



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DEI BENI CULTURALI

Archeologia, Storia dell'arte, del cinema e della musica

Corso di Laurea Magistrale in Scienze Archeologiche

EXTENDED MATRIX NARRATIVES: INFORMARE E
INTRATTENERE COL PASSATO

Tesi di laurea di:

Paola FRIGERIO

Matr.: 2048441

Relatore: Chiar.mo Prof. Emanuel DEMETRESCU

Correlatore: Chiar.ma Prof.ssa Caterina PREVIATO

Anno Accademico 2022-2023

“Tell me and I’ll forget; show me and I may remember; involve me and I’ll understand”

- Proverbio Cinese

Vorrei dedicare questo spazio a chi, con dedizione e pazienza, ha contribuito alla realizzazione di questo elaborato.

Ringrazio il relatore Demetrescu e la correlatrice Previato, che in questi mesi di lavoro hanno saputo guidarmi, con suggerimenti pratici ed offrendomi esperienze sul campo.

Ringrazio infinitamente la mia famiglia, senza i loro insegnamenti e il loro supporto, questo lavoro di tesi non esisterebbe nemmeno.

Ringrazio il laboratorio del CNR ISPC di Roma per l'immensa disponibilità. Un grazie particolare va a Eva Pietroni che mi ha dato utilissimi suggerimenti per condurre al meglio le mie ricerche.

Ringrazio Andrea per essermi stato accanto in questo periodo intenso, per avermi saputa ascoltare e per avermi sempre incoraggiata.

Ringrazio i miei instancabili colleghi di corso che hanno condiviso con me gioie e fatiche di questi anni trascorsi insieme.

INDICE

ESTRATTO.....	6
ABSTRACT	6
INTRODUZIONE	7
DEFINIZIONE DEL PROBLEMA	11
I.1 - Le interviste	11
I.2 - Related work	13
I.3 – Considerazioni conclusive.....	22
INQUADRAMENTO TEORICO	25
II.1 - <i>Storytelling</i> ed <i>edutainment</i>	25
II.2 - L’ <i>Extended Matrix</i> (EM).....	29
II.3 – Elementi di storia sociale romana	34
II.4 - Plauto e il teatro romano.....	45
II.5 - Le commedie plautine	52
II.6 - Spunti etici.....	57
II.7 – Considerazioni conclusive	58
ANALISI DELLE FONTI.....	60
III.1 – Alcune questioni preliminari	60
III.2 – Raccolta dei dati	61
III.3 – Gestione e analisi dei dati.....	73
III.4 – Considerazioni conclusive.....	79
CREAZIONE DEL CONTENUTO	81
IV.1 – “Due mercanti a Nora”	81
IV.2 – “Archie il robot e i tre piccoli monelli”	84
IV.3 – L’ <i>Extended Matrix Narratives</i> (EMN)	86
IV.4 – Considerazioni conclusive.....	91
CONCLUSIONE.....	92
V.1 – Lavori futuri.....	92
V.2 – Problemi evidenziati	93
V.3 – Considerazioni conclusive	95
BIBLIOGRAFIA.....	99
SITOGRAFIA	101
CONSULENZE.....	104
APPENDICI	105
A.1 – Le interviste	105

ESTRATTO

Le ricostruzioni digitali e la creazione di opere di valorizzazione tramite di esse stanno divenendo sempre più popolari. Tuttavia, in questo contesto, ancora manca una metodologia di lavoro chiara che ponga le basi per una collaborazione bilanciata e proficua di due importanti componenti di questi progetti: le industrie creative e le accademie. Si è, quindi, cercato di creare uno strumento che possa assistere queste parti nella realizzazione di progetti che vanno oltre la divulgazione o la creazione di contenuti intrattenenti. Per mostrare le potenzialità di questo nuovo strumento, l'Extended Matrix Narratives, si è voluto proporre un caso studio che comprende la realizzazione di un dialogo il cui registro è stato convalidato tramite l'attento studio di tre commedie plautine. I risultati che si sono ottenuti mostrano come tale metodologia possa fungere da "diario di lavoro" in progetti di stretta collaborazione tra industrie creative e accademie, verso la realizzazione di progetti di edutainment. Il risultato ottenuto, per quanto corredato di casi di applicazione, è ancora alla sola fase teorica e nuove applicazioni e progetti porterebbero ad un suo adattamento ed evoluzione.

ABSTRACT

Digital reconstructions and the creation of valorization projects through them are becoming increasingly popular. However, in this context, there is still a lack of a clear working methodology that lays the foundation for a balanced and fruitful collaboration of two important components of these projects: the creative industries and the academies. An attempt was, therefore, made to create a tool that can assist these parties in the realization of works that go beyond dissemination or the creation of entertaining content. In order to show the potential of this new tool, Extended Matrix Narratives, a case study was proposed that includes the creation of a dialogue whose register was validated through the careful study of three Plautine plays. The results obtained show how this methodology can serve as a "working journal" in projects of close collaboration between creative industries and academies, toward the realization of edutainment projects. The result obtained, although accompanied by application cases, is still at the theoretical stage only, and new applications and projects would lead to its adaptation and evolution.

INTRODUZIONE

Che sia attraverso la visita di musei o attraverso l'immersione in un videogioco, nel nostro quotidiano ci troviamo spesso di fronte a quelli che paiono due mondi distinti: quello scientifico e accademico e quello creativo. Questi due si uniscono e collidono: a volte creano contenuti che permettono di trasmettere informazioni scientifiche, altre volte hanno l'obiettivo di creare un intrattenimento, altre volte ancora si tratta di una sfumatura di questi.

In tali produzioni, grande fascino sta avendo il tema della storia: grandi personaggi del passato, le civiltà, i misteri dell'archeologia, ambientazioni suggestive. La Storia è da sempre fonte di ispirazione per i creativi e, soprattutto negli ultimi anni, ci si rende sempre più conto della grande utilità che hanno i contenuti da questi creati, soprattutto narrativi, nell'ambito della divulgazione¹. Alcune collaborazioni hanno permesso la nascita di grandi opere: la saga di Assassin's Creed, che ha avvicinato tanti videogioicatori del genere RPG² alla storia, seppur non interessati *in primis* a questo tema, ne è solo un esempio. Collaborazioni all'interno di realtà museali per la creazione di esperienze interattive hanno permesso l'ingresso dell'*edutainment*³ come nuova frontiera delle esposizioni museali. Per quanto la situazione sia in rapida evoluzione, persistono, in questa iniziale fase di connessione dei due mondi, molti dubbi, problemi e confusione riguardo alla metodologia di lavoro. Coniugare le esigenze dell'accademia erudita e dell'industria creativa è un'ardua sfida: seppur il principale obiettivo sia il medesimo, cioè la comunicazione, ciò che cambia è l'oggetto, le forme e i linguaggi della stessa. Dalla parte degli accademici vi è la volontà di trasmettere le conoscenze così come sono state da loro formalizzate, il voler fare la difficile "alta divulgazione", capace di incontrare l'attenzione del pubblico e di trasmettere informazioni scientifiche il più incontaminate possibile e il restare aderenti alle fonti. Dalla parte delle industrie creative, vi è quello di soddisfare le aspettative del pubblico e dargli tutti gli strumenti per potersi immergere all'interno dell'opera da loro creata⁴. Per quanto questi obiettivi possano essere, a volte, in accordo tra loro, in altre occasioni possono

¹ Con divulgazione si intendono, in questo lavoro, le produzioni atte alla trasmissione di informazioni scientifiche, portate avanti dalla comunità accademica e indirizzate verso il grande pubblico. Si tratta di divulgazione scientifica, diffondere la conoscenza, creare curiosità attorno al mondo della ricerca.

² Role Playing Games

³ Cioè imparare qualcosa attraverso forme di intrattenimento interattivo

⁴ Per la creazione di una narrazione efficace è necessario che i personaggi creati, in particolare il protagonista, per quanto reale o di fantasia, abbiano emozioni e atteggiamenti in cui l'utente si possa identificare. Questo permette a loro di, non solo proseguire nella storia, ma anche di assumere un atteggiamento positivo nei confronti della stessa e un maggiore livello di immersione. Avendo quindi questo ruolo di motivazione dell'interesse dell'utente è necessario che tali personaggi abbiano una plausibilità storica a volte solo parziale (Miller, 2019, p. 125, p. 151, p. 691). Tale argomento verrà trattato più approfonditamente nel Capitolo II con quanto si dirà in merito allo *storytelling*.

presentarsi in contrasto: i bisogni e le necessità di un gruppo possono essere messe in discussione e possono generare attriti nel lavoro.

È proprio per questo motivo che negli ultimi decenni si sta cercando di creare una proficua collaborazione tra i due ambiti, fatto che ha permesso lo sviluppo di un filone delle Digital Humanities (DH) per la creazione di progetti divulgativi, per il design e lo sviluppo di nuove modalità per la diffusione della conoscenza storico-scientifica attraverso linguaggi in grado di essere compresi ed apprezzati dal grande pubblico. Le DH, in generale, possono essere definite come la disciplina in cui le scienze umanistiche si uniscono alle nuove tecnologie digitali, sia nel contesto della ricerca che in quello della divulgazione⁵. Tali discipline operano attraverso strumenti, metodi e processi diversi che sfruttano le capacità di calcolo e simulazione del computer, nonché quelle di rappresentazione multimediale/multisensoriale. Come però viene puntualizzato da Borrows e Falk⁶, le DH sono un ampio ombrello che racchiude all'interno varie discipline e vari intenti. Soprattutto negli ultimi cinque/sei anni, si sta volgendo anche l'attenzione verso l'uso delle stesse, non solo nell'ambito accademico, ma anche nell'ambito dell'intrattenimento e dell'educazione, per quanto, comunque, questi temi furono portati all'attenzione già nel 2011, nell'articolo di M. Sapler⁷. Le DH permettono di costruire oggetti e realtà digitali non più esistenti, di ricostruire storie e relazioni, contesti e persone, di incorporarvi diversi punti di vista e metodologie, promuovendo nuove forme e modi di collaborazione, ben oltre il livello istituzionale⁸.

È dunque fondamentale, in questa epoca in cui le scienze hanno a disposizione nuovi strumenti e linguaggi per farsi comprendere dal grande pubblico, stabilire una proficua sinergia tra scienziati e creativi. L'obiettivo comunicativo comune ad entrambe le parti, se raggiunto, può portare ad ottimi risultati, come dimostrano opere quali i romanzi di Manfredo, se non pure quelli dello stesso Tolkien, l'Iliade⁹, film come il Gladiatore, giochi come Age of Empire o Hearts of Iron. Più o meno accademici, più o meno plausibili, tali prodotti hanno appassionato molte persone e, seppur indirettamente, hanno insegnato e divulgato delle informazioni. Durante i miei studi, mi sono trovata più volte a parlare con accademici che non vedevano di buon occhio i creativi, così come, certamente, esistono dei creativi che non vedono altrettanto positivamente gli accademici: tra i due, serve un mediatore e l'obiettivo di questa tesi è contribuire a tale necessità. Con la premessa che questo lavoro

⁵ FOSTIKOV - ISAILOVIC, 2014

⁶ BORROWS – FALK, 2020

⁷ SAMPLER, 2011: *The digital humanities is not about building, it's about sharing*

⁸ LAFUENTE – FARRÉ, 2021

⁹ Queste opere hanno ricevuto una produzione scientifico-accademica e letteraria. In diversi casi questi autori hanno impiegato il genere letterario per dare forma alle loro teorie scientifiche prima di riservargli una trattazione argomentata ed accademica.

vuole essere esemplificativo dell'applicazione di una nuova metodologia e che, in quanto accademica, seppur amante e frequentatrice di giochi e videogiochi immersivi e delle applicazioni multimediali per il patrimonio culturale, non ho tutte le competenze necessarie per un lavoro creativo, l'obiettivo che viene posto in questa sede è la creazione di una situazione scientificamente plausibile, ma anche accattivante per il pubblico. Più in dettaglio, l'obiettivo principale è la proposta di una metodologia per lo sviluppo di progetti integrati tra accademici e creativi. Non potendo procedere alla creazione di un intero prodotto, cosa che sarebbe al di là delle mie sole competenze, nonché troppo esteso, mi limiterò ad affrontare un solo tema: la plausibilità linguistica. Nelle prossime pagine, si tenterà di creare un linguaggio che, secondo quanto si può ricostruire dalle fonti storiche, risulti il più fedele possibile ma anche, essendo destinato ad essere inserito in un'opera per il grande pubblico, facilmente comprensibile e accessibile ad esso. La scelta del tema del linguaggio non è casuale. Esso, insieme al *design* e al *background* storico-culturale collettivo e specifico del personaggio, è essenziale nella caratterizzazione dello stesso, in quanto permette di definirne l'atteggiamento, le intenzioni, la cultura e l'estrazione sociale. Per quanto venga spesso sottovalutato, la scelta della mimica, del registro, dell'intonazione di un personaggio sono essenziali a creare un livello profondo di immersione¹⁰ per l'utente e di credibilità del personaggio stesso. Gli stessi principi della Retorica, l'arte della parola, espressi dai grandi esponenti quali Aristotele (*Retorica*) e Cicerone (*De Oratore*), risultano essenziali per la buona riuscita della persuasione retorica. *Inventio* (ricerca dell'argomentazione), *dispositio* (organizzazione di argomenti), *elocutio* (scelta delle parole, costruzione delle frasi, lo stile), *memoria* (richiami e ritmo che permettono la memorizzazione del discorso) e *actio* (la recitazione a cui si ricorre nella pronuncia di un discorso) sono quelle parti del discorso che ne definiscono il carattere.

Si rivolgerà, quindi, nelle prossime pagine, l'attenzione alla lingua latina: la presenza delle fonti scritte e della grande quantità di dati archeologici, iconografici e storici, sono ottimali per uno studio preliminare come quello che si vuole qui affrontare. Nello specifico, si è scelto di considerare le commedie plautine come principale fonte di studio: esse, per quanto ricche di stereotipi, possono dare indizi sul linguaggio che poteva essere parlato nell'antica Roma. L'obiettivo del lavoro è di fornire ai creativi quei dati scientifici necessari affinché possano creare un contenuto verosimile e per la creazione di personaggi. Per questo motivo, si intende lavorare in traduzione, così da avvicinarsi a coloro che non hanno le competenze necessarie per affrontare un testo in lingua antica. Questo limite pone alcuni problemi: infatti, non si può considerare la lingua di Plauto come la lingua che veniva parlata al suo tempo. Essendo le sue opere tra le più famose del teatro latino, dovevano, però,

¹⁰ L'immersione è ciò che permette di *vivere* una storia. Questo avviene attraverso l'ambientazione e l'esperienza multisensoriale (MILLER, 2019, pp. 547-553)

necessariamente essere comprese e ci permettono, quindi, di avere almeno uno spettro della lingua che poteva essere usata. Dall'altra parte, il problema riguarda anche lo stile della traduzione moderna: essa, per quanto possa essere filologicamente attendibile, richiede adattamenti, modifiche nelle sfumature di significato delle parole, che non possono essere ignorate, ma nemmeno evitate. Si affronteranno meglio queste problematiche nei prossimi capitoli.

In questo caso, dalle battute di Plauto, si ricostruirà una lingua, comprensiva di registro, mimica e intonazione, con cui si produrrà un nuovo dialogo tra personaggi di fantasia, per la creazione di un prodotto creativo e, simultaneamente, verosimile. Lo studio delle necessità e dei problemi che un tale progetto collaborativo comporta si fonderà su alcune interviste a creativi ed accademici che lavorano nel mondo divulgativo, così da identificare lo stato attuale e le effettive esigenze di ambo le parti.

Capitolo I

DEFINIZIONE DEL PROBLEMA

Essendo questa una ricerca che si vuole porre tra due realtà, come già anticipato nell'introduzione, si cercherà di considerare e comprendere meglio le rispettive esigenze attraverso interviste a personalità che lavorano a cavallo tra i due ambiti, accademico e creativo. Da un lato si indagherà il punto di vista di chi lavora in particolare nella produzione di contenuti creativi, mentre dall'altro si è chiesto un intervento ad accademici, archeologi in particolare, che lavorano, o hanno lavorato, nell'ambito universitario e della ricerca.

Il seguente capitolo vuole riportare le conclusioni tratte dalle interviste a questi soggetti, per poi esplorare, in modo più approfondito, lo "stato dell'arte", la situazione attuale e le necessità che possono essere messe in luce da quanto emerge dall'analisi di lavori che si collocano tra la divulgazione e l'intrattenimento.

I.1 - Le interviste

Come primo passo, si è sentita la necessità di definire alcune domande preliminari¹¹, da rivolgere durante le interviste. Tali domande hanno lo scopo di indagare quelle che sono, secondo i protagonisti dell'ambito produttivo, le necessità, le priorità e le esigenze che un lavoro creativo o accademico comportano. In particolare, si sono creati tre percorsi di domande da svolgere: un gruppo di esse è diretto a personalità che lavorano all'interno di industrie creative e un altro è diretto a coloro che rientrano nell'ambito della ricerca e della divulgazione scientifica. L'ulteriore categoria riguarda quelle personalità che si sentono a cavallo tra i due ambiti e che rappresentano un valido ed interessante campione di ricerca per questo lavoro. Tale gruppo, infatti, conosce necessariamente quelle che sono le problematiche e le priorità di entrambe le parti e devono avere un metodo per coniugarle e farle dialogare per ottenere risultati proficui. Le domande rivolte vogliono, inoltre, evidenziare se negli ambiti in questione si utilizzino strumenti o metodi per la produzione di contenuti e se i protagonisti siano a conoscenza di quelle che sono le esigenze della controparte.

¹¹ In appendice si possono trovare le domande e le interviste effettuate.

Le interviste all'ambito intermedio hanno, come previsto, messo in luce le esigenze delle due parti, metodi nonché problematiche e soluzioni possibili relative ad una collaborazione tra i due. In particolare, si è discusso riguardo le diverse modalità di lavoro. Se dalla parte creativa il progetto viene organizzato tra diversi team, che si confrontano tramite riunioni settimanali (secondo un modello agile, cfr. nota 28), dalla parte accademica, trattandosi in genere di gruppi di minori dimensioni, la gestione del progetto è più semplice e quindi assume un maggior grado di improvvisazione. È, comunque, da tenere in considerazione il fatto che nell'ambiente accademico vi è minore abitudine nel lavorare in team multidisciplinari e si è in genere più autoreferenziali, mentre nelle industrie creative si ha un lavoro maggiormente strutturato, diviso in più comparti ed il cui lavoro viene man mano validato dagli altri team.

Le personalità intermedie intervistate si sono mostrate largamente positive ed ottimiste rispetto ad una collaborazione tra le due parti, anche se hanno posto grande enfasi su problematiche da risolversi. Infatti, pur avendo, le industrie creative, generalmente più risorse, hanno comunque tempistiche ristrette che limitano la possibilità di far creare agli accademici un *dossier* documentativo in quanto richiederebbe troppo tempo. Per quanto riguarda invece gli accademici, essi difficilmente sono disposti a concedere spazio alle esigenze delle industrie creative, più interessati a comunicare informazioni quanto più veritiere possibili senza necessariamente cedere alle necessità dello storytelling.

Se quindi da una parte vi è una supervisione costante del lavoro, verso una maggiore efficienza, per il rispetto delle necessità temporali, economiche e commerciali, con la collaborazione di una catena di specialisti, dall'altra parte l'attenzione ai dettagli legati al lato commerciale e creativo passano in secondo piano rispetto alla verità scientifica. Gli stessi intervistati pongono l'attenzione su una grande problematica, legata alla condizione commerciale e intrattenente che manca ai lavori accademici. È stato messo in luce, infatti, come le produzioni accademiche non si presentino quasi mai come sostenibili, soprattutto riguardo ad un mantenimento nel tempo. Si potrebbe correlare tale problematica al volere degli accademici di creare un'opera divulgativa che sia fruibile da tutti e non limitata dal costo economico o sistemistico necessario per la fruizione del contenuto prodotto. L'altro problema, legato alla mancata collaborazione tra i due ambiti, porta alla creazione di opere che mancano di determinate e necessarie caratteristiche: agli accademici mancano le competenze specifiche dell'ambito creativo e a questi ultimi mancano quelle accademiche.

Le interviste hanno messo in evidenza i punti deboli delle due modalità di lavoro, mostrando un grande margine di miglioramento. Questo si potrebbe raggiungere attraverso una collaborazione equilibrata tra le due parti: la presenza di accademici per la creazione di documentazione, per la

distribuzione di informazioni veritiere, la parte creativa per la buona riuscita della narrazione e per la realizzazione di un progetto sostenibile, pubblicizzato anche al grande pubblico. Questa ultima attenzione al grande pubblico è essenziale, in quanto permette un ritorno economico che concede le risorse necessarie per lo sviluppo del prodotto ed il suo mantenimento nel tempo.

I.2 - Related work

Oltre alle interviste vi sono casi di collaborazione proficua tra le parti che possono portare ulteriori spunti alla ricerca. Nei paragrafi successivi si presentano alcune di questi lavori: produzioni creative con ispirazioni storiche, quali “Romulus II” e “Assassin’s Creed”, e progetti che partono da un volere divulgativo, informativo e accademico che utilizzano linguaggi e modalità più tipiche dell’ambito creativo (“e-Archeo”, “A night in the forum”).

I.2.1 - Progetto “e-Archeo”

Il progetto¹², supportato da ALES SpA, annunciato nel 2022 e coordinato dal CNR ISPC, con la collaborazione di dieci università italiane, la Scuola Archeologica Italiana di Atene e dodici aziende specializzate nella creazione di contenuti multimediali, vuole illustrare, attraverso diverse scelte narrative, otto grandi parchi archeologici statali relativi a insediamenti sviluppatasi sul territorio italico e distribuiti in più di dieci secoli di storia. L’obiettivo era la realizzazione di un progetto di valorizzazione multimediale e multicanale, volto alla divulgazione. Il lavoro è stato organizzato attraverso la narrazione, con cui si è cercato di offrire una promozione emozionale mentre, attraverso i contenuti rappresentanti i diversi livelli di affidabilità, si è mantenuta anche una promozione scientifica. Tale obiettivo è stato raggiunto attraverso un livello rappresentativo e narrativo, costituito da ricostruzioni virtuali associate a storytelling, e un livello di *back-end* scientifico, che associa alle ricostruzioni virtuali i livelli di affidabilità, le fonti e i processi interpretativi che hanno condotto alla loro formulazione.

