tutti amano il genere, io per primo preferisco l'avventura».

«Di solito ogni studente conclude il corso presentando un progetto individuale che consiste in un sempli-

ce videogioco - ha spiegato il prof. Filippo Stanco - in questo caso, l'esperimento è nato dall'idea di mettere insieme il lavoro di più studenti, provenienti dai corsi di Informatica, Ingegneria informatica e Acca-

ragazzi sono stati in grado di sviluppare una demo giocabile di un videogioco di genere survival horror - ha precisato Allegra -. Il giocatore, risolvendo indovinelli e interagendo con dei personaggi non giocanti scoprirà alcuni elementi storici relativi alla magione in cui si svolge la trama, fornendo un background che lascia aperto ad un eventuale sviluppo futuro.

«Speriamo che il gioco possa passare da demo a prodotto completo - ha commentato Viagrande -. Nel frattempo, visto il successo dell'esperienza, abbiamo deciso di replicare l'esperimento per l'anno accademico 2020/2021 con ben due gruppi di studenti e quindi due videogiochi in cantiere».

Intanto, ecco i nomi dei protagonisti dell'esperimento Angelica Maria Meros (3D artist), Clarissa Carbonaro e Claudio Di Maida (programmatore e game designer), Rosario Catania, Enrico Cosentino, Paolo Di Gregorio, Roberto Rizza e Alessandro Salvatore Verderame (programmatore), Mario Alberto d'Arrigo (sound designer) e Andrea Filippo Salemi (programmatore e sound designer). Hanno partecipato, inoltre, Simone Destro, Massimo Di Dio e Letizia Lo Mastro.



IL PROF. FILIPPO STANCO

«Grazie al lavoro in team ottimi risultati anche in ambito didattico»

demia delle Belle Arti di Catania, per produrre un unico progetto decisamente più ambizioso dimostrando come grazie al lavoro in team sia possibile raggiungere ottimi risultati anche in ambito didattico».

«Grazie alla sinergia tra le loro capacità personali, i loro percorsi di studio e la loro forte motivazione i

FINO AL 3 DICEMBRE PER IL NUOVO DPCM

Parco Naxos Taormina chiuso al pubblico, dietro le quinte è sempre "work in progress"

La direttrice Gabriella Tigano: «Restyling del Teatro antico, riordino depositi e una mostra d'arte contemporanea per Palazzo Ciampoli»

Da ieri e fino al 3 dicembre il Parco Archeologico Naxos Taormina chiude temporaneamente al pubblico i siti di Taormina (Teatro Antico e Isola Bella), Naxos (Museo e Area Archeologica), Francavilla di Sicilia (Museo Mafra) e Casalvecchio Siculo (Basilica dei SS. Pietro e Paolo). La chiusura, ribadita da una circolare del Dipartimento dei Beni Culturali della Regione Siciliana, si impone in osservanza del Decreto del Presidente del Consiglio del 3 novembre 2020 che prevede la «sospensione temporanea delle mostre e dei servizi di apertura al pubblico di musei e luoghi della cultura per il contenimento del contagio del coronavirus».

Chiuse, temporaneamente, le porte ai visitatori, il Parco lavora "dietro le quinte" del teatro e dei vari siti. «Im-

gnognati su vari siti - commenta la direttrice Gabriella Tigano - non ci fermiamo mai: il personale dell'area amministrativa prosegue in modalità smart working le attività ordinarie e straordinarie, fra cui l'organizzazione di una mostra di arte contemporanea a Palazzo Ciampoli. Al Teatro antico, approfittiamo dell'assenza dei visitatori per procedere al restyling e alla messa in sicurezza delle grandi scalinate di accesso alla cavea, con il supporto di scalpellini e di una impresa specializzata. In ambito scientifico noi archeologhe stiamo lavorando alla valorizzazione del patrimonio, sia programmando nuovi scavi all'interno del Parco sia con il riordino dei depositi di Naxos e Taormina per recuperare quanto già emerso da precedenti campagne di scavo e restituire questi reperti alla fruizione del pubblico. E infine restano operativi i ca-



L'archeologa Vanaria a Francavilla

nali social del Parco Naxos Taormina (Facebook e Instagram) che mantengono vivo il dialogo con il pubblico e alimentano l'interesse di sempre più followers verso il mondo antico, l'archeologia, le radici culturali greche della Sicilia e il nostro patrimonio monumentale. Un dialogo virtuale già sperimentato positivamente durante il precedente lockdown grazie alla produzione di contenuti culturali di qualità dedicati ai siti del Parco e alle varie collezioni di reperti».

Nelle settimane di chiusura proseguiranno regolarmente i puntuali interventi di sanificazione dei luoghi di lavoro che il Parco Naxos Taormina ha avviato con successo già dal mese di marzo con il primo lockdown.

Il Parco archeologico, oggi denominato di Naxos-Taormina è stato istituito nel 2007 e gode di autonomia

scientifica, di ricerca e organizzativa, amministrativa e finanziaria. Dal 2013 il Parco ha la gestione di alcuni tra i più importanti siti monumentali e paesaggistici della provincia di Messina: il Museo e l'area archeologica di Naxos; il Teatro Antico e l'Odèon di Taormina; Villa Caronia; il Museo naturalistico di Isolabella, le aree archeologiche di Francavilla e il Mafra il nuovo museo archeologico. Dal 2019 sono gestiti dal Parco, Palazzo Ciampoli (Taormina), il Monastero e la Chiesa Basiliana dei Santi Pietro e Paolo (Casalvecchio Siculo) e si attesta all'Ente anche Castel Tauro. Nel corso del 2019 i siti del Parco Naxos Taormina hanno toccato per la prima volta lo storico record di 1.033.656 visitatori (esclusi gli oltre 150.000 spettatori degli eventi serali nel Teatro Antico di Taormina nel periodo tra giugno e settembre).