



Maggio, Emmanuel Krivine apre la stagione sinfonica Omaggio a Berlioz con la «Symphonie fantastique»

La stagione sinfonica del Teatro del Maggio Musicale Fiorentino si apre stasera alle 20 con il concerto diretto dal maestro francese Emmanuel Krivine, sul podio dell'Orchestra del Maggio in una serata dedicata al 150° anniversario dalla morte di Hector Berlioz. Con il direttore

musicale dell'Orchestre National de France e direttore principale ospite della Scottish Chamber Orchestra un programma di grande suggestione: si inizia con Edward Grieg («Peer Gynt», suite n. 1, op. 46 e Holberg Suite, op. 40) e a seguire la celebre «Symphonie fantastique op. 14» di Berlioz, per

questo che è il primo di 13 concerti dedicati ai percorsi musicali nordeuropei. Composta nel 1830 la «Symphonie fantastique» porta il ventisettenne Berlioz alla ribalta internazionale ed è ispirata dall'amore per l'attrice irlandese Harriet Smithson, inizialmente non corrisposta. Anche se poi lei diverrà sua moglie. Il concerto sarà trasmesso in differita da Rai Radio 3.

Lucca Comics & Games Il fumetto non è più considerato il piatto principale del menu, ma è un tutt'uno con giochi di ruolo, videogame, cosplayer. Metamorfosi di un festival e di immaginari diventati mainstream

L'invasione della galassia nerd

Info



● Lucca Comics & Games è in programma dal 30 ottobre al 3 novembre e riunirà i creatori di mondi e tutte le community di appassionati di fumetto, gioco, serie tv, arte e narrativa del fantastico

● Del mondo nerd si parlerà nell'incontro **Minimo Comune Nerd**, il 1° novembre dalle 15 alle 17.30 alla Sala incontri Giovanni Ingellis di Lucca Comics. Saranno presenti **Michele Bellone**, autore di «Incanto», **Eleonora Caruso**, curatrice di «Nerdopoli» e **Gregorio Magini**, autore di «Guida all'immaginario nerd». Modera **Manlio Castagna**

di **Vanni Santoni**

SEGUE DALLA PRIMA

E allora se ne desume che il fumetto non è più considerato il piatto principale nel menu. Non è un mistero, del resto, che da diversi anni molte persone raggiungono Lucca nei giorni del «Comics» semplicemente per osservare i cosplayer, quello show nello show costituito dai partecipanti vestiti da personaggi dei fumetti (ma anche dei videogiochi, del cinema, dei cartoni animati e delle serie TV), né lo è la proliferazione di stand dedicati a gadget di ogni tipo — spade laser, bacchette magiche, «action figures» e «collectibles» di ogni tipo — in cui da leggere non c'è proprio niente, per tacere del fatto che gli stand più grandiosi sono ormai quelli delle grandi aziende di videogiochi. «Festival crossmediale», dunque; ma si può scendere più nello specifico? «Fiera degli immaginari» forse risulta troppo ampio, ma la *reductio ad unum* di fumetti, giochi di ruolo, giochi da tavolo, videogame, fantasy, fantascienza e horror è per forza di cose questione complessa. C'è chi, per farlo, ha scelto di utilizzare il termine nerd, e la sua derivazione «nerdom». Scelta che già annuncia una mutazione semantica, se è vero che un tempo i «nerd» erano semplicemente gli «sfigati» appassionati di computer, mentre oggi — sarà forse il fatto che i nerd hanno vinto, e personaggi di successo come Bill Gates, Steve Jobs o Mark Zuckerberg vengono proprio da quel milieu? — non c'è niente di sfigato nel nerdom (anzi, Lucca pullula di ragazze laddove vent'anni fa era un evento solo al maschile) e soprattutto — si guardi anche solo alle code davanti ai cinema che proiettano *Joker* —, tutti quegli immaginari sono diventati mainstream. Chi potrebbe definire di nicchia, oggi, *Harry Potter* o *Il trono di spade*, *Guer-*



I funko pop, i pupazzetti dedicati a personaggi di film, cartoon, fumetti, libri. A Lucca saranno in piazza Santa Maria

re stellari o i supereroi?

Non è un caso, allora, che quest'anno siano usciti ben due libri che hanno cercato di mappare e mettere a fuoco il campo d'azione del nerdom — *Guida all'immaginario nerd*, di Jacopo Nacci, Alessandro Lolli, Gregorio Magini, Irene Rubino e Fabrizio Venerandi, e *Nerdopoli*, curato da Eleonora C. Caruso — e che la stessa Lucca Comics & Games voglia fare il punto sulla questione con un incontro intitolato *Minimo Comune Nerd*, che il 1° novembre vedrà protagonisti proprio Caruso e Magini, oltre allo sceneggiatore Manlio Castagna e al giornalista di *Wired* Michele Bellone, il cui ultimo libro, *Incanto*, ha messo insieme scienza e magia, un'ibridazione decisamente a tema.

Se Caruso concorda sul fatto che «il termine 'nerd' ha radicalmente modificato il suo uso rispetto a quello che se ne faceva negli anni passati, diventan-



Gli amanti delle storie si destreggiano tra una marea di prodotti, dai software alle serie, fino a spade laser e a gadget di ogni tipo



I cosplayer di Lucca Comics



Il manifesto di questa edizione

do una sorta di ombrello sotto il quale si raggruppano elementi che spesso si somigliano poco o niente tra loro», e giunge a dire che «siamo arrivati a un punto in cui non ha più senso definire 'nerd' o 'non nerd' una cosa, quanto il tipo fruizione che se ne fa: se guardi con piacere *Star Trek*, ti piace *Star Trek*; se conosci il numero di emittitori per cui certi modelli di phaser si differenziano dagli altri, sei un nerd di *Star Trek*».