Nel dettaglio, sono stati realizzati: una piattaforma web interattiva per l’esplorazione dei contesti archeologici e dei singoli ambienti, un podcast che racconta, attraverso personaggi storici, i luoghi in cui hanno vissuto gli stessi, un’installazione tattile per rendere a tutti accessibile i contenuti del

¹² <https://e-archeo.it/progetto/#introduzione>

progetto ed installazioni multimediali narrative all'interno di musei archeologici. Inoltre, sono stati sviluppati dalla RAI e E.V.O.CA dei video introduttivi ai siti archeologici e di narrazione del progetto.

Secondo il sito ufficiale, “i temi su cui le aziende hanno lavorato sono stati individuati dagli istituti di ricerca a seconda delle disponibilità di evidenze archeologiche e studi pregressi che permettessero le ipotesi ricostruttive”. La conclusione che si riporta sul sito ufficiale è che “la collaborazione tra le università e le imprese creative nella realizzazione delle ricostruzioni virtuali ha permesso anche di avanzare la conoscenza e l'interpretazione di alcuni contesti architettonici”. Nell'ottica del nostro studio, questo caso mostra una modalità di lavoro che si basa sul coordinamento unitario e scientifico dei diversi gruppi che si sono occupati della realizzazione dei vari applicativi. Questi prodotti, infatti, pur mostrandosi coerenti con un'unica visione e con dataset coeso, si rivelano stilisticamente differenti. Gli stili narrativi, le scelte di esposizione sono differenti a seconda dei prodotti realizzati: se all'interno dei podcast, ad esempio, si riconoscono registri e contenuti più adatti ad un pubblico almeno in parte cosciente della storia antica, i video RAI si presentano con un registro più semplificato e generale, adatto ad un pubblico più eterogeneo. È evidente dai risultati ottenuti che i gruppi creativi interpellati per la realizzazione di questi prodotti hanno avuto un certo grado di autonomia ed il cui unico limite era la correttezza dei contenuti scientifici, controllati dalla direzione del progetto.

1.2.2 - Serie TV “Romulus II”

Uscita a novembre 2022, questa serie racconta la nascita di Roma, nell'VIII secolo a.C. Essa crea una città e una lingua protolatina ricostruite su “ricerche storiche documentate”¹³. L'obiettivo della serie è quello di raccontare il periodo precedente alla leggenda che tratta la nascita della città, con delle ambientazioni fedeli alle attuali conoscenze, ottenute tramite la consultazione di archeologi e storici, quali Carandini, Carafa e Nizzo. L'opera è stata girata in protolatino, lingua appositamente ricreata da Zanarini e Privitera, due latiniste che, su base scientifica, hanno proposto una versione della lingua comprensiva di pronunce per adattarla alla recitazione attoriale. A questo fine, è stato sviluppato un metodo comparativo tra lingue indoeuropee, individuando caratteri e strutture comuni. In questo processo, le studiose si sono avvalse di quanto tramandano le tradizioni, secondo cui Romolo dette ospitalità a diverse popolazioni, parlanti differenti lingue, nella sua città. Proprio per questo motivo, la lingua protoromana supposta dalle due studiose non poteva altro essere che un “impasto di prestiti”¹⁴, con commistioni e mescolanze. In questo modo hanno creato una lingua semplice, adatta

¹³ TAMBERLICH 2020

¹⁴ CAROTENUTO 2022

ad una società non ancora pienamente affermata ed in grado di definirsi, con frasi semplici, senza subordinate ma senza tralasciare le esigenze della sceneggiatura.

Diversamente dal caso precedente, il focus di questo progetto e degli studi che sono stati effettuati si basa sulle esigenze artistiche del direttore Rovere. Egli, decide di creare un'ambientazione storicamente verosimile e scientificamente coerente con l'obbiettivo di "creare uno spettacolo accattivante e avvincente, [...] di misurarsi con la nostra storia e di portare all'estero questo racconto". Anche la scelta della creazione di un'opera "in lingua" è una scelta effettuata in relazione al pubblico, che, in questo modo, percepisce l'opera come maggiormente scientifica, in quanto è evidente lo sforzo operato nella sua creazione¹⁵. È evidente che questo primario fine possa anche, in certi casi, superare le necessità del mondo scientifico, nonostante comunque, data l'attenzione ai dettagli, si possa considerare un'opera di divulgazione, se non scientifica, quantomeno di una leggenda.

1.2.3 – “Assassin’s Creed” Saga

La Saga, creata da Ubisoft, il cui primo capitolo è uscito nel 2007, è famosa per la sua attenzione nella realizzazione di riproduzioni digitali in ambientazioni storiche. Un esempio di questa attenzione è rappresentato dal capitolo *Odyssey*¹⁶ in cui, secondo il Creative Director J. Dumont, si è cercato di rappresentare la città di Atene del 430 a.C. come una città ricca, piena di novità, centro artistico, commerciale e filosofico del tempo. Alla ricostruzione hanno partecipato storici, quali Stéphanie-Anne Ruatta, che, collaborando con il World Director, hanno creato differenti bozze dell'ambientazione per poterla rendere il più credibile e autentica possibile. Essendo un *open world game*, si aveva la necessità di rendere vivo ogni angolo del mondo di gioco. Di conseguenza, la cura dei dettagli era essenziale, ma anche era importante non sommergere l'utente con troppi elementi che avrebbero reso caotica l'ambientazione:

“We wanted to show how the people used to work and the tools they used to use. We broke the city down into different thematics. A player can understand ‘I’m now this district and what I see around me helps define where I am in the world... Athens being one of the oldest cities...it has a history, it

¹⁵ Altri esempi in cui si può osservare questa tendenza sono le opere di Gibson.

¹⁶ Il gioco è ambientato nell'antica Grecia, nel 430 a.C., durante la guerra del Peloponneso, uscito nel 2018

has an element of chaos in the way it's been built, so we wanted to reflect that... [but] if it's too chaotic it's impossible to learn, it's impossible to navigate, it's impossible to understand.”¹⁷



Figura 1: screenshot del gioco Assassin's Creed Odyssey

L'obiettivo del Progetto era quello di rendere il mondo dell'antica Grecia, basato sulla storia ed arricchito dai miti, un incredibile luogo da esplorare che, per quanto non perfettamente accurato risultava realistico e verosimile. Riguardo proprio alle scelte effettuate in produzione per bilanciare l'uso della storia e la libertà creativa, riporto di seguito un'intervista al direttore della produzione, Scott Phillips¹⁸.

“It's fun. It's always a back-and-forth of how far can we push it: when do we need to focus more on Greek history, when do we need to focus more on Assassin's Creed lore, and when do we need to just give the player something really cool to do? We're constantly making those choices. On a small scale, it's things like how buildings and structures look. We maintain historical accuracy, but some of our statues are way bigger than they would've been in this time period. Or the look of Sparta in our game is more grandiose than what Sparta actually was, because the Spartans, the Laconians, were very

¹⁷ <https://www.ign.com/articles/2018/08/15/assassins-creed-odyssey-athens>, intervista a Ben Hall, World Director di Odyssey

¹⁸ <https://www.gamespot.com/articles/assassins-creed-odyssey-director-talks-story-and-r/1100-6459994/>, intervista al direttore del progetto Odyssey

minimalistic. They focused solely on war; they didn't try to build big statues. But we wanted Sparta to be this awesome, amazing, epic-looking Greek location, and we had to push it forward.

When it comes to ships, there are simple things about how the triremes would have to be pulled out of the water to avoid getting waterlogged and sinking. Obviously, we're not going to do that. But we also need to make decisions about ramming, shooting javelins, and firing arrows; how far are we going to push it? Did they have catapults? Did catapults exist at that time? Well, sort of. It's always a fine line, and we're pushing and pulling, and trying to make sure that we're true to both the vision we want to have for a game in 2018 and what this period of time would've looked like.

When you meet with Socrates, you have discussions of philosophy. You meet with Hippocrates, who's the father of medicine. You talk to Herodotus, who's the father of modern history. You engage with these characters and develop details about what their thought processes were, and you affect it as well. But then you also argue with Socrates even as you have him as an ally. So, it's a constant battle between too little and too much. And I think we found a really good balance, especially with the mythology of Ancient Greece. It's a super deep, awesome mythology of legends and gods with the mixture of history. And it's also Assassin's Creed, which has a ton of characters with names from the first civilization that come from Ancient Greece, and they're coming from that sort of lore. We had a good backdrop to sort of mix the two. I don't want to spoil stuff, but there are a lot of really cool ways that pays off. If you really engage in the game, there's some really amazing stuff that ties it all together.”

Ancora una volta, nelle produzioni di intrattenimento, l'attenzione alla realtà scientifica viene considerata ma anche accantonata nel momento in cui rischia di rendere il prodotto troppo pensate da fruire o non in linea con la volontà artistica del produttore. La metodologia di lavoro seguita è stata la divisione in due team di lavoro, uno per la produzione del *level design*, una per il *world design*, rispettivamente per la creazione del contenuto ludico e per la creazione di un'ambientazione realistica, sempre sotto la supervisione dello storico, che limitava l'eccessiva creatività. L'attenzione per i dettagli in questa saga è ciò la ha caratterizzata: il giocatore si sente in un mondo reale, permettendogli di immergersi, attraverso l'ambientazione, nella storia.



Figura 2: screenshot di *Assassin's Creed Origins*

Un altro esempio, sempre dalla casa Ubisoft, è il capitolo ambientato nell'antico Egitto, *Origins*¹⁹. Anche qui, gli sviluppatori hanno avuto una particolare attenzione per i dettagli, con l'obiettivo di creare un prodotto interessante e divertente, ispirato da qualcosa di reale e storico/archeologico (lavorando questa volta con Jean-Claude Golvin) e caratterizzato da un giusto equilibrio tra la realtà e l'immersione, offerta da un efficace *storytelling*.

In questo caso, le modalità di lavoro hanno compreso, oltre la semplice collaborazione con accademici, storici ed egittologi, anche seminari appositamente tenuti per il team di produzione del gioco sulla storia egizia e sulla cultura greco-romana. Allo stesso tempo, la mancanza di informazioni scientifiche è stata colmata con confronti, nuovi studi ma anche fantasia. Come per *Romulus II* è stata creata appositamente una lingua che poteva verosimilmente essere parlata al tempo. "Non sappiamo esattamente cosa fosse l'egiziano antico, quindi abbiamo chiesto ai linguisti di sviluppare una lingua verosimile. Abbiamo consultato le egittologhe Perrine Poiron ed Evelyne Ferron e i dialoghetti Julia Lenardon e John Fleming per stabilire il nostro suono target, e abbiamo scritturato attori con background arabo, ebraico e africano per far sì che prendesse vita". La lingua parlata dalle folle si basa in gran parte sulla *Grammatica egiziana* di Sir Alan Gardiner, oltre che sulle opere di James Allen e Raymond Faulkner, tra gli altri²⁰. Valida aggiunta in questo capitolo della Saga è la modalità

¹⁹ <https://venturebeat.com/games/how-ubisoft-created-the-art-for-the-massive-world-of-assassins-creed-origins/>

²⁰ <https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>

Discovery Tour che converte il gioco in un museo virtuale e che dà al prodotto una duplice funzione: quella di intrattenimento e quella divulgativa.

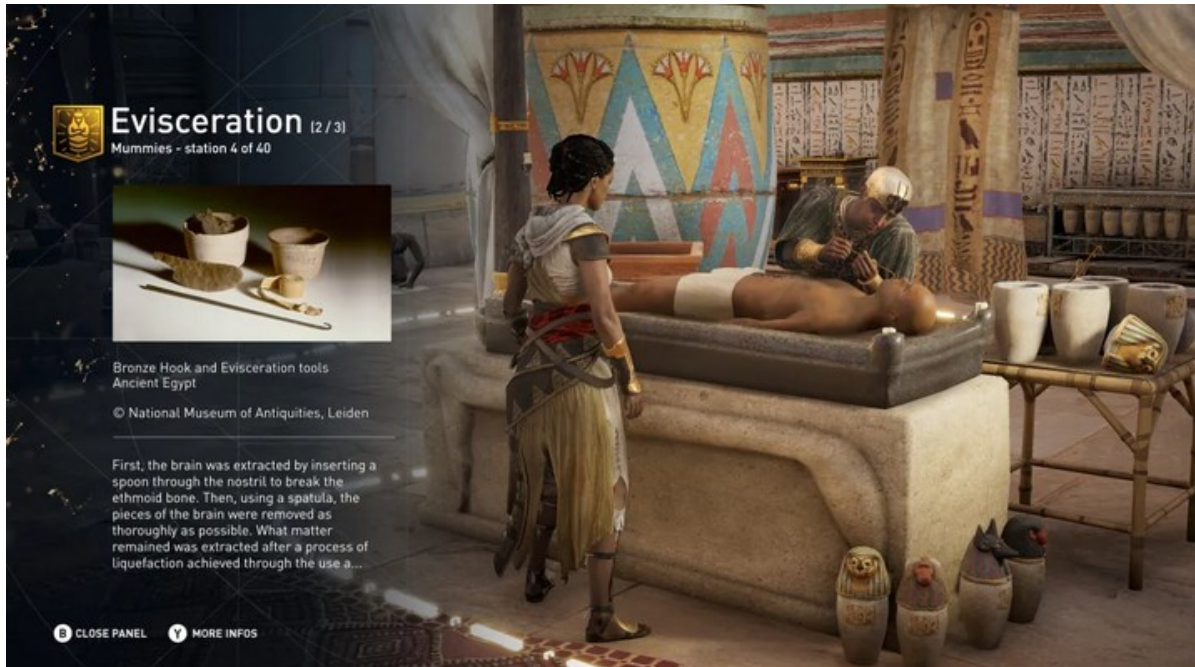


Figura 3: screenshot di *Assassin's Creed Origins* nella modalità *Discovery Tour*

È da notare come lo stesso articolo di *The Guardian*²¹ parla di come videogiochi storici abbiano permesso a giocatori di sperimentare ambienti che altri mezzi divulgativi non permettono di vivere. In più, l'aver coinvolto storici nel processo creativo ha permesso la realizzazione di una simulazione storica che funge sia da intrattenimento che da strumento per imparare e fare ricerca.

L'esempio della saga di *Assassin's Creed*²² è caso di successo di commistione tra quella che è la cura per i dettagli scientifici e l'ottimale risultato videoludico ottenuto. Questo obiettivo è stato raggiunto attraverso alcune concessioni fatte da entrambe le parti: la presenza di manghi al mercato cittadino, per avere una maggiore variabilità di colori, la presenza di figure storiche anche nei personaggi comuni, la leggera modifica alla figura di Cesare²³, l'invenzione di una lingua²⁴. Punto in cui gli

²¹ Cfr. nota 20

²² CASEY 2018

²³ Per una maggiore caratterizzazione, gli sviluppatori hanno scelto di renderlo con i capelli grigi e non biondi come riportano le fonti.

²⁴ Venne creata per *Origins* una lingua caratteristica parlata dal popolo, diversa per le differenti località visitate dal giocatore. Tali lingue vennero create attraverso l'agglomerazione di elementi e parole provenienti da lingue africane. Questo, ovviamente, produsse una lingua fittizia, non corretta o coerente: essa piacque molto al pubblico, tuttavia, la sua incoerenza fu l'occasione persa per creare uno strumento pedagogico, soprattutto considerando la passione per le lingue fittizie (CASEY 2018, p. 27-28).

studiosi non cedettero, invece, fu quando, in prima istanza, una scena di mummificazione venne fatta in presenza di una folla, all'interno di un tempio. Gli storici intervennero e pretesero un cambiamento dell'ambientazione, in quanto la mummificazione era una pratica molto sacra e segreta e non avveniva all'interno dei templi, spazi riservati alle divinità. La prima scena, così come era stata concepita, andava a snaturare irrimediabilmente la cultura egizia e pertanto venne cambiata.

1.2.4 – “A night in the forum”

Il caso di studio precedente ha offerto il punto di vista di un gioco, creato per intrattenimento, che, seguendo le indicazioni di accademici, ha permesso di creare anche un ambiente virtuale in cui fare divulgazione. Il caso di studio che si propone in questa sezione, invece, ha come prima necessità rendere noto e divulgare notizie riguardo ad un sito archeologico rendendo, quindi, il videogioco un mezzo e non più il fine principale.

L'esperienza, pubblicata per il Sony PlayStation store, in VR, pensato come gioco narrativo, educativo ed ambientale²⁵, prevede che il giocatore venga catapultato nei fori imperiali nell'età augustea dove si trova a dover esplorare il sito per poter tornare alla sua realtà. Il gioco è stato sviluppato dal CNR ISPC²⁶, con il principale obiettivo educativo; pertanto, vi erano le importanti necessità di mantenersi fedeli al contenuto culturale e storico, in particolare per la ricostruzione dell'ambientazione. Grandi limiti furono il budget e il tempo a disposizione, che hanno necessariamente limitato la decisione del genere. Come per ogni produzione videoludica, anche questo progetto si è avvalso dello sviluppo in tre fasi: la pre-produzione, caratterizzata dalla necessaria aggiunta di una documentazione scientifica e di creazione dell'ambientazione, una fase di sviluppo e di post-processing che prevedono una collaborazione di storici e archeologi con l'azienda sviluppatrice. Il lavoro è stato diviso e, da quanto si può evincere dall'articolo pubblicato a riguardo²⁷, i diversi team partecipanti alla produzione (digital heritage team, cultural heritage team, videogame production team) si sono organizzati attraverso un modello di gestione del progetto²⁸ che ha previsto:

²⁵ Un gioco narrativo è un gioco incentrato sulla narrazione di una storia, risolto più comune sono i giochi di ruolo. Un gioco educativo è un gioco che sfrutta il concetto di *edutainment* ed il cui obiettivo è l'insegnamento attraverso l'intrattenimento. Un gioco ambientale è un gioco che si costruisce attorno ad elementi ambientali, esplorazioni, puzzles.

²⁶ Tale progetto è il risultato del progetto europeo REVEAL il cui obiettivo era l'identificare strategie, caratteristiche e strumenti per sviluppare titoli didattici in modo più efficace, economico e di valore, sfruttando il loro potenziale educativo, cognitivo e coinvolgente per le scuole e il turismo culturale.

²⁷ PESCARIN – FANINI – FERDANI – MIFSUD – HAMILTON, 2020

²⁸ Esistono due principali modelli di gestione del progetto: il più classico definito a cascata e quello forse più usato definito agile. Quello a cascata è orientato agli obiettivi, è pianificato in modo olistico, con pacchetti di lavoro, responsabilità e scadenze. Il focus è l'implementazione più precisa possibile del piano originario, potendo così prevedere le risorse e le

- Una fase di allineamento di tutti i team nella produzione
- Survey sul campo e acquisizione dati da parte del team di digital heritage
- Modellazione 3D, interpretazione, ricostruzione e definizione delle periodizzazioni storiche (team digital e cultural heritage)
- Modellazione dei dettagli per la storia e il gameplay (digital heritage)
- Immagazzinamento dei dati grezzi e dei metadati (digital e cultural teams)
- Ottimizzazione 3D per giochi in Real Time engine (digital heritage e videogame teams)
- Modellazione di oggetti di scena (digital heritage)
- Ottimizzazione dei modelli e degli oggetti di scena (videogame e digital heritage teams)

A differenza delle produzioni videoludiche ed intrattenenti viste precedentemente, l’approccio in questo progetto è stato caratterizzato da una forte componente “accademica” che è stata, nella necessità, affiancata dal team tecnico dell’ambito propriamente videoludico e creativo. Ad esempio, vi è stata una collaborazione nella scrittura della story-line²⁹, nell’organizzazione del gameplay. Tuttavia, nelle altre fasi della produzione non sembra che l’ambito di esperti videoludici sia stato interpellato.

1.2.5 - Altri lavori

Pentiment, uscito il 15 novembre 2022, è un videogioco di ruolo investigativo ambientato nel XVI secolo in una fittizia abbazia benedettina della Baviera. L’avventura, semplice nella sua realizzazione³⁰, si svolge nel momento di passaggio tra il Medioevo e il Rinascimento, presentando la vita di monaci e suore, lo scalpore causato dalle novantacinque tesi di Lutero, la caduta della tradizione della miniatura in favore della stampa e molto altro. Anche in quest’opera, gli sviluppatori si sono avvalsi della collaborazione di un esperto di manoscritti, Christopher de Hamel, e si sono ispirati alle miniature presenti al Getty Museum e alla Huntington Library³¹. Il gioco si presenta costruito in modo ottimale anche dal punto di vista educativo: leggende, nozioni, elementi di storia e geografia vengono spiegati tramite brevi frasi di approfondimento che possono essere facilmente

strutture necessarie. Il modello agile prevede lo sviluppo di una soluzione da parte dei differenti team di volta in volta, coordinando i rispettivi risultati di volta in volta. Tale modello è collaborativo, veloce e iterativo, il precedente è invece lineare e sequenziale, ottimale per quando si vuole un piano di progetto prevedibile. (THESING – FELDMANN – BURCHARDT, 2021)

²⁹ Il lavoro si è realizzato attraverso una prima versione della storia, creata dagli studiosi, poi rivista e riscritta in uno stile maggiormente narrativo dagli scrittori del team di sviluppo

³⁰ La produzione di *Pentiment* ha compreso un team molto ristretto (meno di dieci persone) e uno sviluppo poco costoso.

³¹ <https://www.theguardian.com/games/2022/aug/24/pentiment-the-16th-century-mystery-that-looks-like-a-playable-tapestry>

consultate dal giocatore (Figura 4). La loro conoscenza è utile nel *gameplay*, soprattutto nei momenti in cui l'utente è chiamato a prendere decisioni. Punto forte del gioco è quello di “aver utilizzato la storia non in maniera museale, ma di averla trasformata in un dialogo moderno, capace di osservare con sguardo critico e non giudicante un periodo storico, restituendolo in maniera fresca ed accurata all'interno di una cornice appassionante e divertente”³².

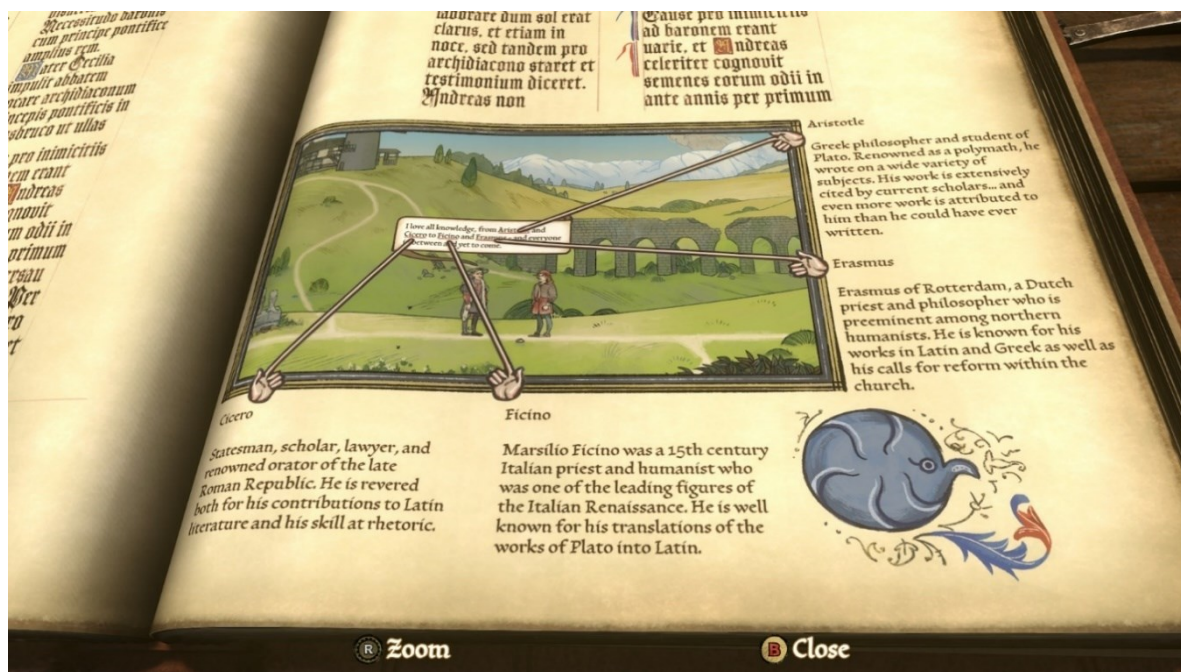


Figura 4: screenshot di *Pentiment*: vi si può osservare la schermata che presenta le didascalie di approfondimento sui temi trattati nel gioco.

I.3 – Considerazioni conclusive

Tanti altri casi potrebbero essere portati come esempio di produzione combinata tra i due ambiti. In questo capitolo si è voluto riportarne solo alcuni che potessero essere rappresentativi di metodi di lavoro, necessità, priorità dei gruppi ma anche delle grandi possibilità e fortuna che queste opere hanno ricevuto. Sempre più spesso si osservano prodotti che sfruttano lo strumento narrativo e il linguaggio creativo per la rappresentazione di nozioni storiche, artistiche o archeologiche.

Dall'analisi dei casi di studio riportati emerge un chiaro problema, già identificato anche nel 2014 da Rice. La questione principale riguarda il metodo di interazione, la strategia di lavoro tra i due ambienti

³² <https://it.ign.com/pentiment/198357/review/pentiment-la-recensione>

non definita e con limitati casi di studio specifici. Gli esempi riportati in questo capitolo, infatti, presentano progetti di intrattenimento o di divulgazione che si sono avvalsi della consultazione dell'altro ambito ma non hanno realizzato una completa cooperazione. A questo, forse, i due casi che più si avvicinano alla considerazione delle necessità e priorità di ambo le parti sono rappresentati da *Assassin's Creed* saga e da *Pentiment*.

Il *workflow* seguito da Ubisoft comprende la raccolta di materiali e ricerche utili per la realizzazione di un'ambientazione storica da parte degli specialisti nella materia (egittologi, storici, archeologi). Questo step risulta essere essenziale per la creazione di una realtà virtuale realistica, coerente e dettagliata, così come accattivante per il pubblico, ormai esigente. Il secondo passo seguito è, come per ogni produzione creativa, la realizzazione di concept con disegnatori esperti che, seguendo le indicazioni riportate nel dossier documentativo, hanno immaginato e reinterpretato. A seguire, i 3D *developer*, sulla base dei concept realizzati, hanno ricostruito l'ambiente virtuale che, poi, in fase di sviluppo del gioco, è stato popolato da personaggi, con una lingua appositamente creata (almeno per quanto riguarda lo sviluppo di *Assassin's Creed Origins*). Punto focale della produzione è la grande attenzione per i dettagli e alle informazioni reperite dagli "accademici", elemento che ha reso peculiare il prodotto: la squadra di sviluppo si è infatti continuamente confrontata con gli esperti, così da correggere eventuali errori, come richiama anche Evelyne Ferron³³. Allo stesso tempo, tuttavia, alcuni interventi più creativi sono stati necessari all'azienda, per poter rendere più caratteristico un personaggio³⁴ o più immersiva un'esperienza. La forza di queste produzioni è, come dice anche M. Durand³⁵, che gli utenti attraverso l'interazione con la realtà storica, sono curiosi di scoprire sempre di più, intrigati dalle sfide che l'esperienza gli propone.

D'altro canto, un esempio come il caso di *A night in the forum* riporta quello che anche le interviste hanno confermato. Scientifici ed accademici risultano consapevoli delle potenzialità dello strumento creativo per la diffusione di notizie, nozioni e divulgazione. Tuttavia, ancora si è lontani da un'effettiva collaborazione tra i due ambiti: lo strumento creativo viene spesso visto semplicemente come tale e non come un insieme di conoscenze e competenze che possono rendere più efficace la comunicazione. Dall'altro lato, la controparte creativa risulta sovente restia a lavorare con accademici, in quanto si presentano esigenze contrastanti: un'azienda creativa ha tempi ristretti e, spesso, la creazione di *asset* scientifici richiede troppo tempo nella catena di sviluppo. Ugualmente, anche gli accademici sono restii a fare concessioni riguardanti il contenuto della propria divulgazione,

³³ <https://www.cbc.ca/news/entertainment/assassins-creed-origins-historian-1.4382255>

³⁴ <https://venturebeat.com/games/how-ubisoft-created-the-art-for-the-massive-world-of-assassins-creed-origins/>

³⁵ VEUGEN, 2014, p. 104

così come, dalle interviste effettuate, si evince una resistenza anche a concetti commerciali legati alle produzioni di *edutainment*, elemento che non può essere secondario per le industrie creative.

Non è un caso, infatti, che tutti gli esempi riportati non presentano mai una collaborazione alla pari delle due parti, ma sempre una parte dominante: quella creativa in *Assassin's Creed*, quella accademica in *A night in the forum*, con gli ovvi problemi che la mancanza di competenza specifica crea. Risulta, pertanto, fortemente necessaria la formalizzazione di modalità di lavoro, di gestione del progetto che preveda concessioni da entrambe le parti, che consideri le conoscenze e le esigenze reciproche per la produzione di un prodotto che è ludico e, allo stesso tempo, educativo. Tale prodotto deve necessariamente essere economicamente sostenibile: un progetto deve comportare una preliminare ricerca del pubblico target, la progettazione di una campagna pubblicitaria efficace e ad ampio raggio e una previsione dei guadagni. Ad esempio, il rivolgersi al cosiddetto “grande pubblico” è utile in caso di divulgazione ma anche in caso economico. Esso può essere raggiunto solo attraverso campagne pubblicitarie studiate e mirate. Attraverso tale pubblicità, ad esempio tramite i social media, oltre che giornali e conferenze, è possibile vendere e distribuire maggiormente il prodotto, ottenendo così un ricavato che possa coprire le spese di produzione e che possa, eventualmente, permetterne un ulteriore sviluppo e la manutenzione futura.

Capitolo II

INQUADRAMENTO TEORICO

Questo capitolo vuole essere una parentesi all'interno della quale andranno ad essere esplicitati alcuni concetti, argomenti e metodi che saranno poi utilizzati e citati nel restante lavoro. L'oggetto di questo capitolo si presenta particolarmente disparato e complesso; pertanto si vogliono solo dare delle brevi spiegazioni di temi quali lo *storytelling* e la sua connessione con l'educazione e un'introduzione all'*Extended Matrix*. Si parlerà di storia sociale romana, della vita quotidiana nell'antica Roma, di letteratura latina, in particolare della figura di Plauto e del fenomeno del teatro romano. Verranno affrontate le trame delle commedie plautine che si sono scelte per la realizzazione di questo lavoro, secondo le modalità che verranno esplicitate nel capitolo successivo. Dato che quanto sarà detto in questo capitolo sarà il più breve e conciso possibile, si rimanda, per ulteriori approfondimenti, alla bibliografia consultata.

Questo capitolo può essere diviso in due parti: quella relativa al *background* e alla definizione dei concetti utili per lo sviluppo della metodologia di lavoro (paragrafi II.1, II.2, II.6) e quello che andrà a costituire il *dossier* documentativo, cioè tutte quelle informazioni e dati necessari per la realizzazione di una ricostruzione virtuale (paragrafi II.3, II.4, II.5).

II.1 - *Storytelling ed edutainment*

Si definisce lo *storytelling* come l'arte di raccontare e scrivere storie. Esso segue i principi della retorica e della narratologia, rispettivamente l'arte della persuasione e la disciplina che studia come sono fatte le narrazioni. Esso si riferisce a vari tipi di opere di narrativa, audiovisive o letterarie in cui vengono raccontate storie con personaggi, azioni, ostacoli ed obiettivi. Gli eventi che vengono trattati all'interno della narrazione si pongono tra il reale e l'immaginario, dando vita a tre categorie di *storytelling*: *fiction*, *non-fiction* e *para-fiction*. Mentre nella prima rientrano prodotti narrativi ricchi di invenzioni e poveri di realtà, come ad esempio fiabe e miti, il *non-fiction* prevede un equilibrio spostato verso la realtà, con la finzione che viene messa in secondo piano. Per *para-fiction* si intende invece tutte quelle narrazioni che vengono spacciate per vere ma, più o meno palesemente, non lo sono: in questa categoria possiamo far rientrare allora opere quali i *Promessi Sposi* o le fake news. In questi casi ci troviamo di fronte ad una rappresentazione di una particolare situazione o di un processo

effettuato in modo da riflettere o conformarsi ad un insieme di obiettivi o valori³⁶. Il para-fiction si può definire allora come “le narrazioni che usano elementi del reale per far passare per veri elementi di invenzione o di realtà distorta o per dare una parvenza di inoppugnabilità”³⁷.

Al di là delle mere definizioni, la narrazione e lo storytelling risultano degli strumenti fortemente utili per la comunicazione delle informazioni. Secondo la ricerca psicologica sperimentale³⁸, le informazioni statistiche diminuiscono l’empatia e scoraggiano la risposta dal pubblico. D’altro canto, quando l’informazione assume caratteristiche narrative, è in grado di creare emozioni, aumentare l’empatia e coinvolgere lo spettatore nella storia dei personaggi. Le emozioni sono essenziali all’interno di una buona narrazione, in quanto, attraverso il coinvolgimento dello spettatore, è possibile rendere concreto ciò che è astratto e di farsi ricordare nel tempo. Non è un caso, infatti, che la base dell’educazione dei nostri avi³⁹, dal secolo scorso fino alla preistoria, era caratterizzata dalla narrazione: dall’arte rupestre della Valcamonica, alle leggende e i miti tramandati nel tempo. Questi tradizionali tipi di narrazione oggi sono affiancati dal *digital storytelling*: forme narrative analoghe che si presentano in forma digitalizzata. Aspetto principale di questo è la sua interattività⁴⁰, l’attivo coinvolgimento dell’utente nella storia. Elemento essenziale dell’interattività è l’immersività, la capacità di una storia di rapire l’attenzione a più livelli sensoriali.

Colgo qui l’occasione per ricordare le parole di A. Manzoni nella lettera al marchese C. d’Azeglio nel 1823: “Il principio, di necessità tanto più indeterminato quanto più esteso, mi sembra poter essere questo: che la poesia e la letteratura in genere debba proporsi l’utile per iscopo, il vero per soggetto e l’interessante per mezzo”. Tale frase, che descrive la poetica dello scrittore, è esplicativa in questo lavoro in quanto considera l’interessante come mezzo per il vero. Rendere una narrazione interessante, significa appunto renderla emozionante, catturare l’attenzione dell’ascoltatore/spettatore, far nascere un sentimento di curiosità. Rendere il vero come soggetto, d’altra parte, rientra nel contesto pedagogico. La narrazione, attraverso il coinvolgimento, permette di educare e, nel momento in cui tale coinvolgimento diventa attivo, si può parlare di *edutainment*. Questo termine, frutto dell’unione tra *Education* e *Entertainment*, rappresenta il concetto di integrare l’intrattenimento con l’educazione, in particolar modo attraverso l’uso di tecnologie digitali. Lo storytelling diviene strumento e mezzo per la creazione di contenuti che, coinvolgendo, permettono

³⁶ Definizione di para-fiction da Oxford Dictionary

³⁷ PERISSINOTTO 2022 p. 21

³⁸ MAIER 2018

³⁹ MILLER 2019, pp.3-26

⁴⁰ Vi possono essere più livelli di interattività: stimolo-risposta, navigazione, controllo sugli oggetti, comunicazione, scambio di informazioni, acquisizione. Per ulteriori informazioni MILLER 2019 pp. 82-85

la diffusione di informazioni, pubblicità e altro. A questo proposito, la questione etica è da tenere a mente, come emerso già dalle interviste riportate nel capitolo precedente. Trattandosi infatti di diffusione di informazione, essa deve essere veritiera, per evitare quell'effetto di *para-fiction* e la creazione di *fake news*. Da quanto si è concluso nel Capitolo I, tuttavia, risulta che non sempre l'assoluta e corretta informazione è utile alla creazione di una narrazione e di uno storytelling che sia interattivo ed immersivo. È di conseguenza necessario affiancare la realtà, la verità, con l'invenzione. Per poi rispondere all'argomentazione etica, potrebbe essere il caso di prendere esempio da quanto viene oggi effettuato nel campo del restauro: rendere riconoscibile il falso, distinto chiaramente da ciò che è vero. Questo potrebbe portare alla creazione di un *edutainment* completo e che risponda alle esigenze emerse nel Capitolo I.

La pratica dell'uso dello storytelling in ambito educativo è, quindi, pratica ben antica. Nuovo è, però, l'uso di tale metodo con gli strumenti digitali. Tramite essi è possibile creare dei prodotti non solamente adatti a contenuti semplici o ad un pubblico di giovane età, bensì è possibile ricreare situazioni altrimenti non realizzabili, come ricostruzioni del passato, previsioni del futuro o esperimenti pericolosi. A tal proposito si può portare come esempio l'esperimento che venne fatto negli anni '90 al MIT, nel Dipartimento di Comparative Media Studies, e per cui il prof. H. Jenkins così si espresse: "I giochi spingono gli studenti oltre, costringendoli a superare i propri limiti per rispondere a problemi che superano la loro attuale padronanza."⁴¹

Questo caso mostra chiaramente le potenzialità, non solo dello storytelling, ma anche l'importanza dell'interazione. Anche l'immersione e il coinvolgimento nella trama assumono un grande ruolo: attraverso la narrazione, le emozioni che trasmette e attraverso la musica o la componente artistica, nel caso di produzioni multimediali, l'esperienza diviene più accattivante per l'utente che, come già riportato da Durandt, carico di curiosità diviene anche più motivato nella scoperta del contenuto proposto.

II.1.1 Giochi storici e applied games

Dato l'argomento primario di questa tesi, si presentano qui brevemente alcune considerazioni riguardanti i giochi storici e i *applied games*. I metodi e gli strumenti di cui si è appena parlato permettono la creazione, tra le altre cose, di quelli che vengono definiti *applied games*. Essi, contrapposti ai *fictional games*, sono quei giochi che trattano argomenti particolarmente difficili e delicati (guerra, problematiche umanitarie, climatica, ambientali, ecc.). Il gioco, il media, e lo

⁴¹ MILLER 2019 p. 277

storytelling in queste produzioni divengono un mezzo per la comunicazione di particolari informazioni. Esse, tramite gli strumenti sopra spiegati, verranno recepite in modo maggiormente positivo ed incisivo, come conferma anche Perissinotto (2022) quando richiama l'importanza delle risposte emotive e dello storytelling nelle veci della comunicazione di dati statistici e matematici.

I *applied games* sono giochi che utilizzano l'interazione, le modalità di comunicazione e l'interpretazione visiva dell'informazione, caratteristiche tipiche delle produzioni ludiche, con il principale obiettivo di educare il giocatore su argomenti specifici e pensati per un pubblico target specifico. L'idea, quindi, dell'*edutainment* è strettamente connessa a questi giochi, che assumono l'elemento fantastico per stimolare il pensiero e creare un ponte tra il virtuale ed il reale⁴².

Se però da un lato si hanno aspetti positivi riguardanti le produzioni più serie, è anche vero che spesso tali lavori vengono a presentarsi come estremamente poveri dall'alto immersivo e narrativo, minando inevitabilmente il loro valore intrattenente. Come messo, però, in luce nelle interviste del capitolo precedente, la loro realizzazione non comprende, spesso, quelle competenze necessarie per ottenere la resa desiderata. Questo comporta una realizzazione semplificata in termini di *gameplay*, di requisiti hardware e, quindi, di qualità grafica e animazioni. In tale modo l'esperienza risulta meno accattivante ed immersiva.

Dall'altra parte, invece, i giochi storici commerciali hanno come primo scopo l'intrattenimento. I produttori, in questo caso, possono tenere in considerazione la storia ed elementi veritieri; tuttavia, essi sono indirizzati verso la realizzazione di un contenuto in linea con il progetto di fiction pensato dagli scrittori. La storia funge in questi casi come background narrativo all'interno di una narrazione sostanzialmente fittizia.

Uno dei generi in cui si presentano i giochi storici sono quelli di strategia. Tali giochi enfatizzano le abilità strategiche e gestionali dell'utente. In questi prodotti il giocatore è ben consapevole di come l'epilogo del gioco non è altro che frutto delle decisioni prese durante il *playthrough*. Egli è però ugualmente consapevole che personaggi, risorse, avvenimenti presentati nel gioco e che lo hanno convinto a prendere quelle decisioni sono storicamente accurati. Proprio per questo, tali giochi possono essere considerati un esempio di differenziazione tra ciò che è veritiero e ciò che è fittizio. Tali giochi risultano un ottimo compromesso, soprattutto in quanto mostrano come anche la storia possa essere esaltante: "Se la storia è in grado di catturare il pubblico, allora si può costruire un senso di drammaticità, e l'immersione è rafforzata dall'autenticità. E, ad essere onesti, la storia è meravigliosa e drammatica, è così esaltante che spesso sarebbe più difficile inventare qualcosa di più

⁴² RICE 2014 p.27

eccitante. Ma se si sbaglia, si ottiene l'effetto opposto e l'uso della storia può sembrare irrilevante e stereotipato.”⁴³

È diventato ormai necessario raggiungere un certo livello di accuratezza e veridicità storica, in quanto il pubblico è diventato particolarmente esigente e preciso sulle nozioni e sulle informazioni che vengono trasmesse nelle opere ludiche. Basti, come esempio per questo, ricordare che la lingua sviluppata per *Assassin's Creed: Origins* attrasse molti fan che, sui forum online, iniziarono a discutere su come poterla studiare per poi tristemente rendersi conto che era un'opera d'invenzione senza rigore. Nel momento in cui si crea un'opera che cura per i dettagli, si deve tenere conto del fatto che vi saranno persone che cercheranno e apprezzeranno anche, e oserei dire soprattutto, i dettagli più sottili. È importante ormai creare il giusto dosaggio tra accuratezza storia e gioco immersivo.

II.2 - L'Extended Matrix (EM)

L'EM⁴⁴ è un linguaggio formale, sviluppato dall'ISPC (CNR), tramite cui è possibile tenere traccia dei processi di ricostruzione digitale e realizzato, nello specifico, per l'ambito archeologico e dei beni culturali. Esso si basa sul processo di lettura stratigrafica teorizzato da Harris⁴⁵. Se il diagramma (o *matrix*) “tradizionale”, sviluppato da quest'ultimo, viene utilizzato per rappresentare la successione temporale della formazione degli strati archeologici, l'EM permette di considerare anche quegli elementi virtuali⁴⁶, ipotetici, che permettono di creare una ricostruzione virtuale del sito in questione. Attraverso l'EM, si registrano i dati, le fonti e i processi logici-interpretativi che portano alla definizione delle Unità Stratigrafiche Virtuali (USV) e che permettono la realizzazione di processi di ricostruzione trasparenti e scientificamente completi.

In breve, quindi, l'Extended Matrix è un *graph database*⁴⁷, altamente formalizzato (Figura 7, Figura 8), che permette la realizzazione di una ipotetica ricostruzione di un sito archeologico, partendo dalle

⁴³ Da *Companion to European heritage revivals*, 2014, p.104

⁴⁴ Per ulteriori informazioni: <http://osiris.itabc.cnr.it/extendedmatrix/>

⁴⁵ HARRIS, 2017

⁴⁶ Dal latino *virtus*, cioè potenziale

⁴⁷ Si tratta di un database che utilizza strutture a grafo per query semantiche con nodi, bordi e proprietà per rappresentare e memorizzare i dati. Un concetto chiave del sistema è il grafo (o bordo o relazione). Il grafo mette in relazione gli elementi di dati presenti nell'archivio con una collezione di nodi e bordi, i quali rappresentano le relazioni tra i nodi. Le relazioni consentono di collegare direttamente i dati presenti nell'archivio e, in molti casi, di recuperarli con un'unica operazione. I database grafici considerano le relazioni tra i dati come una priorità. L'interrogazione delle relazioni è veloce

evidenze presenti in scavo e combinandole con fonti storiche, archeologiche, iconografiche e letterarie reperibili. Nel dettaglio, la versione attualmente pubblicata dell'EM (ver. 1.3)⁴⁸ include un processo ricostruttivo diviso in cinque momenti:

1. Raccolta dati dal sito archeologico. Questa azione viene svolta attraverso la realizzazione di una *digital replica*⁴⁹ del sito archeologico (ad esempio partendo da un modello fotogrammetrico)
2. Gestione e analisi dei dati. In questo momento si realizza un *proxy model*⁵⁰ del sito, unificato poi con le informazioni stratigrafiche (*matrix*)
3. Implementazione e ricostruzione virtuale: il modello realizzato nel passo precedente viene unito all'EM, viene creata un'ipotesi ricostruttiva
4. Creazione del *representation model*, comprensivo di *texture* e materiali e associato alle fasi cronologiche relative
5. Pubblicazione e divulgazione attraverso il *rendering* del modello e uno stile rappresentativo scelto

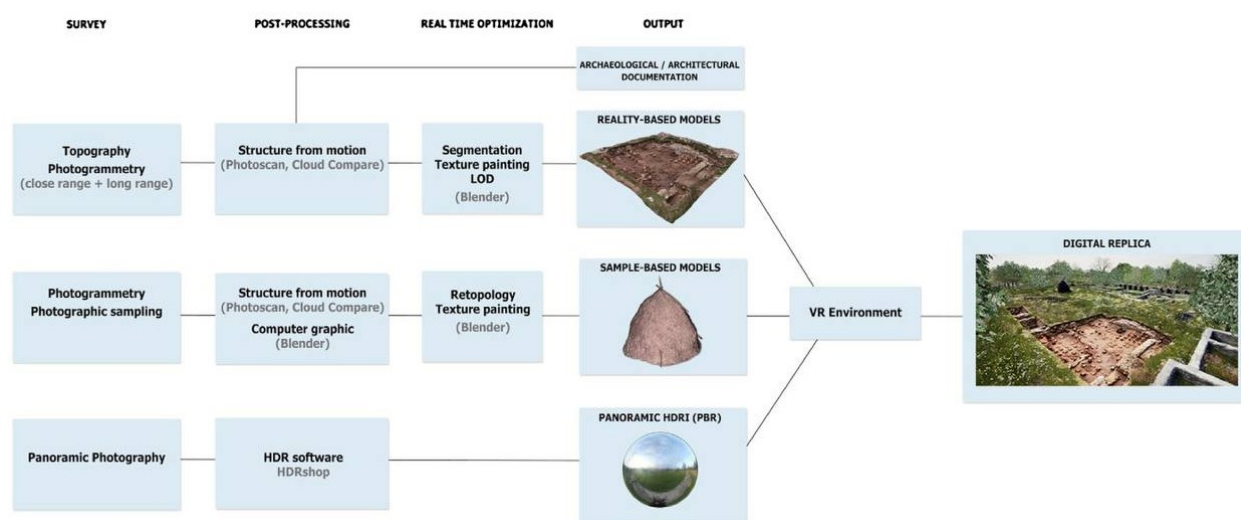


Figura 5: digital replica workflow (da Journal of Cultural Heritage, 41, 2020, p.138)

perché sono sempre memorizzate nel database. Le relazioni possono essere visualizzate in modo intuitivo con i database a grafo, rendendoli utili per i dati fortemente interconnessi. Per maggiori informazioni ATZENI – CERİ – FRATERNALI – PARABOSCHI – TORLONE, 2014

⁴⁸ Una nuova versione 1.3 è attualmente in sviluppo

⁴⁹ Una *digital replica* è una approssimata e visualmente credibile copia di, in questo caso, un sito archeologico; una *virtual reconstruction* è invece una ipotetica ricostruzione del sito in questione. Essa viene realizzata attraverso tecniche di 3D *survey*, quali fotogrammetria e laser scanning, e attraverso documentazione storica, simulazioni, studi archeometrici e con comparazione con siti affini (Journal of Cultural Heritage 2020, p. 127).