Per Bellone, «Il nerdom era difficile da definire già quando era ancora una contro cultura, e lo è soprattutto adesso che è diventato di moda; un elemento comune alle tante sfaccettature del nerdom è, come scriveva anche Nacci in un suo articolo, l'approccio analitico all'immaginazione: non solo come strumento di conoscenza ma anche come spinta creatrice, vedi la grande passione per il world-building e l'attenzione ai dettagli con cui si esaminano i mondi immaginari».

Secondo Magini, infine, «il nerd è prima di tutto un appassionato di storie. Queste storie le custodisce, le coltiva, le racconta e molto spesso ci gioca. Dei tanti modi che esistono per confrontarsi con le storie, predilige uno dei più rischiosi: l'immersione prolungata. È convinto che dal fondo delle storie si possano ripescare delle soluzioni per i conflitti del mondo reale, però spesso nelle storie ci si perde, e al nerd piace perdersi. Se fossimo nel Medioevo, sarebbe un monaco, ma siccome siamo nel tardo capitalismo, il nerd non si destreggia tra le pergamene, bensì in una marea di prodotti dell'industria culturale: software, fumetti, serie, gadget e così via».

«Tra la passione ardente per le storie e la disponibilità al consumo», continua Magini, e la sensazione è che ci stiamo avvicinando al cuore della questione, «è scoccata la scintilla, e così gli attributi del nerd si sono sganciati da lui (che essendo geloso della propria nerditudine, ne è rimasto un po' lusingato e molto scocciato) e sono da tempo disponibili come elementi per i più diversi stili di vita e modi di stare insieme, che sono poi quelli vediamo riunirsi a Lucca per celebrare il vero denominatore comune delle tante galassie culturali del nerdom: la fede nell'importanza delle storie».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La chiesa di San Pier Maggiore rivive dov'era

Grazie ad una app si potrà passeggiare nel passato e nel presente. E arrivare fino a Londra

Si passa sotto l'arco di piazza San Pier Maggiore, si percorre la via omonima fino all'incrocio con via Verdi, e all'edificio delle Poste proprio al di là della strada. Contemporaneamente a ogni passo sullo schermo dell'Ipod dal lastricato di pietra prendono forma il portone, le colonne, il rosone, la navata centrale e l'altare di una chiesa che non c'è più: è la chiesa perduta di San Pier Maggiore, abbattuta nel 1784 perché considerata pericolante, che oggi rivive grazie alla app «Hidden Florence 3D: San Pier Maggiore» (disponibile tra pochi giorni, per ora solo per sistemi operativi Apple), ideata da Na-



Dopo la mostra di 4 anni fa alla National Gallery il progetto di Donal Cooper e Fabrizio Nevola

tional Gallery di Londra, Università di Cambridge, Università di Exeter. La app permette di vivere due dimensioni parallele, passeggiando nello stesso tempo nel presente e nel passato, nella chiesa di allora e nella via piena di auto, negozi e case che oggi ha preso il suo posto. L'idea nasce dal progetto che 4 anni fa ha portato Donal Cooper, professore di storia dell'Arte a Cambridge e il suo team a ricreare il modello in 3D della chiesa scomparsa, in occasione della mostra alla National Gallery su Francesco Botticini, artista del '400 autore dell'*Assunzione* dipinta per una delle cappelle di San Pier Maggiore e ora

conservata (come il Polittico di Jacopo da Cione) nel museo londinese: per mesi i ricercatori hanno fatto rilievi, per la strada, nelle botteghe e nelle case intorno a via San Pier Maggiore, a caccia di tracce dall'antica chiesa: hanno trovato una colonna nel bagno del bar Così («Abbiamo messo un cartello che lo ricorda e alcuni clienti chiedono di andarci apposta per vederla» racconta il titolare), mattoni più in là, un arco da un'altra parte, e intrecciando i rilievi con la documentazione sulla chiesa hanno ricreato virtualmente l'edificio. L'incontro con Fabrizio Nevola, professore dell'arte e

culture visuali all'Università di Exeter (già progettatore della app Hidden Florence, con itinerari geolocalizzati che sovrappongono mappe storiche e attuali) ha portato alla nuova applicazione. Funziona da Londra, inquadrando il polittico di Jacopo da Cione, e da Firenze, inquadrando via San Pier Maggiore (ma anche da casa o ovunque si voglia). «Così Londra appare a Firenze e Firenze a Londra» afferma Cooper. Per ora il polittico è l'unica opera che appare nella ricostruzione (in corrispondenza dell'attuale ufficio postale), ma «cercheremo di inserire altre opere conservate in altri mu-



La dimostrazione sotto l'arco dell'ex chiesa di San Pier Maggiore

sei». Questa «è la prima app del genere» afferma Nevola. «Abbiamo preferito il tablet perché ci piace l'idea che la gente mentre si muove nella chiesa come era, si immerga anche nella strada». Ieri la app è stata mostrata ai commercianti e agli abitanti. Il 7 novembre sarà presentata alla National Gallery.

Ivana Zulliani
© RIPRODUZIONE RISERVATA