⁵⁰ Modello geometricamente semplificato

Elemento essenziale di questo *workflow* è la sua massima sostenibilità e possibilità di riutilizzare ogni elemento della ricerca, nella ricostruzione dei processi compiuti dai ricercatori, in linea quindi con un *open source framework*.

Concludendo, l'EM è uno strumento utilizzato per la *digital reconstruction* di un sito archeologico. In quanto tale, all'interno della stessa, si andrà anche a ricostruire il paesaggio, attraverso elementi vegetali coerenti con l'ambiente in questione e la ricostruzione di una luce realistica e, di conseguenza, di colori simili al vero⁵¹. Parte dell'ambientazione sono però anche i personaggi che dovevano vivere in quel paesaggio, definiti dalla loro apparenza esteriore, le movenze ed i comportamenti, come sta sviluppando l'Università di Alicante. Componente ulteriore è anche la vita che poteva svolgersi in questo paesaggio: le tradizioni, i dialoghi e canti, gli avvenimenti quotidiani, in una parola, la cultura immateriale⁵². Proprio la ricostruzione della cultura materiale e il suo inserimento all'interno del *workflow* dell'EM è l'obiettivo che si vuole raggiungere con questa tesi e che verrà meglio trattato nel capitolo IV.

⁵¹ *Journal of Cultural Heritage*, 41, 2020, pp. 126-141

⁵² “Per patrimonio culturale immateriale si intendono le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il *know-how* – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati ad essi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale. Questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura, e alla loro storia e dà loro un senso di identità e di continuità, promuovendo il tal modo il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana. [...] si manifesta tra l'altro nei seguenti settori: tradizioni ed espressioni orali, ivi compreso il linguaggio, in quanto veicolo del patrimonio culturale immateriale; le arti dello spettacolo; le consuetudini sociali, gli eventi rituali e festivi; le cognizioni e le prassi relative alla natura dell'universo; l'artigianato tradizionale.” Dalla *Convenzione per la Salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*, 2007

Reality-based model

Matrix

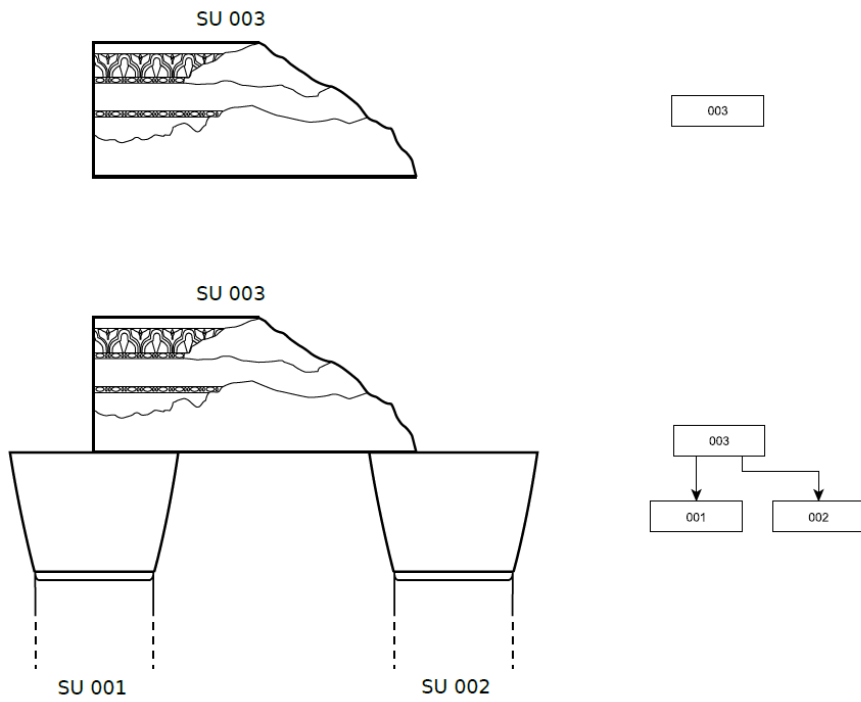


Figura 6: esempio di uso del Matrix dal sito ufficiale del progetto (cfr. nota 44)

Source-based model

Extended Matrix

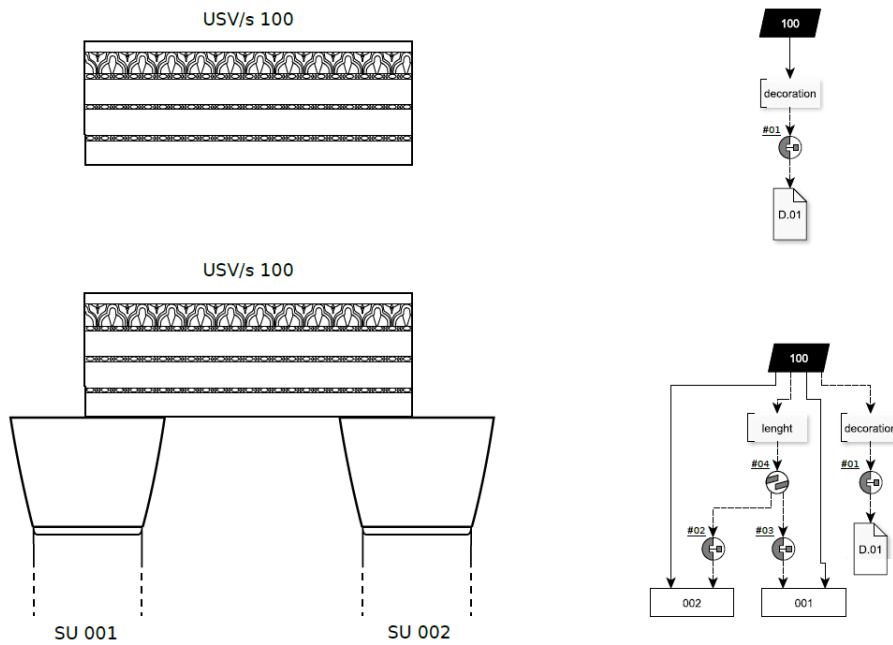








Figura 7: esempio di uso dell'EM in connessione con il Matrix tradizionale dal sito ufficiale del progetto (cfr. nota 44)

Node	Description	Examples ref. sheet
	white rectangle = SU (or US) stands for Stratigraphic Unit (or Context). A specialization is the -SU or negative stratigraphic unit that describes a gap on a SU.	B1
	black parallelogram = USV/s or structural Virtual Stratigraphic Unit is a reconstruction hypothesis made starting from an <i>in situ</i> fragmented SU. It acts as a restoration of a -SU so that its presence is physically "proved".	B1
	black hexagon = USV/n or non-structural Virtual Stratigraphic Unit (reconstruction hypothesis made starting from "sources" like comparisons, general rules etc..). It is not connected to a -SU and, as a result, it is not physically "proved".	B2
	white octagon = Special Find. It refers to a not <i>in situ</i> element (fragmented or intact) that needs to be repositioned. It is a real object so that you know several properties (color, material, etc ..) <i>except</i> the original position.	B5
	black octagon = Virtual Special Find. It represents an hypothetical reconstruction of a fragmented Special Find (<i>not in situ</i> element).	B5
	black ellipse = USV series. A series of USVn objects like a colonnade or a sequence of acroterion can be considered as a whole. This seriation node acts like a proxy for the entire group.	B3



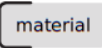

#01 	extractor icon = extractor node capable of extracting specific information from a source and passing it to a property.	C1
\$01 	combiner icon = combiner node capable of combining information provided by two extraction nodes and passing the resulting value to a property.	C2
	grey rounded square = property. A property node validates a USV it is connected to. Examples of properties are "material", "dimension", "placement", etc..	C1
	document icon = source. A source node feeds a property of a USV it is connected to (through an extractor node). A source can be an image, a text, a reference, a 3D model etc.. More documents need a combiner node.	C1

Figura 8: legenda dei nodi dell'EM, dal sito ufficiale del progetto
(<https://docs.extendedmatrix.org/en/1.3.0/nodes.html#usv-nodes-examples-of-use>)

II.3 – Elementi di storia sociale romana

Questo paragrafo, tanto lungo quanto importante, si divide in due sezioni. La prima vuole trattare della storia sociale⁵³, cioè l'evoluzione delle strutture sociali, dei fattori che ne determinarono la specificità, fondamenti e articolazioni, ordini, strati o classi, le loro interrelazioni, il quadro politico e il sistema dei valori. La seconda parte tratterà invece di come doveva essere la vita quotidiana di un cittadino romano⁵⁴, dai momenti della giornata, dagli ambienti della casa e le loro funzioni, gli spazi pubblici che poteva frequentare e le attività che vi poteva svolgere, i piccoli riti quotidiani che scandiscono il passaggio delle ore.

La prima parte di questo capitolo tratterà la storia sociale dall'età arcaica, con la nascita di Roma, fino alla tarda repubblica, periodo in cui vengono ambientate le commedie plautine. tale rassegna viene vista necessaria in quanto permette di comprendere a fondo le meccaniche sociali, la struttura fortemente oligarchica dell'*Urbs* e le scintille che portarono al cambio radicale del principato. D'altro canto, però, nella seconda parte, per permettere di ottenere uno sguardo più completo sulla quotidianità romana, così come per non appesantire ulteriormente questo capitolo, si tratteranno solo le informazioni generali e necessarie alla creazione di un *dossier* documentativo adatto a quanto verrà sviluppato nel capitolo IV.

II.3.1 – La società romana arcaica

La fondazione di Roma, identificata da Varrone essere avvenuta nel 753 a.C., iniziò sul Palatino. Tracce archeologiche mostrano questa prima frequentazione, in particolare alcune tracce di abitazioni e una necropoli. Gli abitanti si riconoscevano come Latini e si occupavano principalmente di allevamento ed in parte di agricoltura. La svolta proto-urbana della città comportò la costruzione di una unità sociale e comunitaria, con la creazione di istituzioni stabili e magistrati, tra cui un governo nella forma di monarchia elettiva. Presto si ebbe l'estensione della dominazione etrusca su Roma, determinando l'importazione di tradizioni religiose, culturali e sociali che influenzarono fortemente la cultura romana.

Queste importanti influenze richiedono un piccolo approfondimento sulla storia etrusca. Nel VII secolo a.C., gli Etruschi andarono incontro allo sviluppo urbano delle loro città, organizzate ormai come città-stato, forti sul lato commerciale. Essi erano riuniti in una confederazione di dodici città,

⁵³ Quanto qui riportato sarà fondato su quanto trattato in ALFONDY 2005

⁵⁴ Si farà qui riferimento a CARCOPINO 1993, ETIENNE 1992 e GIARDINA 1996

governate da un re ed organizzate socialmente in aristocrazia e in uno strato sociale inferiore. La vita politica era organizzata attorno al consiglio degli anziani, che ricoprivano le magistrature e tutta la società era legata al possesso della terra e al servizio militare. Il culmine della potenza etrusca fu nel VI secolo, ma subito declinò con la perdita della supremazia navale del mar Tirreno dopo la sconfitta nella battaglia del Mare Sardo, con l'arrivo delle popolazioni celtiche nel nord Italia e con la sconfitta nella battaglia di Cuma del 474. Già nel 508 a.C. a Roma si ebbero delle sommosse aristocratiche che portarono alla cacciata di Tarquinio dalla città, in una svolta antimonarchica. Nonostante la cacciata etrusca, a Roma ormai si era instaurata una struttura sociale che venne mantenuta anche dopo la soppressione della monarchia. Questa era caratterizzata da un forte ruolo della famiglia, inserita poi in genti, curie e tribù.

La famiglia romana arcaica era un'entità economica, sociale e religiosa. Elemento centrale era il *pater familias*, che aveva potere illimitato sul patrimonio familiare, la moglie, i figli e gli schiavi. Egli, in veste di sacerdote, era anche responsabile del culto degli antenati. Le famiglie imparentate tra loro venivano riunite in *gens*, definite da un nome gentilizio e caratterizzate dalla possibilità di poter mobilitare un significativo numero di uomini abili nelle armi, i *clientes* della *gens*. Le genti furono riunite a loro volta in *curiae* (da *coviria*, "unione di uomini"). Queste associazioni gentilizie avevano funzioni sacre e costituirono la forma di organizzazione dell'assemblea popolare. Quest'ultima deliberava su questioni di diritto familiare, questioni pubbliche, confermava l'autorità dei funzionari più alti della comunità. Inoltre, ogni curia doveva fornire dieci cavalieri e cento fanti (*centuria*). In questo periodo arcaico vi erano trenta curie, pertanto, l'esercito della città era composto da 300 cavalieri e 3000 fanti, una legione. Nel periodo monarchico le curie erano riunite nelle tre tribù gentilizie, i cui nomi etruschi mostrano la chiara influenza di questa cultura sulla società romana.

Tra il periodo monarchico e repubblicano, lo strato superiore della società era costituito dai patrizi, nobili di nascita e proprietari terrieri, la cui origine è strettamente legata all'aristocrazia equestre formatasi sotto i re etruschi di Roma. Questi erano l'élite dello schieramento di battaglia arcaico, i cavalieri (*equites*). L'aristocrazia patrizia era un ordine chiuso, basato sulla nascita e sui privilegi nella vita economica, sociale, politica e religiosa. Si trattava delle famiglie eminenti romane che esprimevano la loro identità tramite simboli quali l'anello d'oro, la striscia di porpora sulla tunica, il mantello equestre corto, il calzare alto a stivaletto con strisce di cuoio e le falere più tipiche dell'equipaggiamento equestre. Questa classe basava la sua supremazia sulla proprietà fondiaria e sui grandi greggi. Essi addossavano alla comunità il costo dei loro cavalli da sella e del foraggio necessario, soprattutto a vedove e orfani, ed erano i primi a ricevere il bottino di guerra. Essi facevano

parte del consiglio degli anziani (*senatus*) che decretava ciò da cui dipendeva la validità delle decisioni dell'assemblea popolare. Inoltre, solo i patrizi accedevano alle magistrature della comunità.

Accanto ai patrizi vi era la *plebs*, la “massa”, il popolo ordinario composto da persone libere, il *populus*. Anche essi godevano della cittadinanza ma non avevano i privilegi patrizi. Questa classe sociale si caratterizza per essere pienamente romana e non di derivazione etrusca. Nel periodo arcaico ha connotati essenzialmente contadini, con indipendenza economica rispetto ai patrizi. C'erano però anche contadini poverissimi a causa della divisione tra gli eredi del fondo familiare. Accanto al popolo, vi era anche un ceto inferiore urbano, quello degli artigiani e dei commercianti. Essi erano considerati socialmente infimi e spesso vengono ricordati dalle fonti (Livio 1. 56. 1 e Plinio il Vecchio Nat. Hist. 35, 154) come immigrati stranieri, spesso etruschi. Trovare degli stranieri nella Roma arcaica era cosa usuale e antica in quanto già Romolo aveva istituito l'*asylum*. Parte della plebe faceva poi parte della schiera di clienti dell'aristocrazia, a cui erano legati da un rapporto di fedeltà che li obbligava a diversi servizi di natura economica e morale. Dall'altra parte, il nobile, il *patronus*, offriva al cliente protezione personale e gli concedeva un pezzo di terra che poteva lavorare. Un rapporto simile si instaurava anche tra il padrone e lo schiavo liberato (*libertus*) che restava così a lui legato in veste di contadino, artigiano o commerciante.

Lo schiavo aveva una chiara funzione all'interno della famiglia ed era considerato proprietà del padrone e senza diritti personali. La sua posizione all'interno della famiglia non era però molto differente da quella dei membri famigliari stessi, in cui anzi era perfettamente integrato. Egli lavorava nella proprietà, nella casa, come contadino o pastore, anche insieme ai membri liberi della famiglia. Il significato della schiavitù in questa forma era l'incremento della forza-lavoro della famiglia, soprattutto nelle proprietà più estese, come quelle che si andranno a formare alla fine del V secolo. Fino al IV secolo, si poteva divenire schiavi in due modi: l'acquisto da un capo famiglia caduto in rovina dei propri figli e la schiavitù per debiti. A queste forme si aggiunse poi l'asservimento di prigionieri di guerra e la riproduzione di schiavi. Assieme alla schiavitù, non mancarono i tentativi sovversivi operati dagli stessi.

Questa struttura sociale era ben lontana dall'essere stabile e dal V secolo si ebbero lotte tra gli ordini. Tra la fine del IV e l'inizio del III secolo si realizzò la nascita di gruppi dirigenti plebei e patrizi: l'espansione romana nella penisola italica decretò una nuova struttura della società. Lo sviluppo della stessa portò alcuni artigiani e commercianti a costruirsi un patrimonio consistente, soprattutto nell'equipaggiamento bellico e in oggetti di uso comune. Contemporaneamente, altri gruppi della popolazione perdettero le loro terre. In questa situazione, i plebei benestanti puntavano alla partecipazione politica, alla parità dei diritti, alla possibilità di matrimoni tra nobili e non nobili. Ai

componenti più poveri, invece, interessava il miglioramento della condizione economica e della posizione sociale per mezzo di un'adeguata partecipazione ai poteri ricavati dall'*ager publicus*. Le loro possibilità di successo giunsero dopo la caduta della monarchia: in questo contesto di cambiamento di ruolo nella penisola, di struttura bellica e di struttura politica, costrinse l'aristocrazia a cedere alle pressioni della plebe più ricca che assunse la funzione di fanteria pesante. Questo comportò anche la creazione di istituzioni proprie: il tribunato della plebe. Qui il popolo poteva legittimare la propria unione, teneva assemblee (*concilia plebis*), eleggeva i propri capi (*aediles, tribuni plebis*). Anche se queste istituzioni non furono immediatamente riconosciute dal patriziato, si dimostrarono politicamente efficaci grazie all'appoggio delle masse popolari. Il secondo successo dei plebei fu la divisione di tutta la popolazione secondo un principio di articolazione a loro più favorevole, in particolare con la divisione in tribù: vennero formate quattro tribù urbane e sedici tribù rustiche. Un terzo successo fu la messa per iscritto a metà del V secolo delle leggi nella codificazione delle Dodici Tavole, con il principio che ogni cittadino poteva essere citato in tribunale e ogni cittadino aveva diritto ad un difensore. Inoltre, vi si riconosceva una distinzione sociale non solo tra patrizi e popolo ordinario, ma anche in base alla ricchezza. Infine, la plebe si organizzò in una nuova articolazione del corpo cittadino in classi di proprietà (costituzione timocratica, forse attribuibile già al re Servio Tullio ma attuata solo dopo il 450 a.C.). Essa si basava sulle disponibilità nel reperimento dell'equipaggiamento militare e vi erano: gli *equites* (aristocratici) divisi in diciotto centurie, la fanteria pesante divisa in ottanta centurie, la seconda, terza e quarta classe, con venti centurie ciascuna con qualificazione decrescente, i poveri, che costituivano trenta centurie, e i nullatenenti che si organizzavano in esploratori e portaordini. Questa divenne la base organizzativa dell'assemblea popolare, in cui la votazione avveniva per centurie garantendo di fatto la chiara supremazia dei patrizi sulla massa del popolo.

La conclusione di questa prima evoluzione sociale fu che la parte elitaria della plebe fu riconosciuta come eventuale partner dell'aristocrazia per il controllo dell'assemblea popolare. Questa alleanza si espresse con l'abolizione del divieto matrimoniale tra aristocrazia e il popolo.

II.3.2 – L'inizio dell'espansione e la seconda guerra punica

Dopo i primi decenni del IV secolo, le nuove conquiste non avevano portato alcuna soluzione per la situazione sociale dei poveri e il numero dei senza terra aumentò. La terra conquistata ed annessa a Roma non fu divisa tra i nullatenenti ma fu occupata dai ricchi proprietari terrieri. Inoltre, le pretese della plebe più ricca di un adeguato peso politico, non migliorò la situazione. Anzi, essa si aggravò ulteriormente nel 390 a.C., con l'invasione gallica, quando molte famiglie persero i loro averi e

caddero in schiavitù per debiti. Era ormai necessaria una riforma che, infine, giunse con le *leges Liciniae Sextiae* e tramite cui si migliorava la condizione economica dei plebei poveri e fu ottenuta l'uguaglianza politica della plebe con l'ammissione dei capo del popolo alle più alte cariche pubbliche. Una serie di riforme in favore della plebe continuò fino al 287 a.C., anno delle *lex Hortensia*. Si fece in modo, tramite queste, di eliminare la condizione di necessità economica dei plebei poveri e si attuò l'uguaglianza politica del popolo con i patrizi. I debiti vennero parzialmente cancellati e fu deciso che nessuno poteva disporre di un fondo superiore ai 500 iugeri sulla terra pubblica. In questo modo venne anche eliminata la schiavitù per debiti.

Gli obiettivi principali dell'élite della plebe erano ancora l'ammissione alle più alte cariche dello stato, l'uguaglianza con i patrizi anche in senato e il contemporaneo rafforzamento del ruolo dell'assemblea popolare. Le controversie continuarono, come detto, fino al 287, quando alle decisioni dell'assemblea popolare plebea fu accordata validità giuridica anche senza l'approvazione del senato. Si arrivò, così, all'abolizione delle delimitazioni di ordine tra patrizi e plebei, senza aprire la strada, però, ad una società egalitaria. Queste riforme andarono di pari passo con l'espansione romana, dettata non tanto dall'impulso irrazionale della conquista, ma piuttosto dalla necessità di risolvere i problemi interni della società romana con l'ampliamento del territorio. Tale spinta espansionistica portò alla fondazione di colonie romane ed alla concessione della cittadinanza romana a tribù e popolazioni italiche. Le riforme continuano e l'origine patrizia non fu più il criterio decisivo per la determinazione della posizione dirigente all'interno della società. La particolare posizione dell'aristocrazia fu conservata dalla titolatura, dall'abbigliamento e da alcune cariche sacerdotali a loro riservate. Infatti, la nuova struttura sociale comprendeva diversi strati di popolazione divisi secondo la grandezza e la natura della proprietà e secondo la posizione giuridica. Questo nuovo modello di ordinamento sociale, liberato dalla cornice della città-stato, fu trasferito in un sistema statale.

Lo sviluppo della città, sia in senso demografico che in senso economico, ebbe una grande spinta con la fine della prima guerra punica. Roma divenne una potenza marittima e si introdusse una regolare coniazione di monete. L'articolazione della società si basava su un complicato sistema di fattori, basati sui privilegi di nascita, capacità personale, proprietà terriera, denaro e influenza politica e nuovamente si ruppe l'equilibrio quando si formò una élite interessata non solo alla proprietà terriera ma anche al commercio e all'economia monetaria. Il potere politico di questo gruppo fu ciò che permise una omogeneizzazione dei vari gruppi della società, soprattutto perché trovò un forte alleato nelle masse di contadini provvisti di terra. La società romana, nonostante gli sconvolgimenti storici, rimaneva fortemente incentrata sull'aristocrazia come vertice di tutto il corpo cittadino. Il

cambiamento di questo periodo fu l'ammorbidirsi della differenza tra le famiglie plebee e le famiglie patrizie, romane e italiche.

L'aristocrazia senatoria, con il suo vertice dirigente, mostrò di avviarsi verso la formazione di un ordine ma non sollevò alcuna pretesa di esclusività: essi, infatti, permisero a uomini particolarmente capaci di famiglie non senatorie di entrare nella loro cerchia. Essi vennero definiti come *homines novi*, che di fatto assimilavano abbastanza velocemente le idee conservatrici di questa aristocrazia.

L'aristocrazia romana era la classe dirigente della società dell'epoca, determinandone la politica. Questo portò a rendere l'ingresso nelle magistrature come un privilegio di questa classe sociale. Solo loro avevano la formazione adeguata a questi compiti, ricchi di un albero genealogico ben istruito. Queste conoscenze e studi permisero la creazione di un gruppo senatorio capace e pronto a far fronte a decisioni importanti. Tale possibilità dette grande prestigio al gruppo in questione, avvalorato anche da patti di patronato e clientela. Attraverso questi e la conseguente influenza che ebbero gli aristocratici, i senatori forgiarono, con l'aiuto della propria tradizione, l'identità collettiva dell'essere romano. Alla base di questa vi era la religione, mostrata in un timore quasi superstizioso degli dèi. Tra religione e avi, si sviluppò il *mos maiorum*, il giusto criterio di pensiero e di condotta, tipico degli antenati.

Come già prima accennato, l'egemonia dell'aristocrazia si basava sulla proprietà terriera e le nuove conquiste ed espansioni diedero al gruppo senatorio la possibilità di aumentare le loro entrate attraverso nuove terre e possibilità commerciali. Tutto però raggiunse un limite quando nel 218 venne istituita la *lex Claudia*: con essa si vietava ai senatori e ad i loro discendenti di possedere navi commerciali con capacità di carico superiore alle 300 anfore, motivata dal fatto che affari e commerci erano giudicati indegni per i senatori. Tramite questo si mantenne un'aristocrazia di proprietari terrieri, strato sociale superiore che non aveva bisogno di rischiare economicamente e che si differenziava dal resto della popolazione. Con il III secolo a.C. aumentò il numero di commercianti e artigiani e di conseguenza la loro importanza sociale. Ciò portò, con la conclusione delle guerre puniche, alla nascita di uno strato sociale importante, formato da facoltosi imprenditori, commerciali e banchieri che contribuirono alla formazione dell'ordine equestre.

Nonostante questo, la maggioranza della popolazione ancora era costituita da lavoratori agricoli, cioè clienti dei grandi proprietari terrieri, dalle masse proletarie e dai più poveri. Propri i contadini più facoltosi garantirono il dominio romano dei territori conquistati ed ebbero un ruolo decisivo nell'esercito. Essi si rafforzarono tanto da ottenere una riforma dell'assemblea popolare nel 241 a.C.

Accanto a questi resistevano i liberti che, pur rivestendo un ruolo inferiore rispetto ai cittadini liberi, aumentarono di numero e di importanza. Assieme a loro aumentarono anche gli schiavi, prigionieri di guerra e ancora strato sociale più basso. Con le espansioni, infatti, non fu più necessario l'asservimento dei figli dei cittadini liberi e l'asservimento per debiti venne vietato. Il numero degli schiavi come forza lavoro ebbe in questo periodo occasione di aumentare largamente.

Ciò che risalta sicuramente da questo secolo sono le grandi modifiche dovute e legate alle grandi conquiste e ammissioni, di terre ed alleati, a Roma. Questo portò alla formazione di un nuovo modello sociale, accompagnato da nuove tensioni: si ebbe la trasformazione della nobiltà in un'oligarchia, la formazione di un ricco strato di commercianti, imprenditori, banchieri e la decadenza dello strato contadino italica, con un grande aumento di masse servili, ormai fortemente necessarie alla produzione economica.

II.3.3 – Le trasformazioni del II secolo a.C.

Con la fine della seconda guerra punica Roma era divenuta impero e potenza dominante nel Mediterraneo. Iniziò l'importazione di alimenti e materiali, nonché la disposizione di forza-lavoro quasi illimitata e a basso prezzo. Come già introdotto nel capitolo precedente, l'aristocrazia senatoria formava il vertice della società, i cavalieri la seconda élite, in gran parte ricchi proprietari terrieri, imprenditori, banchieri. Accanto a loro vi erano poi i contadini con cittadinanza romana, un vasto strato di proletari che fu rafforzato dalle masse dei liberti. Infine, vi erano le masse servili, per lo più brutalmente sfruttate.

L'ordinamento di Roma risultava, in questo nuovo sistema, anacronistico tanto che si aprì un periodo di guerre civili e rivolte. L'aristocrazia si separò sempre più dai cittadini ordinari e sempre meno furono le nascite all'interno delle famiglie senatorie, tanto che si diffuse l'adozione di giovani maschi per garantire la discendenza delle *gens*. Dopo la guerra contro Annibale, l'aristocrazia si chiuse ulteriormente: il consolato divenne privilegio dei membri delle famiglie dell'alta aristocrazia. Tale fatto fu basato sull'educazione dei membri delle famiglie più ricche, che garantì loro l'ottenimento di esperienze e successi politici, aumentando di conseguenza il prestigio della famiglia stessa. Si consolidò, insomma, un sistema oligarchico, controllato da famiglie aristocratiche, forti del loro seguito di *clientes* sparsi in tutto l'impero. Anche le stesse conquiste aiutarono tali *gens* ad accrescere il loro prestigio e il loro potere economico, attraverso tesori e riscatti per prigionieri. I nuovi patrimoni furono investiti per l'acquisizione di nuovi terreni e schiavi, determinando una trasformazione della

struttura agraria e una nuova ideologia nobiliare volta al profitto e di cui si fa portavoce Catone⁵⁵. Tale chiusura del ceto aristocratico portò all'insoddisfazione di numerose famiglie che miravano a miglioramenti economici e politici. Anche all'interno della stessa oligarchia si andarono a delineare conflitti: dopo Annibale, si rafforzarono possibilità di supremazia di singole famiglie o di singoli *nobiles*. Essi però non si identificavano automaticamente con le idee e gli interessi del loro ordine.

Il nuovo impero formato portò a nuove possibilità economiche e commerciali in tutto il Mediterraneo. Si sviluppò un'economia monetaria e l'attività imprenditoriale, all'interno di cui si sviluppò, a sua volta, l'*ordo equester*, simboleggiato dall'anello d'oro e dalla striscia purpurea stretta sulla veste. Persone facoltose formarono società imprenditoriali e vennero in aiuto dello stato romano negli appalti statali. Tali imprenditori potevano anche essere di bassa estrazione, prestatori di denaro, banchieri, ricchi commerciali ed affaristi⁵⁶. Accanto a questi vi erano comunque grandi proprietari terrieri, creando, così, quasi un corrispettivo della classe senatoria e causando conflitti tra questa e la classe dei cavalieri.

Proprio dalle commedie di Plauto e dall'opera di Catone sull'agricoltura si può ricavare la crescente testimonianza dei diversi artigiani specializzati e piccoli commercianti, in parte identificabili come liberti. Proprio per questo gruppo vennero pubblicati nuovi divieti: nel 177 a.C. fu vietata la manomissione che mirava solo al conseguimento della cittadinanza romana e nel 168 a.C. i liberti potevano essere iscritti in una tribù. La situazione economica favorevole creò la possibilità anche ad essi di costruirsi patrimoni, formando una sorta di sottoproletariato, ceto rincarato dallo strato contadino che, avendo perso la propria base di sussistenza, si riversava nelle città. Questa condizione portò a particolari difficoltà di reclutamento nell'esercito, soprattutto durante la seconda guerra punica. Tali guerre avevano messo a dura prova l'impero, che si vide le proprie campagne distrutte e la forza lavoro incredibilmente diminuita. Nello stesso tempo i proprietari terrieri riuscirono ad occupare le proprietà dell'*ager publicus* rimaste abbandonate e riuscirono a disporre di grandi masse di schiavi a basso prezzo. Molti contadini, in questa realtà, riuscirono a trovare impieghi come braccianti stagionali.

Conclusione di questo fatto è che il proletario urbano riuscì ad acquisire grande potenza numerica e politica, pienamente coscienti della propria condizione e riuniti nell'assemblea popolare, che necessitava di capi forti e capaci: gli aristocratici. Questa condizione dette vita ad una serie di conflitti,

⁵⁵ Secondo lo stesso era infatti obiettivo più importante della vita privata accrescere il patrimonio ereditato, elemento che, sebbene con fini secondari, verrà ripreso anche nelle commedie plautine che si analizzeranno più avanti nel capitolo.

⁵⁶ Secondo Cicerone, i cavalieri erano i *publicani*, i prestatori di denaro erano i *feaneratores* o *argentarii*, i commercianti erano *negotiatores* mentre gli *agricolae* erano i proprietari terrieri (ALFONDY 2005 p.77).

soprattutto nelle provincie, dove città furono rase al suolo. Proprio le colonie venivano viste dai governatori e dagli aristocratici come fonte di sfruttamento, di cui il motore era la grande massa di schiavi e prigionieri di guerra, che poteva essere sfruttata ben più dei contadini e che non aveva obblighi militari. Gli schiavi assunsero un'importanza sempre maggiore, andando a sostituire i contadini nelle campagne e a lavorare a fianco di liberi e liberti come artigiani, nelle occupazioni più disparate, tra cui anche attività intellettuali. Gli schiavi, in questa nuova società, non erano più inseriti nell'organizzazione familiare ma erano divenuti uno strato sociale separato dagli altri e definiti dalla mancanza di diritti, dallo sfruttamento e dal disprezzo. Nonostante questo, essi non formarono uno strato omogeneo: gli schiavi urbani godevano generalmente di una posizione più favorevole rispetto agli schiavi di piantagioni e miniere. Anche in queste situazioni vi era una divisione di rango: gli amministratori della proprietà, i lavoratori della terra incatenati, i sorveglianti e gli operai specializzati. In tale situazione non dovevano mancare fenomeni di ribellione e disobbedienza, che venivano repentinamente puniti. Più difficile era la rivolta aperta che, in quanto meno sorvegliati per la natura del loro impiego, era solitamente guidata dagli schiavi pastori.

Questa struttura sociale si presenta, ancora una volta, scarsamente elastica. Le possibilità di mobilità sociale erano limitate alla società urbana e anche nelle città erano limitate agli strati sociali che potevano trarre profitti dalla produzione artigianale, dal commercio e dall'economia monetaria. L'ascesa sociale e il miglioramento della condizione economica e l'equiparazione politica di vaste masse popolari vennero però spesso rifiutate. D'altronde la coesione della precedente società era garantita da norme fondate su religione ed etica appartenute all'aristocrazia tradizionalista, un governo progettato per una città-stato e che male si applicava alle amministrazioni delle provincie. Contemporaneamente, le nuove conquiste e i paesi occupati, soprattutto per quanto riguarda la Grecia, portarono a Roma nuove idee religiose e filosofiche che spesso andavano in contrasto con il *mos maiorum*. In breve, l'espansione mediterranea portò alla nascita di tensioni che portarono ad una serie di conflitti sociali e politici sanguinosi, nonché movimenti sociali destinati a fallire. Durante questi scontri si fronteggiarono frazioni politiche ed eserciti regolati sotto il comando di capi politici e che, alla fine, portarono alla caduta dello stato repubblicano.

II.3.4 – Vivere nell'antica Roma

Con le forti differenze sociali che caratterizzavano la società romana, anche la tipica giornata di un cittadino romano variava a seconda della sua estrazione sociale. Le donne erano generalmente destinate alla casa e alla cura di tutte le faccende che vi si rendevano necessarie. Essa usciva di rado, generalmente solo per recarsi alle terme pubbliche femminili a fine giornata, a meno che non fosse di

estrazione elevata e circondata da schiere di servitori che si occupavano delle sue mansioni. In questo caso, solevano uscire più spesso per passeggiate, per eventi sociali come incontri con le amiche, pranzi e spettacoli. Al contrario, invece, gli uomini erano più spesso fuori casa: si occupavano di affari dalla mattina presto, recandosi nelle corporazioni, nel foro e nel Senato (se a Roma). La loro giornata cominciava con i doveri legati alla propria clientela: le *Salutiones*. Questi ricevimenti seguivano una chiara etichetta e avevano il principale scopo di mantenere la fiducia tra i due protagonisti. Iniziavano di buon mattino, quando i clienti giungevano alle porte della casa del patrono, abbigliati con toga, spesso direttamente fornita dal mecenate stesso. Durante i rumorosi ricevimenti, il signore poteva elargire favori ai suoi clienti, rigorosamente ricevuti in ordine di gerarchia sociale.

Terminata questa funzione mattutina, ci si recava al foro, dove le diverse corporazioni avevano sede, dove si trovavano la *tabernae*, le botteghe e il cuore della vita commerciale e politica di ogni città romana. Qui vi si potevano trovare produttori e rivenditori, stabili o itineranti, di varie merci di varia qualità. I lavoratori romani, in genere, si distribuivano e si separavano in tutta la città, formando una sequela discontinua di magazzini, laboratori e botteghe. La giornata lavorativa doveva aggirarsi attorno alle otto ore, con l'apertura di alcune botteghe all'alba e la loro chiusura ben prima del tramonto. Proprio per questo, normalmente, i lavoratori romani si trovavano liberi nel pomeriggio, tempo che spendevano nell'*otium* ed in cui rientra l'obbligata visita ai bagni.

Accanto a questo mondo prettamente maschile, vi era quello femminile. Esse raramente ricoprivano uguali mansioni dell'uomo, ma piuttosto si trovano impegnate in funzioni più praticamente congeniali: la sarta, la pettinatrice, la levatrice, la balia⁵⁷. Non si deve, però, relegare questa situazione ad una reclusione della donna. Nonostante, infatti, l'emancipazione morale e civile di cui godette la donna soprattutto nell'età imperiale, essa preferì restare nell'ombra della casa, lontana dal foro e dai mestieri. Esse solevano, quando si occupavano di faccende esterne, far uso di prestanomi.

Nonostante le differenze occupazionali, la giornata del cittadino romano iniziava alle prime luci dell'alba, già vestiti per la giornata. L'uomo romano era particolarmente attento alla cura della sua persona, tanto da dedicarsi assiduamente alla propria toeletta. Questa poteva avvenire anche più volte al giorno, a casa per i più benestanti, oppure nelle botteghe dei barbieri, dove venivano rasati, acconciati e curati in ogni particolare estetico. Anche le donne erano molto attente alla cura della loro persona: attraverso la toeletta personale, la visita ai bagni, la cura delle proprie acconciature, la depilazione e il trucco. Anche il vestiario era parte integrante della figura femminile: stoffe scelte,

⁵⁷ Per maggiori informazioni riguardo alla vita della matrona CARCOPINO, 1993 pp. 209-210

colori sgargianti che si abbinassero al colore della loro pelle, gioielli e pietre preziose, accessori ulteriori erano essenziali per la definizione della figura femminile.

Se questa era la popolazione, la città romana si caratterizzava da strade molto vive, occupate da bancarelle, pedoni, cavalieri, un flusso continuo che trascinava il passante attraverso la calca. Più riservati e tranquilli, destinati alle passeggiate, erano i giardini e i monumenti della città, luoghi freschi ed ombreggiati, ricchi di opere d'arte. I momenti passati in questi luoghi, accanto ai giochi di cui si parlerà poco più avanti, facevano parte dell'*otium*. Non solo gli spettacoli, anche il gioco d'azzardo era passatempo romano, per quanto si cercasse sempre di limitarlo con leggi apposite⁵⁸.

Durante la giornata, passeggiando tra le strade della città, un cittadino romano doveva imbattersi in svariate botteghe, mercati, venditori ambulanti e barbieri. Incontrava sul suo cammino musicisti e danzatori, saltimbanchi e giocolieri, persino mendicanti e cavalieri che gli interrompevano il cammino. Venditori ambulanti di calzature, tessuti, vasellame e cibi pronti da gustare si affiancavano alle botteghe, i locali di venditori al dettaglio o di piccoli rivenditori. Questi potevano vendere vino, con le anfore accatastate nel locale della bottega, poteva trattarsi di panettieri, calzolai, ferramenta, gioiellieri, potevano esservi dei laboratori per la produzione e la vendita di vestiti. Non potevano mancare anche servizi come locali di ristoro, come le *thermopolium*, una taverna in cui si servivano bevande calde, si poteva scaldare cibo già cucinato e affittare stanze. Non mancavano anche le locande, frequentate da cittadini comuni⁵⁹.

Abbiamo quindi i luoghi e le persone, manca definire come avvenivano i commerci. Era convinzione estesa che il mercante falsasse a suo favore i prezzi ed era visto come “amante del lucro ed ingannatore”⁶⁰. Per gli antichi il commercio era ben diverso da come lo intendiamo oggi. Seguire la professione del mercante era una via piena di pericoli, dovuti al mare, al rischio della perdita della merce, di incontrare briganti o la competizione con altri venditori. Il commercio poteva avvenire tramite baratto, soprattutto in casi di contatti tra popolazioni differenti. Indipendentemente dalla visione che la popolazione poteva avere dei mercanti e della loro astuzia commerciale, è indiscutibile il loro ruolo civico per l'approvvigionamento urbano. I mercanti non erano infatti solamente quelli che si potevano permettere una bottega. Molti erano gli importatori, che periodicamente compivano lunghi viaggi, tra cui i più pericolosi erano quelli marittimi, per rifornire i mercati cittadini.

Come già detto, finita la giornata di lavoro, i romani si recavano alle terme che, in epoca imperiale, divennero fulcro della civiltà romana, dove l'uomo si prendeva cura del proprio corpo e della propria

⁵⁸ CARCOPINO, 1993 p. 287

⁵⁹ I più benestanti alloggiavano altrove, ad esempio da amici (ÉTIENNE, 1992 p.156 e seguenti).

⁶⁰ *L'uomo romano*, 1996, pp. 269-298

mente, dal più ricco al più umile. In periodo repubblicano, invece, solo ai più ricchi era concesso il privilegio di avere un bagno nelle loro dimore, anche se già dal II secolo a.C. si possono riscontrare bagni pubblici, distinti tra uomini e donne.

Dopo le terme, veniva la cena, unico pasto della giornata. Pochi erano, soprattutto nel periodo imperiale, coloro i quali si potevano permettere più di un pasto al giorno ma, anche in questi casi, si doveva trattare di pasti molto leggeri, relegando il compito di pasto principale alla cena. In questi momenti, spesso si imbastivano modeste feste ed incontri, in cui si potevano apprezzare musica e conversazioni, anche se le fonti non tralasciano di cene ben più lussuose ed esuberanti.

II.4 - Plauto e il teatro romano

Una breve descrizione di quello che fu il teatro a Roma, fino all'età imperiale, e di quello che viene considerato uno dei più importanti commediografi è d'obbligo per la valutazione dei testi teatrali che si andranno ad utilizzare nel capitolo successivo. Si vogliono riportare anche, alla fine di questo paragrafo, le trame di alcune delle commedie di Plauto che si pensa possano essere utili, e si vedrà poi il perché, per la ricostruzione di un latino d'uso.

II.4.1 - Il teatro romano: società e musica

Nella società romana i giochi, di cui facevano parte il circo e il teatro, erano profondamente radicati in quanto parte integrante delle attività dell'*otium*. Proprio il teatro era frutto dell'incontro fra tre culture: quella ellenistica, quella etrusca e quella romana. Dall'ambito etrusco vengono ripresi alcuni termini, quale ad esempio istrione, mentre dall'ambito greco si riprendono tecniche sceniche e rappresentative che nel nuovo contesto subiscono un'evoluzione per incontrare i gusti e le esigenze romane. Dall'ambito greco vi è stata anche l'acquisizione di generi, quali tragedia e commedia, anche se si operarono nuove invenzioni, quali mimi e pantomimi.

I Romani erano un popolo profondamente amante della musica e della danza, due elementi integranti del teatro dell'epoca. Era norma per il cittadino romano frequentare il teatro, così come era solito per l'aristocrazia offrire gli spettacoli. In questo modo il teatro rappresentava il cuore della città romana, ove si perpetuava la cultura, la mitologia greca, la comunità, dove era possibile conoscere l'opinione pubblica del popolo, come si vedrà più avanti.

Lo spettacolo era onnipresente a Roma, tutto poteva divenire spettacolo e il teatro veniva inteso come uno sguardo differente sulla realtà, in grado di privarla della sua attualità. Le tecniche utilizzate dagli attori potevano essere di grande ausilio per i politici e per i retori, come gli scritti di Aristotele, Cicerone e Quintiliano⁶¹ mostrano. Come già detto, componente importante della retorica è l'*actio*, la messinscena del discorso attraverso gli atteggiamenti del corpo, l'espressività dei gesti e del viso, la modulazione della voce. L'oratore deve commuovere e la recitazione è utile a questo scopo. Nel caso della retorica, lo spettacolare, preso in prestito dalle tecniche teatrali, si fa accentuazione della realtà. Esso è onnipresente a Roma, nella vita pubblica, nella politica e nel teatro, e in quella privata, di cui un esempio è offerto dagli affreschi di II stile pompeiano⁶² che richiamano rappresentazioni teatrali domestiche. Lo spettacolare rientrava anche in processioni funebri e trionfi, che mostravano la grandezza di Roma e durante i quali il popolo diveniva pubblico, applaudendo, fischiando, facendo slittare progressivamente la politica verso i *ludi* e le *pompae*, le processioni che precedevano i giochi. Tali processioni partivano dal Capidoglio ed erano guidate da un *ludio*, il danzatore rituale che in teatro diveniva attore, e accompagnato dal suonatore di flauto. Questi personaggi creavano una continuità tra i due momenti dei *ludi scaenici*⁶³. Durante tali processioni, era ammesso burlarsi e canzonare il trionfatore, il morto o scherzare sulla gente. I teatri erano i luoghi in cui i potenti e i magistrati dovevano affrontare gli umori del popolo, pur non creando un rovesciamento dei ruoli, bensì un universo non serio, un mondo del *ludus*⁶⁴ senza conseguenze. I giochi permettevano di presentare ogni realtà, di creare uno spazio differente, una festa collettiva a cui potevano partecipare donne, bambini e, almeno fino all'età imperiale, anche gli schiavi. Tali feste rientravano nel calendario come giorni consacrati e per questo dovevano seguire una precisa ritualità controllata dal pontefice. Ad alcuni giochi (Romani e Plebei) agli spettacoli seguiva il banchetto sacro.

Il teatro non esiterà in modo permanente in città fino alla metà del I secolo a.C., quando interverrà Pompeo che, con la complicità del Senato, creerà il primo teatro a Roma. Precedentemente, le zone adibite a scena non erano fisse e, anzi, la stessa era fortemente influenzata dallo spazio circostante. Quando si inizierà a costruire l'edificio del teatro, grande ruolo ebbero gli architetti, per la progettazione della cavea, calcolata secondo i principi dell'acustica. La costruzione di un teatro permanente era questione molto delicata: la loro permanenza avrebbe potuto offrire al popolo di

⁶¹ Quintiliano, *Institutio Oratoria*

⁶² Un esempio è la *stanza delle maschere* della casa di Augusto sul Palatino

⁶³ La *scaena* era inizialmente una baracca di tavole costruita appositamente per la rappresentazione. È il corrispettivo della *skéne* greca.

⁶⁴ Il radicale *lud-* ha come significato più antico "imitare per gioco". Da questo derivano altri termini che mostrano in generale un'imitazione senza efficacia e pertanto che non si inserisce nel reale. Il verbo *ludere* significa danzare (VARRONE, *De Lingua Latina*, VI, 13)

riunirsi ai margini delle istituzioni, essendo anche il teatro luogo di persuasione. Un teatro stabile, di pietra avrebbe potuto rappresentare quasi il monumento di un rapporto tra il donatore dei giochi, il finanziatore, e il popolo spettatore. Tale problematica venne a cambiare definitivamente con Augusto, quando la stessa concezione del teatro cambierà.

Queste occasioni di festa sono le uniche in cui il popolo romano si raccoglieva nella sua totalità e, come detto, venivano finanziate dagli aristocratici. Le rappresentazioni dei *ludi* richiedevano un considerevole sforzo finanziario ed era assolutamente necessario che avessero successo, in quanto, tramite questo, si otteneva maggiore popolarità e ci si garantiva l'elezione ad una magistratura superiore. Inoltre, tramite i giochi, il magistrato dimostrava che sapeva riconoscere e celebrare i valori dell'*otium*. Per fare ciò era necessario costruire un teatro, una scena, compiere le opere dagli autori⁶⁵, pagare la compagnia⁶⁶, i costumi, lo scenario, doni e pranzi per il pubblico, attività spesso controllate da un appaltatore di spettacoli. Il teatro aveva quindi due funzioni principali: l'ostentazione dello sfarzo e la creazione di illusioni. Per la buona riuscita di questi, venivano ingaggiati ingegneri e create macchine sceniche apposite. Caratteristica del teatro romano è che riprende modalità, storie, tragedie e commedie greche ed oscure e le inserisce in un teatro ammodernato, totalmente romano. Le rappresentazioni avevano luogo la mattina e tutto, dai costumi alla codificazione dei personaggi, doveva attirare e mantenere l'attenzione del pubblico. Tutto doveva essere chiaro e stupefacente, addirittura ridondante. Il pubblico doveva chiaramente comprendere tutto ciò che c'era sulla scena, tanto che lo spettacolo veniva anticipato da un prologo esplicatorio di luoghi, personaggi e, spesso, trama. Per quanto riguarda la recitazione, essa avveniva di pari passo con la danza ed il canto, sia nei monologhi che nei dialoghi. Questa modalità di rappresentazione richiedeva attori, il *cantor*⁶⁷ e il suonatore di flauto. Gli attori non usavano, generalmente, maschere, che solo per brevi periodi della storia romana furono obbligatorie. Nonostante questo, i personaggi erano fortemente caratterizzati secondo regole specifiche, così da rendere i ruoli e i tipi pienamente riconoscibili da parte del pubblico. La recitazione avveniva in due modi: attraverso le mani e il corpo. Tutto ciò che avveniva sul palco era precisamente codificato: gesti, ruoli, toni di voce, espressioni, costumi. “La

⁶⁵ Gli autori avevano grande interesse nel successo delle loro opere, in quanto altrimenti avrebbero dovuto riconsegnare la somma ricevuta.

⁶⁶ Gli attori sono spesso di condizione servile e potevano essere affrancati direttamente dal pubblico grazie alla popolarità che avevano raggiunto. Tali personaggi potevano anche raggiungere una grande fama e ricchezza. La vita degli attori era quasi al limite della prostituzione, seppur sempre di alto borgo: alcuni tra loro riuscirono infatti a guadagnarsi i favori dei politici romani, come Roscio e Arbuscola. Gli attori nella società romana erano però disonorati agli occhi della morale e della legge, in connessione con la volontà di tener separato il teatro dalla politica, differenziando tra il civico e lo scenico. In questo senso, l'attore è infame poiché il discorso a Roma è azione, messinscena ma, a differenza della retorica, nel teatro l'attore canta e balla per creare piacere e non trasmette verità (DOUPONT 1995, pp. 89-97).

⁶⁷ Questa figura del teatro romano non saliva sul palco, cantava il prologo, gli intermezzi ed alcune parti dei personaggi, quando la danza degli attori richiedeva troppo sforzo per permettergli di cantare.

codificazione della voce è talmente legata al ruolo (*persona*) e riconoscibile come tale, che può dare luogo ad un gioco di imitazione interno, che è una delle risorse della commedia comica plautina”⁶⁸.

Assieme al canto ed alla danza, vi era anche la musica: essa era fatta con flauto (*tibiae*) ed eventuale strumento a percussione (*scabellum*). Il teatro era, insomma, il luogo della musica: al di fuori di esso, le canzoni venivano riprese, cantate nelle strade, nei banchetti, erano fonte di conoscenza delle leggende mitologiche. Cori, orchestra e danza erano l’anima del teatro, tanto che il pubblico si innamorava più degli attori che dei poeti che scrivevano le storie che tanto piacevano. Anche le narrazioni plautine cercavano di accentuare le parti che più piacevano al pubblico. Egli infatti, ad esempio, cerca di sbarazzarsi il più velocemente possibile di quei passaggi narrativi che annoiavano il pubblico.

All’interno della società romana, il teatro era luogo di svago, ma anche luogo in cui il popolo si esprimeva. Attraverso applausi a massime e battute, il pubblico dava la sua opinione sull’attualità. Tali elementi venivano decontestualizzati dall’opera recitata e rivalutate in funzione di quanto stava accadendo in quel periodo nella città. In questi momenti, il pubblico smette di ascoltare la musica e il teatro ma ascolta piuttosto l’attore e politicizza il discorso, lo interpreta. Nel frattempo, i magistrati avevano una chiara visione di quello che era il pensiero popolare. Se questa era la fruizione del teatro da parte del popolo, gli aristocratici avevano un differente modo di vivere questo momento dell’*otium*. In particolare, andavano ad apprezzare maggiormente i testi in sé, attenti allo sviluppo psicologico e dell’intreccio: affrontavano il teatro in un modo quasi accademico.

Come accennato poco sopra, il teatro latino deve molto a quello greco, soprattutto per quanto riguarda gli stessi generi teatrali. Di questi, infatti, grande successo ebbero la *fabula palliata*, così chiamata in quanto gli attori vestivano il *pallium*, tradizionale abito greco, e la *fabula cothurnata*, in cui gli attori indossavano il coturno, rispettivamente commedie e tragedie romane ma di argomento greco. La particolare fortuna che ebbe questo teatro determinò la nascita di opere teatrali di ambientazione romana, la *trabeatae* (da *trabea*, la veste del magistrato romano), tragedie che trattavano della storia romana, e le *togatae*, commedie in cui i personaggi indossavano la toga. Oltre a queste, vi erano le opere di tradizione osca, l’*atellana*, e di tradizione etrusca il *fescennium*.

⁶⁸ DOUPONT 1995, p. 80

II.4.2 - Il commediografo romano: Plauto

La fortuna delle opere di Plauto fu tale che vennero messe in scena a lungo, anche dopo la sua morte. Esse avevano una grande varietà di registri verbali, metrici e stilistici. Il suo teatro era tutt'altro che serio, come può essere invece definito quello di Terenzio. Egli non si rivolgeva ad un ambiente colto, all'aristocrazia che, come si è visto, era maggiormente interessata a elaborazioni che andavano al di là del teatro. Proprio la variabilità plautina fu ciò che catturò l'attenzione degli umanisti e degli scrittori teatrali che diedero vita al teatro europeo che conosciamo oggi.

Plauto, commediografo latino, dà vita al nuovo genere della palliata, la commedia romana di ambientazione greca. Egli, insieme a Terenzio, è il commediografo per eccellenza romano, anche se definirlo come romano è improprio. Sicuramente italico, Plauto era un uomo libero, forse cittadino, probabilmente originario dell'Umbria⁶⁹. Poche sono le notizie pervenuteci riguardo alla sua persona e tanto gli studiosi hanno tribolato nel tentativo di far derivare alcune informazioni dalle commedie stesse del poeta, in passi che tuttavia ben poco hanno di autobiografico. Certo è che morì nel 184 a.C. e dalle fonti si può supporre che fosse nato attorno al 255-250 a.C. e che fosse attivo come scrittore tra il 218 e il 201 a.C. La sua attività teatrale dovette iniziare prima come attore, come forse può indicare il suo nome completo⁷⁰: Titus Maccius Plautus. *Maccus*⁷¹ è il nome che il poeta si dà nel prologo dell'*Asinaria* ma si tratta anche dell'appellativo di una maschera fissa dell'*atellana*. Probabilmente reso celebre da questo ruolo teatrale, arrivato a Roma lo inserì come nome proprio con il suffisso *-ius* tipico dei gentilizi romani. Umbro doveva essere il nome Plautus, derivante da *ploti*, termine che gli umbri usavano per indicare coloro che hanno i piedi piatti. È quindi possibile che il nome umbro del commediografo fosse Tite Plote⁷². Questa attività teatrale dovette dare un'iniziale importanza a Plauto, ma si è certi che mai recitò per le sue stesse commedie, facendo supporre che, dopo il trasferimento a Roma, abbia rinunciato alla recitazione e si sia dedicato alla scrittura. Le sue opere, sia per stile, lingua, metrica e tecnica teatrale mostrano la derivazione da Nevio, autore già di grande rilievo quando Plauto era agli esordi.

In questi anni scrisse molto e con grande successo, tanto che fu oggetto di imitazione e plagio. Proprio per questo motivo, ci giungono circa 130 commedie a suo nome ma di cui la maggior parte risultano apocriefi o rimaneggiamenti. Secondo la ricerca di Varrone, solo ventuno di queste possono essere direttamente associate alla figura di Plauto. Tale riconoscimento fu reso possibile dal fatto che nel II secolo a.C. iniziò un'attività editoriale ispirata ai criteri alessandrini e per cui le commedie vennero

⁶⁹ Secondo le fonti antiche era originario di Sarsina, antica città ancora oggi esistente e compresa nella Romagna.

⁷⁰ Pare infatti che avesse portato i *tria nomina*, caratteristico dei cittadini Romani.

⁷¹ Si tratta della maschera del gobbo, affiancata poi dal vecchio e dal mangione

⁷² *Asinaria*, pp. 10-11

dotate di didascalie, sigle di personaggi, versi scenici impaginati in modo competente⁷³. Le commedie pervenuteci ci mostrano una chiara struttura caratterizzata da una forte prevedibilità della trama e dei tipi umani dei personaggi. È chiaro che l'autore non vuole, in questo modo, porre interrogativi sul carattere dei personaggi né ha interesse per l'etica o la psicologia, come invece sarà più tipico di Terenzio. Tende anche, per questo scopo, a creare prologhi espositivi, chiarificatori della trama e dei tipi dei personaggi, vi espone le linee generali della vicenda, senza paura di rovinare l'esperienza al pubblico, interessato non tanto al prevedibile epilogo, quanto più alle peripezie. La trama presenta generalmente una lotta tra due antagonisti per il possesso del "bene", una donna o del denaro, con la conclusione del successo di una parte e il danneggiamento dell'altra. Solitamente il vincitore è un giovane mentre il perdente è il personaggio vecchio, lo sposato, il lenone, il trafficante di schive, di nuovo seguendo le aspettative del pubblico. In queste commedie, l'azione di conquista del bene è delegata dal giovane ad un servo ingegnoso che, attraverso inganni e teorie, forma il cuore della "commedia del servo": la coppia giovane desiderate e servo ingannatore. La stessa scansione del tempo è ben definita e caratterizzata da tre fasi: il servo medita l'inganno, agisce e trionfa. All'interno di questa struttura, grande parte ha anche la Fortuna (*Tyche*) che assume un valore stabilizzante, alleata ma anche degna antagonista dello schiavo. Accanto a questa tipologia, vi sono anche le commedie che si incentrano su un riconoscimento, su identità nascoste o sconosciute che vengono fortunatamente rivelate e che, grazie a questa rivelazione, sciolgono ogni difficoltà nata durante lo svolgimento della trama. Questa tipologia viene definita "commedia del riconoscimento", dove, ancora una volta, troviamo lo schiavo furbo, il cui ruolo è falsificare e confondere.

La comicità delle commedie plautine è legata al contrasto tra realtà e messinscena che viene scoperta solo grazie all'intervento della fortuna (commedie della *Tyche*). La somiglianza tra queste commedie ed il modello greco è abbastanza forte, anche se non presuppone un pubblico ellenizzato. Gli stessi titoli non richiamano quelli greci, ma anzi riportano il nome dello schiavo, poco comune nella prassi greca. Da tale modello Plauto non rivoluziona l'intreccio ma compie una ristrutturazione metrica, elimina la divisione in atti e opera una trasformazione del sistema onomastico. Mantiene, invece, convenzioni, modi di pensare, drammaturgia. Stilisticamente, Plauto è vario e polifonico, con forte coerenza e con uno stile molto personale e che ha poco dello stile ellenistico. In ogni commedia inserisce giochi di parole, bisticci, metafore, enigmi, doppi sensi, neologismi istantanei, allusioni scherzose. Altra innovazione è nelle parti cantate, che ricreano i modelli greci ma in lingua latina.

Come già è emerso, lo schiavo è il personaggio caratteristico delle commedie plautine. Egli è amorale, creatore di inganni, risolutore di situazioni. È colui che gestisce lo sviluppo dell'intreccio e

⁷³ CONTE – PIANEZZOLA, p.35, 2010

fondamento del comico. Tale personaggio assume quasi un equivalente del poeta drammatico, creando una sorta metateatro⁷⁴. Egli gioca con le parole, crea metafore, immagini, doppi sensi: è il portavoce della creatività verbale di Plauto. La comicità originale di Plauto sta nel contatto tra l'intreccio tipicamente greco, a volte seguito con maggiore fedeltà di altre, e l'aprirsi di occasioni in cui l'azione di fa libero gioco creativo, divenendo "lirismo comico" attraverso variazioni verbali.

Riassumendo, quindi, si possono riscontrare alcune caratteristiche comuni delle commedie plautine:

- Plauto innova la struttura della commedia nuova: sparisce la divisione in atti e la *palliata* diviene come azione continua, senza pause istituzionali;
- la commedia nuova non conosceva, normalmente, parti cantate, solo gli intermezzi, divisori degli atti, erano cantati. Plauto invece trasforma in parti cantate (*cantica*), in metri lirici, brani che in greco sarebbero stati recitati, rendendo la *palliata* un'opera vicina all'opera buffa italiana o al *Singspiel* tedesco della fine del Settecento;
- l'abbondanza di parti cantate e il sottofondo musicale fanno comprendere che la *palliata* procedesse per scene, collegate dal filo della vicenda, ma dove viene esaltato il singolo momento, quasi a scapito della linearità della trama, ma del tutto incentrato sullo sviluppo della comicità.
- È possibile incontrare la pratica della *contaminatio*, cioè di inserire in un modello principale una o più scene desunte da un'altra commedia dello stesso o di un altro autore greco.
- Plauto a volte può ridurre l'estensione dei brani originali in favore di un ampliamento dei monologhi

II.4.3 – La lingua di Plauto

Le commedie plautine sono essenziali per la comprensione e la ricostruzione della lingua d'uso romana, il latino parlato del cittadino romano colto medio. In questa fonte prevalgono i dialoghi: sono quindi frequenti stilemi affettivi, ripetizioni, ridondanze e diminutivi affettivi. La struttura sintattica è semplificata, con prevalenza della paratassi, le frasi hanno spesso ellissi di soggetto o verbo essere ed è frequente la frase nominale. A questa economicità, si affianca una ricchezza lessicale tipica di Plauto, con intercalari tratti dalla lingua d'uso e dovuti anche all'influenza greca sulla cultura romana (termini marineschi, economici, finanziari, legati alla tecnologia, all'urbanistica, animali, utensili domestici, sport, teatro, lusso). La lingua di Plauto risulta differente da quella classica di Cicerone:

⁷⁴ Crea cioè un teatro nel teatro: il servo crea delle messe in scena elaborate per la buona riuscita dello scopo del suo padrone (CONTE – PIANEZZOLA, p.44, 2010).

essa si presenta con una fase arcaica e con uno strato volgare, popolare. A livello sintattico, la lingua classica viene usata solo in casi particolari. Pertanto, la lingua di Plauto è utile per la ricostruzione del *sermo familiaris* di Roma, tipico della conversazione quotidiana. La concitazione comica di Plauto fa spesso ricorso ai solenni stilemi del linguaggio sacrale e giuridico, creando uno scarto profondo fra la situazione e il modo di esprimersi del personaggio.

II.5 - Le commedie plautine

Come già accennato nel paragrafo precedente, le commedie plautine riscossero grandissima fortuna, sia nell'età romana che, dopo la loro riscoperta nel Quattrocento, tra gli Umanisti e gli scrittori, tanto che si può riconoscere un chiaro influsso della sua commedia, sul teatro e la musica europea, da Goldoni a Macchiavelli, da Mozart a Goethe. Già in epoca romana, tutte le commedie a lui attribuite furono raccolte in un unico *corpus*, secondo l'uso romano derivante dalla filologia Alessandrina. L'ammirazione nei confronti di Plauto calò in età Augustea, quando il gusto ormai non permetteva più di comprendere né i metri plautini né il modo in cui costruiva le sue commedie. La sua comicità ormai non catturava più l'attenzione del pubblico. Nonostante questo, il suo linguaggio, ricco di neologismi, i richiami delle sue commedie alle commedie greche ne permisero il suo successo agli occhi degli aristocratici colti, non più in veste di teatro, ma di mera letteratura.

Nonostante questo grande successo, solo le ventuno commedie di Varrone si sono conservate: le più antiche opere latine conservateci per intero. Esse ci sono giunte attraverso le copie medievali, generalmente accurate ma che riportano alcune aggiunte, quali l'uso di far precedere ogni scena dall'indicazione dei personaggi che in essa parlano, collocando i loro nomi e la propria qualifica scenica.

Plauto, insieme agli altri scrittori teatrali arcaici, “traduceva” per il teatro latino i testi comici greci presi dalla Commedia Nuova⁷⁵, determinando la nascita della *palliata*. Tale traduzione è da intendere come artistica e non letterale: si tratta, infatti, del primo caso di passaggio da una lingua ad un'altra di un'opera di letteratura con scopo artistico e non utilitario. Benché già fosse uso compiere traduzioni da una lingua ad un'altra, il fenomeno letterario che si ebbe nella Roma del III secolo a.C. ebbe come scopo il voler rendere pienamente fruibili delle opere artistiche straniere. Tale fenomeno determina una caratteristica fondamentale della letteratura arcaica, soprattutto del teatro: essa risulta una fonte inesauribile della vera lingua latina, ricca dal punto di vista lessicale e morfologico, con vocaboli

⁷⁵ È la commedia ateniese di IV secolo a.C. che vede i suoi più grandi esponenti in Menandro, Difilo, Filemone.

fortemente espressivi e desueti. La traduzione e la fruizione del teatro greco, portò alla nascita di altri generi teatrali che imitavano le opere ellenistiche, dando vita alla *togata* e alla *trabeatae*.

Seppur l'argomento e la trama delle commedie plautine ricalchino quasi completamente le commedie greche a cui si ispirano e seppur Plauto ci tenga profondamente alla attribuzione e nomina dell'opera originale⁷⁶, non tutto ricalca perfettamente l'opera della Commedia Nuova. I titoli non sempre si rivelano delle perfette traduzioni degli originali e non sempre è intenzionato a presentare l'epilogo della storia, che anzi spesso lascia in sospeso o narra già nel prologo.

Proprio per questa ispirazione alle commedie greche e alla stessa ambientazione delle commedie plautine, che resta nelle terre greche, potrebbe rendere più complessa la ricostruzione della società romana attraverso queste opere. Come però già emerso nel capitolo II.3 – Elementi di storia sociale romana, i personaggi, i loro ceti sociali, gli stessi riferimenti culturali che risultano assolutamente romani, in un adattamento pressoché totale delle commedie greche alla romanità.

II.5.1 – Casina

Personaggi

- Olimpione, fattore di Lisidamo
- Calino, scudiero di Lisidamo
- Cleostrata, moglie di Lisidamo
- Pardalisca, ancella di Cleostrata, moglie di Alcesimo
 - Lisidamo, vecchio
- Alcesimo, vecchio amico di Lisidamo
 - Citrione, cuoco
 - Un flautista

Casina, probabilmente l'ultima opera di Plauto, scritta sicuramente dopo il processo delle Bacchanali nel 186 a.C., parla dello scontro tra un giovane, che nella commedia non entra in scena, e del padre, entrambi innamorati della stessa giovane. Il padre, il *senex*, riuscirà, almeno inizialmente, a mettere

⁷⁶ Ad esempio nell'*Asinaria* si può leggere: “questa commedia s'intitola in greco *Onagos*; ne è autore Demofilo; Macco l'ha tradotta in lingua straniera. Vorrebbe intitolarla *L'Asinaria*, se voi lo permettete.” Similmente si può leggere in *Casina*: “voglio dirvi il titolo di questa commedia. Essa si chiama in greco *Clerumenoe*, in latino *Sortientes*. Difilo è l'autore greco; poi la tradusse in latino Plauto dal latrante nome”. Così in *Mercator*: “questa commedia s'intitola in greco *Èmporos*, e il suo autore è Filemone; in latino *Mercator*, di Tito Maccio”.

in atto il suo piano: far sposare il proprio fattore con la bella ragazza per poi rivendicare, con la complicità dell'amico e vicino di casa, lo *ius primae noctis*. Scoperti i veri intenti del marito, la moglie di Lisidamo e l'amica vicina organizzano una punizione su misura per l'uomo: travestono il servo Calino nella giovane sposa Casina che, accompagnata a letto, prima da Olimpione e poi da Lisidamo, riserverà ai due una sorpresa che li farà uscire allo scoperto, dove trovano ad aspettarli le due matrone.

L'opera, tratta da una commedia greca dal titolo *Sortientes* di Difilo. A probabile differenza dell'opera originale, il giovane personaggio Eutinico, la sua vicenda riguardante l'innamoramento di Casina, la stessa ragazza, i pienai contrapposti di padre e figlio per accaparrarsi la ragazza, con la complicità del fattore e dello scudiero, e l'epilogo della storia non vengono messi in scena, ma solo annunciati e presentati. L'elemento centrale di questa commedia, come delle altre due presentate in questo capitolo, è la passione riprovevole e amorale del Vecchio, *senex*, anziano, sposato e padre di famiglia, che ruba l'amore al figlio *adulescens*. In questo scenario, grande parte ha la *uxor dotata*, la donna che conserva possesso e amministrazione dei beni anche nei confronti del marito, e che, in questa vicenda, si schiera in favore del figlio. Accanto a questa figura, ruolo essenziale ha lo schiavo Calino che, fortuitamente, origlia una conversazione tra Lisidamo e Olimpione e scopre il piano dei due per accontentare le pulsioni del Vecchio. Egli, di rimando, non perderà tempo nel comunicare il progetto alla matrona che organizzerà il complesso piano per rovinare i progetti del marito infedele.

Nelle commedie plautine il giovane conquista sempre la ragazza desiderata, che si rivela essere libera e cittadina. Allo stesso modo, sempre grande gioco ha la fortuna, che permette a Calino di origliare la conversazione del padrone, che fa vincere l'estrazione a sorte a Lisidamo.

II.5.2 – *Mercator*

Personaggi

- Carino, figlio di Demifone
- Acanzione, servo di Demifone
 - Demifone, vecchio
- Lisimaco, vecchio amico di Demifone
 - Servo di Lisimaco
 - Eutico, figlio di Lisimaco
 - Pasicompsa, cortigiana
 - Dorippa, moglie di Lisimaco
- Sira, vecchia serva di Dorippa

- Cuoco

La trama di tale commedia viene esaustivamente coperta dal prologo della stessa. Pertanto, vorrei di seguito ripotare la traduzione del testo plautino⁷⁷.

“Un giovane, partito per un viaggio d'affari dietro ordine del padre, compra una graziosa fanciulla e se la riporta a casa. Il vecchio, vista la donna, vuol sapere chi sia. Il suo servo gli fa credere che è una fantesca che il giovane ha comprato per la madre. Il vecchio se ne innamora e, fingendo di venderla, la consegna a un vicino. La moglie di costui crede che il marito si sia tirato in casa una sguadrina. In seguito, Carino vorrebbe fuggire, ma un suo amico, ritrovatagli l'amante, lo distoglie dal suo proposito.” Scoperto, infine, il sentimento del figlio per la ragazza, Demifone rinuncia a Pasicompsa e lasciando il posto alla chiusura della commedia con Eutico che espone una nuova legge secondo cui i padri non possono proibire ai figli di amare.

Il prologo della commedia riguarda un figlio che, per il suo troppo facilmente lasciarsi incantare da una *meretrix*, spendendo il denaro del padre, viene da questo introdotto al mondo degli affari, inviato a Rodi, dove incontra ed acquista una giovane e bella ragazza, Pasicompsa. L'antefatto esposto poco sopra viene raccontato dallo stesso Carino, mostrando un padre duro, rigido e che vuole mettere il figlio in guardia dallo sperperare il proprio denaro e che rende lo stesso figlio *mercator*. In questo frangete, Demifone rappresenta la norma sociale, l'avarizia e il principio di conservazione dei valori, repressivo verso il figlio. Durante la commedia, però, tale personaggio si svilupperà in un modo simile al *senex* della *Casina*, presentando sempre un tratto sinistro, di repulsione più che comico. Tale personaggio viene contrapposto alla figura del figlio che, fattosi uomo e raggiunta l'autonomia economica con i suoi viaggi da *mercator*, si innamora. Questa condizione adulta deve tuttavia retrocedere nuovamente nel confronto con il padre. Questo confronto tra i due personaggi si fonda sulla sostanziale ipocrisia del padre nei confronti del figlio. Tale scontro si osserva nell'asta che viene improvvisata dai due riguardo alla serva instaurando un perfetto parallelismo nei loro discorsi, distrutto completamente quando Carino perde la ragazza che viene venduta al padre.

Ancora una volta è la fortuna a risolvere l'intreccio della commedia: Eutico, inizialmente incaricato dal giovane innamorato di acquistare la ragazza prima del padre, avendo fallito, cerca la stessa che, fortuitamente, ritrova in casa sua.

⁷⁷ *Mercator*, 2004

II.5.3 – *Asinaria*

Personaggi

- Libano, servo di Demeneto
 - Demeneto, vecchio
- Diavolo, amante di Filenia
 - Cleereta, mezzana
- Leonida, servo di Demeneto
 - Mercante
- Filenia, cortigiana, figlia di Cleereta
- Agrippa, figlio di Demeneto, amante di Filenia
 - Parassita
- Artemona, moglie di Demeneto

La commedia in questione è conforme al nucleo della Commedia Nuova. In questa, il grande tema è l'amore contrastato che, dopo vari colpi di scena, trionfa ed appunto questo è l'argomento della *Asinaria*. In essa si racconta di un giovane, innamorato di una cortigiana, ma a corto di denaro; di un padre in apparenza tollerante, ma in realtà egoista e inadeguato; di un servo astuto che organizza un inganno geniale, ai danni della ricca moglie, per reperire la somma necessaria alla libertà della ragazza. Presto la situazione si capovolge in quanto il padre rivela, infatti, il suo prezzo per i denari recuperati: una notte con la cortigiana. Solo la moglie, avvisata del comportamento del *senex* dall'avversario di Agrippa, riesce a rimettere a posto le cose, esponendo l'uomo al disprezzo e alle beffe, mentre il figlio può godersi l'amata.

Ancora una volta torna il modello del *senex* delle commedie plautine, modello non morale, come denuncia la stessa Artemona, che insegna male al figlio e tradisce la moglie, sperperando le sue proprietà e ricchezze. Tale trama conduce ad un rovesciamento dei dati iniziali: da un padre generoso e volenteroso dell'amore e felicità del figlio, si rivela infine in tutta la sua avidità.

A differenza delle altre due commedie qui analizzate, grande ruolo ha il servo astuto, che organizza un inganno per reperire le venti mine da consegnare alla mezzana. Tale era infatti il prezzo pattuito per la vendita di certi asini (da cui il titolo della commedia): per un intervento fortuito, il cliente pagante non conosce il *servus dotalis* Saurea, le cui vesti verranno prontamente indossate dal servo Leonida.

II.6 - Spunti etici

Il lavoro che si prospetta pone diversi problemi etici, già in parte emersi nel Capitolo I. La tendenza restia di alcuni accademici ad affidare le proprie informazioni e dati ai creativi è ben motivata se si osservano le prime necessità delle industrie creative durante la realizzazione di un'opera. Essi infatti temono, comprensibilmente, che le necessità di mercato, di rispondere alle richieste del pubblico pagante, possa mettere in secondo piano le necessità della ricerca, della divulgazione e dell'informazione. L'uso di produzioni artistiche come mezzo per il raggiungimento di una divulgazione a più ampio raggio risulta, per questo, un'arma a doppio taglio. Il pericolo di comunicare informazioni non scientifiche, non corrette o rivisitate e rimaneggiate per la resa creativa può essere, per quanto innocente, fonte di mal informazione e falsa informazione.

Ancora, come richiama Colley in *Ethics and Digital Heritage*⁷⁸, gli archeologi criticano i media e le industrie creative per l'inaccuratezza e per la rappresentazione sommaria che danno dei loro studi e dell'archeologia stessa. Basti pensare alla famosa figura di Indiana Jones e all'idea avventurosa e romantica che giace dietro agli archeologi, così come ai ritrovamenti che vengono considerati come tesori a tutti gli effetti, trovati più per fortuna che per effettiva ricerca. La stessa Colley considera già una soluzione a questo problema, che è emerso anche dalle interviste effettuate. Gli archeologi stessi dovrebbero prendere una posizione all'interno di queste narrazioni e produzioni. Proprio in questo modo si può evitare, o almeno limitare, uno dei maggiori problemi che affligge il mondo della divulgazione: raccontare il falso. In una produzione di narrativa sussistono differenti livelli di affidabilità con il reale che non possono essere dimenticati e, proprio a questa esigenza, si rende necessaria la presenza dell'archeologo e accademico. Se, però, alcune informazioni sono storicamente corrette e coerenti ed è possibile inserirle all'interno di una narrazione, vi esistono anche lacune, narrative e nei dati scientifici, che possono essere colmate solamente attraverso un atto creativo.

Il coinvolgimento di creativi, in particolare di industrie creative, determina la necessità di creare opere che determinano costi di produzione non indifferenti e che vanno al di là della pura ricerca scientifica. I costi divengono anche più influenti nel momento in cui si vuole sviluppare un contenuto esteso e complesso, decretando la necessità di mettere il prodotto sul mercato ad un costo non sempre modico. Un esempio, già citato in questa diserzione, è *Assassin's Creed* che, per quanto sia un'ottima opera creativa e divulgativa, presenta anche costi elevati e necessita di strutture adeguate, console, schede grafiche che, a loro volta, hanno un costo. Tale impegno economico che gli utenti sono tenuti a

⁷⁸ COLLEY 2015

compiere per la fruizione di questi contenuti potrebbe essere considerato come un problema etico non banale. Lo stesso uso di software proprietari per lo sviluppo di applicazioni con contenuti divulgativi può essere visto come non particolarmente etico, come sottolinea anche Colley⁷⁹. A tale difficoltà varie possono essere le soluzioni applicabili. Un esempio, che già le industrie creative utilizzano, seppur con altri scopi, è l'uso di social media quali YouTube, Twitch e altri siti in cui è possibile fruire, seppur indirettamente, dei contenuti. Altra soluzione potrebbe essere la creazione di due livelli di fruizione del contenuto, uno più semplice e meno approfondito a libero uso degli utenti ed un livello più elaborato e ricco di dettagli e contenuti, fruibile a pagamento. Il primo di questi livelli potrebbe essere anche applicabile a soluzioni quali web-app o su console che non richiedono grandi prestazioni.

Le questioni etiche riguardo alla narrazione di contenuti scientifici e l'incontro delle necessità di accademici e creativi richiede comunque, come in qualsiasi caso di collaborazione, di raggiungere dei compromessi. Altre questioni emergeranno nel corso del lavoro e se ne discuterà ulteriormente nell'ultimo capitolo.

II.7 – Considerazioni conclusive

Questo capitolo risulta essenziale, non solo per alcune considerazioni etiche introdotte nel capitolo II.6 - Spunti etici, ma anche come facente parte della stessa metodologia di lavoro che si vuole proporre. Tale capitolo, soprattutto per quanto riguarda i paragrafi II.3 – Elementi di storia sociale romana, II.4 - Plauto e il teatro romano, II.5 - Le commedie plautine, compongono quello che è il *dossier* documentativo dell'EM. Le informazioni emerse dalla ricerca effettuata per la stesura di tali paragrafi, infatti, sono essenziali per la valutazione delle commedie plautine, della società romana, dell'ambientazione e delle fonti da utilizzare nel lavoro. È lo studio degli spunti narrativi che potranno essere poi utilizzati ed elaborati dalla componente creativa del team di lavoro. Le informazioni emerse riguardano, ad esempio, la scelta dei soggetti protagonisti del dialogo che si svilupperà nel Capitolo IV (p.81), due appartenenti a quel ceto medio di commercianti e banchieri, le cui sembianze devono essere in accordo con quella che era l'usanza del tempo. La scelta di tali personaggi è legata alla lingua utilizzata da Plauto nelle sue commedie: una lingua di media estrazione, ricca di inserti ed intercalari colloquiali.

⁷⁹ Cfr. nota 78

Essendo, infatti, la lingua di Plauto una lingua media, i personaggi che vi si trovano non presentano una caratterizzazione a livello di registro o, quanto meno, non in modo così approfondito da rendere osservabili differenze sottili di rango o di generazione differente. Il ruolo sociale dei personaggi delle commedie viene rappresentato da alcune esclamazioni, modi di dire tipici della lingua colloquiale e che distinguono tra aristocratici/mercanti e schiavi/servi. Parole e costrutti dovevano rendere ancora più chiara la pertinenza di un personaggio ad una determinata categoria di maschere: il servo, il vecchio, la moglie, il giovane, il lenone. Tali personaggi, infatti, non risultavano caratterizzati singolarmente per ogni commedia, ma rispondevano a precisi tipi e codici. Ogni movimento dell'espressione, del corpo, perfino degli abiti, era essenziale per far comprendere al pubblico il messaggio della recitazione. Allo stesso modo le maschere, con il loro abbigliamento, il colore dei capelli, il modo di parlare erano indicativi, non tanto degli stessi personaggi, ma del tipo da essi rappresentato.

Importante elemento da notare è che Plauto non è l'unico autore latino che ci permette di ricostruire la lingua d'uso romana e che gli schiavi e i bassi ranghi sociali o l'aristocrazia non dovevano parlare certo il latino medio plautino. Tale lingua si deve considerare come un'approssimazione del latino vario che doveva essere parlato. Oltre ai diversi strati sociali, infatti, si deve considerare anche la presenza di vari dialetti e di influssi da lingue straniere. A seconda, infatti, dello strato sociale che si vuole rappresentare, a seconda dei personaggi che devono parlare, si devono fare le dovute ricerche documentative, scegliere l'autore che meglio possa rappresentare quel ceto sociale. Inoltre, si deve tenere in considerazione che la lingua plautina non doveva ricalcare perfettamente quella che effettivamente veniva parlata al tempo di Plauto ma, piuttosto, quasi una caricatura di essa e, come si è già visto, con anche parole e costrutti dovuti solo all'estro letterario dell'autore. Nonostante questo, tale lingua doveva essere comprensibile al pubblico e, forse, così come venivano riprese nelle strade canzoni e frasi dal teatro, tale singolare modo di parlare poteva divenire parte della lingua mondana di Roma.

Capitolo III

ANALISI DELLE FONTI

Dopo le dovute introduzioni all'argomento e al materiale necessario per affrontare il progetto, è necessaria la raccolta e l'analisi dei dati, verso la creazione di un registro e lessico che verranno affrontati nel Capitolo IV.

In questo capitolo si affronterà quindi la motivazione dietro la scelta delle tre commedie precedentemente presentate e il problema legato alla considerazione del materiale in traduzione, per quanto comunque mossa necessaria se si considera che non tutti oggi sono in grado di leggere le lingue antiche. A seguire, verranno presentate le tabelle con i dati della ricerca in questione: la versione latina e italiana dei termini e dei costrutti che sono indicativi di un determinato contesto sociale, culturale e storico ed infine la loro analisi nella costruzione di un registro da utilizzare per prodotti creativi.

III.1 – Alcune questioni preliminari

Come si è visto nel capitolo precedente, sono state selezionate tre commedie plautine. Esse hanno la caratteristica di non essere delle “commedie del servo”, ma piuttosto delle opere in cui i servi hanno poca parte e lasciano maggiore spazio di interazione a personaggi quali il vecchio, il giovane, il lenone, la moglie. Questo ventaglio di personaggi, appartenenti solitamente alla stessa classe sociale, permette di ottenere differenti versioni di uno stesso registro linguistico, così da divenire un ottimo terreno per la raccolta di costrutti frasari, modi di dire e parole utili per il nostro lavoro.

Elementi di dubbio potrebbe presentare l'uso della lingua plautina per la ricostruzione della lingua latina e a tal proposito è necessario definire due punti essenziali di questa tesi. Il primo considera il fatto che l'obiettivo del lavoro non è la ricostruzione di un linguaggio filologicamente perfetto, cosa che sarebbe forse impossibile anche per il più degno dei filologi, bensì la *costruzione* di un linguaggio che verosimilmente è vicino a quel latino storico e che potrebbe comprendere anche elementi più creativi che scientifici per la realizzazione completa di un linguaggio. Il secondo punto riguarda il problema, che da molti potrebbe essere avanzato, della lingua plautina vista come non realistica e non utilizzata nella quotidianità romana. Tuttavia, altri due elementi sono da prendere in considerazione a questo proposito. Il teatro di Plauto e le sue commedie ebbero grandissimo successo e seguito, tanto

che si può ipotizzare, anche considerato l'influsso che ha avuto sulla letteratura latina successiva⁸⁰, che modi di dire e costrutti propriamente plautini siano entrati nella parlata quotidiana. Secondo, ma non meno importante, bisogna considerare che la lingua di Plauto, per quanto possa contenere neologismi o elementi di sua invenzione, doveva essere compresa dal pubblico. La comprensione della sua lingua era di immensa importanza per l'autore, pertanto, nonostante le novità, doveva mantenersi ancorata alla lingua effettiva. Solo così avrebbe potuto mantenere il suo pubblico ed aumentare il suo successo.

Ultima premessa necessaria prima di affrontare con l'effettiva indagine, riguarda l'uso delle opere in traduzione. Il motivo di questa scelta è duplice. Da un lato si vuole proporre un modo di lavorare che non comporti la conoscenza di lingue antiche, anche nel tentativo di avvicinarsi all'ambito delle industrie creative che solo raramente possono vantare tra le sue schiere qualcuno che parli latino e altre lingue antiche. Dall'altro lato, invece, non essendo questa una tesi di filologia latina, l'affrontare un tema tanto importante, avrebbe sviato e allungato il lavoro, ottenendo sicuramente un risultato molto sommario. Lavorando in traduzione, però, è necessario prestare grande attenzione. Infatti, trattandosi di italiano e latino, due lingue differenti, alcune parole potrebbero non essere perfettamente calzanti con la lingua originale o essere piuttosto degli adattamenti. Inoltre, per quanto un lavoro di traduzione voglia essere filologico ed attento all'opera originale, si tratta comunque un lavoro letterario e l'influsso del traduttore, per quanto sottile, sarà sempre presente e da tenere in considerazione, soprattutto nei momenti in cui il testo originale presenta lacune. Il modo in cui si è cercato di ovviare a questo problema è la scelta di traduzione filologicamente elevate⁸¹ e realizzate da uno stesso autore, così da mantenere un medesimo stile.

III.2 – Raccolta dei dati

In questo paragrafo si affronterà la raccolta dei dati linguistici rintracciabili nelle tre commedie plautine sopra analizzate. Nella successiva tabella si riporteranno tutti quei costrutti che caratterizzano i personaggi, la loro cultura, i loro atteggiamenti rintracciabili nei testi sopradetti. Nonostante il lavoro in traduzione, per cercare di ovviare a eventuali problemi stilistici ed artistici del traduttore, si porrà una certa attenzione anche alla versione latina di tali costrutti. In questo modo si potrà valutare in quale misura è intervenuta la mano creativa del traduttore. Verrà inoltre aggiunto il riferimento

⁸⁰ A titolo esemplificativo APULEIO, *Apologia. Apulei platonici pro se de magia*.

⁸¹ Si vuole in questo ringraziare il Prof. Gregori de La Sapienza per il suo aiuto.

all'interno dell'opera in questione, così da poter effettuare anche dei confronti con le tre commedie e, di rimando, il confronto della traduzione stessa.

Tabella 1: costrutti rintracciati in Casina in versione latina, italiana secondo la traduzione di M. SCÀNDOLA e riferimento bibliografico

Casina		
Latino	Italiano	Riferimento⁸²
Quid ais, impudens? Quid in urbe raptas, vilice haud magni preti?	Cosa dici sfacciato? Perché vieni a strisciare in città, fattore da poco prezzo?	Atto I, Calino a Olimpione vv. 98-99
Hercule me suspendio	Per Ercole!	Atto I, Calino v.111
Proin tu te in laqueum induas	Perciò mettili il cappio	Atto I, Olimpione a Calino v. 112
Ex sterculino effosse	Di uno che è stato dissotterrato da un letamaio	Atto I, Calino, v. 113
Furcifer	Pendaglio da forca	Atto I, Olimpione v. 139
<hr/>		
St, tace atque abi	Sst! Zitta e vattene	Atto II, Cleostrata a Pardalisca v.148
Acherontis pabulum, flagiti persequentem, stabulum nequitiae	Pastura d'Acheronte, collezionista di scandali, covo di dissolutezze	Atto II, Cleostrata a Lisidamo, vv. 158-160
Salve	Salve	Atto II Cleostrata e Mirrina, vv. 171.172
Stulta	Sciocca	Atto II, Mirrina v. 204
Ei foras, mulier	Va' fuori, donna	Atto II, Mirrina v.211
Vale/valeas	Addio	Atto II Mirrina e Cleostrata, v. 216
Uxor mea meaque amoenitas, qui tu agis?	Moglie mia, mia diletta, come va?	Atto II, Lisidamo, v. 229
Abi atque abstine manum	Vattene e levami le mani di dosso	Atto II Cleostrata, v.230

⁸² Se segnano in questa colonna i riferimenti all'interno del testo in lingua: i versi riportati indicano la locazione della frase nello specifico

Mea Iuno/tuo Iovi	Mia Giunone/tuo Giove	Atto II Lisidamo, v. 230
Obsecro, sanun es?	Di' un poco, sei pazzo?	Atto II Cleostrata, v.232
Manufesto miser tenero	Eccomi colto sul fatto, povero me!	Atto II Lisidamo, v.238
Mercuris perdat	Che Mercurio ti disperda	Atto II Lisidamo v.238
Eho tu, nihili, cana culex	Ehi tu, buono a niente, zanzara dalla testa bianca	Atto II Cleostrata v. 239
Hercules dique istam perdant	Che Ercole e gli dei tutti l'annientino	Atto II Lisidamo v.275
Qui illum di omnes deaeque perdant!	Che gli dei e le dee tutte lo annientino!	Atto II Lisidamo v.279
Porrectiore fronte volo mecum loqui	Voglio che tu parli con me con la fronte spianata	Atto II Lisidamo v.283
Ut quidem pol pereas cruciate malo	Si – per Polluce – di crepare d'un accidente!	Atto II Lisidamo v.300
Abin hinc ab oculis	Ti togli dai miei occhi?	Atto II Lisidamo v.302
Negavi enim ipsi me concessurum Iovi	Non l'avrei ceduta nemmeno a Giove	Atto II Olimpione v. 323
Di te servassint mihi!	Che gli dei mi ti conservino!	Atto II Lisidamo v.324
Necessum est vorsis gladiis depugnarier	Cambiare spada e lottare fino in fondo	Atto II Lisidamo v.344
Benedice; dis sum fretus, deos sperabimus	Fa' gli scongiuri! Io ho fiducia negli dei; speriamo negli dei	Atto II Lisidamo v.346
Mastigia	Arnese da frusta	Atto II Calino, v. 361
Tace	Chiudi il becco	Atto II Lisidamo, v. 362
Comprime istum	Tappaglielo a lui	Atto II Calino v. 362
Vereìbero, men te censes esse?	Arnese da frusta, mi giudichi alla tua stregua?	Atto II Lisidamo, v. 380
Magnum malum	Un accidentaccio	Atto II Calino v. 383
Taceo. Deos quaeso	Taccio. Prego per gli dei	Atto II Olimpione v.389
Periisti	Sei perduto!	Atto II Olimpione v.393
Hoc age sis	Per favore stai attento	Atto II Lisidamo v. 401
Malo tibi cavedum censeo	Guardati dai guai, t'avverto	Atto II Lisidamo v. 412

Mala crucias quidem	Alla malora	Atto II Calino v. 416
Hodie hercle, opinor hi conturbabunt pedes	Per Ercole! Credo che costoro oggi vogliano frammischiare i loro piedi	Atto II Calino v.465
Iam ego uno in saltu lepide apros capiam duos	Prenderò due cinghiali nello stesso covo	Atto II Calino, v. 476
Senex nequissime	Sozzissimo vecchio	Atto II Calino, v. 496
Oh, nimium scite scitus es	Oh! Come ci sai fare!	Atto III, Lisidamo v. 522
Cum cibo, cum quiqui facito ut veniant, quaasi eant Sutrium	Fa' in modo che ciascuno venga con le sue provviste, come se dovesse andare a Sutri	Atto III, Lisidamo v. 522 (modo di dire proverbiale)
Modius salis	Per un moggio di sale	Atto III Cleostrata v. 538
Salve/et tu	Salute/altrettanto a te	Atto III Alcesimo e Cleostrata v.541
Nunc vale atque istanc iube	Addio e porgile i miei saluti	Atto III Cleostrata v.548
Ei misero mihi	Ah povero me	Atto III Lisidamo v. 574
Quid agis, mea festivitas?	Che si fa gioria mia?	Atto III Lisidamo v. 576
Te ecastor praestolabar	Stavo aspettando te, per Castore	Atto III Cleostrata v.577
Ad te hercle ibam commodum	Venivo proprio da te, per Ercole	Atto III Alcesimo, v. 593
Et hercle ego ad te	E io da te, per Ercole!	Atto III Lisidamo, v.594
Quin tu suspendis te?	Perché non vai ad impiccarti?	Atto III Alcesimo, v. 599
Quin hercle di te perdant postremo quidem	Per Ercole! Che gli dei t'inceneriscano!	Atto III Alcesimo, v. 609
Aut quod umquam erga Venerem inique fecerim	Quale sgarbo posso aver fatto a Venere?	Atto III Lisidamo, v. 617
Nulla sum	Sono finita	Atto III Pardalisca, v. 621
O ere mi...	Oh padrone mio!	Atto III Pardalisca, v. 632
Vae tibi!	Sventura a te!	Atto III Pardalisca, v. 634
I in malam a me crucem	Vattene in malora!	Atto III Lisidamo, v. 641

Per omnis deos et deas deieravit	Ha giurato solennemente, per gli dei e le dee tutte	Atto III Pardalisca, v. 670
Sciens de via in semitam degredire	Come sai ben saltare dalla carreggiata sul marciapiede (cavarti d'impiccio)	Atto III Pardalisca, v. 675
Bone vis, salve/Fateor	Salve buon uomo/ne convengo	Atto III Lisidamo e Olimpione, v. 725
Abi hinc sis ergo, pessumarum pessuma	Ma vattene dunque, razza di scellerata!	Atto IV Lisidamo, v.793
Di hercle me cupiunt servatum	Per Ercole! Gli dei vogliono la mia salvezza	Atto IV Lisidamo, v. 814
Ei misero mihi	Ahi, povero me!	Atto IV Olimpione, v. 848
Babae	Diamine!	Atto V Olimpione, v. 906
Iubeo te salvere	Ti porgo i miei saluti	Atto V Cleostrata, v. 969
Inter sacrum saxumque sum	Tra la pietra e l'altare (tra l'incudine e il martello)	Atto V Lisidamo, v.970
Pol/edepol	Per Polluce!	In tutti gli atti, più volte da tutti i personaggi
Herce	Per Ercole!	Ripetuto più volte dai personaggi maschili
Ecastor	Per Castore!	Ripetuto più volte da Mirrina e Cleostrata

Tabella 2: costrutti rintracciati in Mercator in versione latina, italiana secondo la traduzione di M. SCÀNDOLA e riferimento bibliografico

Mercator		
Latino	Italiano	Riferimento
Nugas ago	Sto cincischiando	Atto I Acanzione v. 121
Perii	Sono perduto!	Atto I Acanzione v. 124-5

Resinam ex melle Aegyptiam uorato	Inghiotti della resina d'Egitto col miele	Atto I Carino, v. 139
Tu calidam picem bibito	Bevi della pece bollente!	Atto I Acanzione v. 140
Vae tibi!	Ti pigli il malanno	Atto I Carino, v. 161
Obsecro	Per favore	Atto I Carino, v. 173
Uae misero mihi	Ah povero me!	Atto I Carino, v. 180
In hinc diirectus	Va' sulla forca!	Atto I Carino, v. 183
Verbero	Arnese da frusta	Atto I Carino, v. 189
Stultissime	Stupido che non sei altro	Atto I Acanzione v. 210
Vae mihi misero; nullus sum	Ah povero me! Sono annichilito!	Atto I Carino, v. 217
Salve	Salve	Atto II Demifone a Lisimaco, v. 283
Eugae saueto. Quid agis? Quid fit?	Ehilà, salve. Che si fa? Come va?	Atto II Lisimaco a Demifone v.283
Di melius faxint!	Che gli dei te la mandino buona	Atto II Demifone a Lisimaco, v. 284
Acherunticus	Pronto per l'Acheronte	Atto II Lisimaco, v. 290
Bene hercle factum et gaudeo	Bene, per Ercole! Mi rallegro con te	Atto II Lisimaco, v. 297
Ah! Ne di siuerint	Ah! Gli dei me ne guardino!	Atto II Lisimaco, v. 322
Vale	Addio	Atto II Demifone, v. 325
Quid fit, pater?	Come va, padre mio?	Atto II Carino, v. 366
Gnate mi	Figlio mio	Atto II Demifone, v. 367
Di me adiuuant	Gli dei mi aiutino	Atto II Carino, v. 401
Tace modo	Sta un po' zitto!	Atto II Demifone a Carino, v. 426
Nihili facio	Me ne infischio	Atto II Demifone a Carino, v. 439
Mane, amne, obsecro!	Aspetta, aspetta, ti prego!	Atto II Eutico a Carino, v. 474
Achillem orabo aurum ut mihi det Hector qui expensus fuit	Pregherò Achille di darmi l'oro col quale fu riscattato Ettore	Atto II Carino, v. 487

Bene vale	Statti bene	Atto II Eutico a Carino, v. 496
Vale, vince et me serva	Addio, vinci e salvami	Atto II Carino a Eutico, v. 497
Amabo ecastor, mi senex, eloquere	Ti prego buon vecchio, spiegami	Atto III Pasicompsa a Lisimaco, v. 503
Di immortales	Dei immortali	Atto III Lisimaco, v. 536
Quid ais?	Che mi dici?	Atto III Lisimaco a Demifone, v. 563
Itane vero, verbex?	Davvero, scimunito?	Atto III Lisimaco a Demifone, v. 566
Res parata est; sequere me	La cosa è sistemata, seguimi	Atto III Demifone, v. 587
Ei disperii	Ahimè sono perduto!	Atto III Carino, v. 599
Haereo	Sono allibito	Atto III Carino, v. 600
Disperii	Sono finito!	Atto III Carino, v. 607
Mulier alienata est abs te	Ti hanno soffiato la ragazza	Atto III Eutico, v. 611
Ne di sirint	Gli dei non lo vogliono!	Atto III Eutico, v. 613
Di sciunt culpam meam istanc non esse ullam	Gli dei sanno che non ho alcuna colpa	Atto III Eutico, v. 626
Euge, papae! Deos absentis testis memoras. Qui ego istuc credam tibi?	Ah! Caspita! Chiami a testimoni gli dei che sono lontani. Come posso crederti?	Atto III Carino, v. 627
Ut illum persequar qui me fugit	Per stare alle calcagna di chi mi sfugge	Atto IV Dorippa, v. 669
Apollo, quaeso te, ut des pacem propitius, salute et sanitatem nostrae familiae, meoque ut parcas gnato pace propitius	Apollo, ti prego, sii a noi propizio, e da' pace, salute e prosperità alla nostra famiglia; sii propizio a mio figlio, proteggilo	Atto IV Dorippa, v. 678-680
Disperii; perii misera; uae miserae mihi!	Sono perduta! Sono morta, sventurata che sono! Ah! Sventura a me!	Atto IV Sira, v. 681
Satin tu sana's obsecro?	Non sarai mica ammattita?	Atto IV Dorippa a Sira, v. 682

Quasi in mari solet hortator remiges hortarier	Sembrava un nostromo che incita i rematori	Atto IV Lisimaco, v. 695-6
D. - Vae misarae mi! L. - Immo mihi D. - Disperii! L. - Perii miser!	D. – sventura a me! L. – A me invece! D. – sono finita! L. – sono arcifinito!	Atto IV Dorippa e Lisimaco, vv. 707-709
Abi/abei	Vattene	Atto IV Lisimaco al cuoco, v. 749
Non taces?	Vuoi tacere?	Atto IV Lisimaco al cuoco, v. 754
Abi diirectus?	Vuoi andartene sulla forca	Atto IV Lisimaco al cuoco, v. 756
Ita me amabit Iuppiter	Che Giove mi assista	Atto IV Lisimaco al cuoco, v. 762
Aliquid mali esse propter vicinum malum	Chi ha un cattivo vicino, ha un cattivo mattino	Atto IV Lisimaco al cuoco, v. 771
At te, vicine, di deaeque perduint cum tua amica cumque amationibus!	Quanto a te, caro vicino, che gli dei e le dee t'inceneriscano assieme alla tua amante e ai tuoi amoreggiamenti!	Atto IV Lisimaco al cuoco, v. 793-4
Diuom atque hominum uae speratrix atque era eadem es hominibus, spem speratam quom optulisti hanc mihi, tibi grates ago.	O tu che fai sperare uomini e dei, e domini sugli uomini, ti ringrazio per avermi offerto questa sospirata speranza.	Atto V Eutico, v. 842-3
Vos, lares viales, ut me bene tutetis.	Invoco voi, Lari dei viaggiatori: offritemi la vostra protezione	Atto V Carino, v. 865
Deos orato, ut eius faciant copiam	Pregherò gli dei che te lo concedano	Atto V Carino, v. 908

Tam propitiam reddam quam quom propiria est Iuno Iovi	Te la renderò ben disposta come Giunone verso Giove... quando è ben disposta	Atto V Carino ad Eutico, v. 956
Di me servant	Gli dei mi vogliono salvo!	Atto V Lisimaco, v. 966
Di te perdant	Gli dei ti fulminino!	Atto V Demifone, v. 967
Larva	Larva d'uomo	Atto V Eutico a Demifone, v. 981
Ei perii miser	Ahimè! Sono perduto, sventurato che sono	Atto V Demifone, v. 986
Pol/edepol	Per Polluce!	In tutti gli atti, più volte da tutti i personaggi
Hercle	Per Ercole!	Ripetuto più volte dai personaggi maschili
Ecastor	Per Castore!	Ripetuto più volte da Pasicompsa, Dorippa e Sira

Tabella 3: costrutti rintracciati in *Asinaria* in versione latina, italiana secondo la traduzione di M. SCÀNDOLA e riferimento bibliografico

Asinaria		
Latino	Italiano	Riferimento
Sicut tuum vis unicum gratum tuae superesse vitae sisoutem et susperstitem, ita ted obstestor per senectum tuam perque illam quam tu metuis, uxorem tuam:	Come tu ti auguri che il tuo unico figliolo ti sopravviva sano e salvo, così io ti scongiuro, per la tua vecchiaia e per colei di cui hai un sacro terrore, tua moglie:	Atto I Libano, vv. 15-19
Per Dium Fidium quaeris	In nome del dio Fidio	Atto I Demeneto, v.23
Num me illuc ducis, ubi lapis lapidem terit?	Vuoi forse condurmi là dove la pietra sfrega contro la pietra?	Atto I Libano, v. 31
Fiat; geratu mos tibi	E sia! Sarai accontentato	Atto I Demeneto, v.40
Age age, usque excrea	Su, su, continua a scaracchiare	Atto I Libano, v. 40
Cave sis malam rem	Sta' alla larga dai guai!	Atto I Demeneto, v. 43

Di tibi dent quaequomque optes	Che gli dei esaudiscano tutti i tuoi desideri	Atto I Libano, v. 45
Unde gentium	E dove diamine...?	Atto I Libano, v. 90
Ubi cumque libitum erit animo meo	Dovunque me ne salterà lo schiribizzo	Atto I Libano, v. 110
Clavo Cupidinis	Chiodo di Cupido	Atto I Cleereta v.156
Par pari datum hostimentumst, opera pro pecunia	Siamo pari e patta: tanto denaro, tanta merce	Atto I Cleereta v.172
Quid me accusas, si facio officium meum?	Di che mi accusi? Io faccio il mio mestiere	Atto I Cleereta v.157
Vera dico; ad suum quemque hominem questum esse aequomst callidum	È naturale che ciascuno sia scaltrito nel proprio mestiere	Atto I Cleereta v.186
Cetera quae volumus uti Graeca mercamur fide	L'acquistiamo a credito... alla greca!	Atto I Cleereta v.199
Nihili coactiost	Nulla è l'incasso... (modo di dire: non si può incassare niente da chi non ha niente)	Atto I Cleereta v.203
Necesse est facere sumptum qui quaerit lucrum	Bisogna spendere, se si vuol guadagnare	Atto I Cleereta v.217-8
Nam si mutuas non potero, certumst, sumam fenore	Ottenere un prestito/farmi dare il denaro a interesse	Atto I Diavolo, v. 248
Perii ego oppido	Son morto del tutto	Atto II Leonida v. 286
Infelicem	Sciagurato!	Atto II Libano, v. 292
Iubeo te salvare voce summa, quod vires valent	Ti porgo i miei saluti a voce altissima, fino ai limiti delle mie forze	Atto II Libano, v. 296
O catenarum colone!	O cultore delle catene!	Atto II Leonida v. 298
O virgarum lascivia!	O sollazzo delle verghe!	Atto II Libano, v. 298

Fortiter malum qui ptitur, idem post potitur bonum	Chi resiste con fermezza alla sfortuna, afferra in seguito la fortuna	Atto II Leonida v. 324
Mitte ridicularia	Smettila con le ridicolaggini	Atto II Leonida v. 330
Taceo	Sto zitto	Atto II Libano, v. 332
Extemplo facio facetum me atque magnificum virum	Assumo un'aria da persona ammodo, mi dò importanza	Atto II Leonida v. 351
Mihi tibi que interminatust nos futuros ulmeos	Ha minacciato di trasformarci in olmi	Atto II Libano, v. 363
I, puere, pulta	Svelto, ragazzo, bussa	Atto II mercante a schiavo, v. 382
Si quidem hercle Aeacidinis minis animique expletus incedit	Per Ercole! Quand'anche avanzasse gonfio di minacce e d'arroganza come l'Eacide (Achille)	Atto II mercante a schiavo, v. 405
Vae mihi	Guai a me	Atto II Libano, v. 410
Siquidem hercle nunc summum Iovem te dicas detinuisse atque is precator adsiet, malam rem effigies numquam	Per Ercole! Quand'anche dicessi che ti ha trattenuto Giove sommo, e costui intercedesse per te, non eviteresti per questo la cattiva sorte	Atto II Leonida a Libanio fingendosi sovrintendente, vv. 414-415
Quiesce, quaeso!	Calmati, di grazia!	Atto II mercante a Leonida, v. 419
Nam retineri, ut quod sit sibi operis locatum eddicerei	Glielo trattengo perché s'impegni a condurre a termine il lavoro per il quale è stato ingaggiato	Atto II Libanio, v. 443
Quam mox mi operam das?	Puoi darmi retta un momento?	Atto II Mercante a Leonida, v. 449
Istum di omnes perduiti	Che gli dei tutti l'annientino	Atto II Leonida, v. 467
Flagitum	Canaglia	Atto II Libano, v. 473

Malum hercle vobis quaeris	Per Ercole! Vi state cercando dei guai	Atto II Mercante, v. 475
Quae res? Tun libero homini male servos loquere?	Cosa? Tu, uno schiavo, insultare un uomo libero?	Atto II Mercante, v. 478
Verbero/furcifer	Arnese da frusta/pendaglio da forca	Atto II Leonida, v. 485
Lupus est homo homini, non homo, quom qualis sit non novit	L'uomo è per l'uomo un lupo, no un uomo, quando non si sa chi sia	Atto II Mercante, v. 495
Audacissimam	Più sfrontata	Atto III Cleereta, v. 521
Etiam opilio qui pascit, mater, alienas ovis, Aliquam habet peculiarem, qui spem soletur suam	Anche il pecoraio che conduce al pascolo lo percore altrui, madre mia, ne ha qualcuna di sua proprietà	Atto III Filenia, vv. 540-1
Sermoni iam finem face tuo	Tronca il tuo discorso adesso	Atto III Libano, v. 605
Ere, salve	Salve, padrone	Atto III Leonida, v. 619
Dabunt di quae velitis vobis	Gli dei esaudiscano i vostri desideri	Atto III Filenia, v. 623
Carnufex	Manigoldo	Atto III Argirippo v. 696
Quin nec caput nec pes sermoni apparet	Nel vostro discorso non si vede né testa né piede	Atto III Argirippo, v. 729
Heia! Benedicite	Ehi fate gli scongiuri	Atto III Argirippo, v. 745
Age decumbamus sis, pater	Vogliamo metterci a tavola, padre?	Atto V Agirippo, v. 828
At scelestas ego praeter alios meum virum	Disgraziata che sono!	Atto V Artemona, v. 856
Perii	Sventura a me	Atto V Artemona, v. 880
Perii misera! Ut oscilatur carnufex, capuli decus!	È finita, povera me! Come la bacia, il manigoldo, ornamento da sepolcro!	Atto V Artemona, v. 892

Mater, salve/sat salutis	Ti saluto, madre/lascia stare i saluti	Atto V Argirippo/Artemona, v. 911
Surge, amator, i domum	Alzati drudo, vai a casa	Atto V Artemona, v. 921
Nullus sum	Sono annientato	Atto V Demeneto, v. 922
I in crucem	Va' a farti impiccare	Atto V Demeneto, v. 940
Pol/edepol	Per Polluce!	In tutti gli atti, più volte da tutti i personaggi
Hercle	Per Ercole!	Ripetuto più volte dai personaggi maschili
Ecastor	Per Castore!	Ripetuto più volte dai personaggi femminili

III.3 – Gestione e analisi dei dati

Una volta raccolti i dati, devono essere analizzati. Di seguito si riporta un'ulteriore tabella in cui si valutano le modalità e i contesti di utilizzo delle informazioni reperite nel paragrafo precedente. L'obiettivo è comprendere quando, all'interno del discorso, determinati costrutti vengono usati e da chi. Se chi lo usa lo fa con determinati obiettivi o in determinate situazioni o scopi, ad esempio, attraverso termini che indicano ironia, rabbia, stupore. In questo modo si possono avere gli elementi necessari per la costruzione di un registro di una parlata di ceto medio romano del II secolo a.C.

Tabella 4: analisi dei dati raccolti tramite loro classificazione per modo d'uso e categoria di persone che lo possono utilizzare

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
Esclamazione per aggiungere enfasi, esprimere rabbia o stupore	Personaggi maschili	Per Ercole	
	Personaggi femminili	Per Castore	
	Tutti i personaggi	Per Polluce	
Saluto ad inizio conversazione	Personaggi liberi	Salve/salute	

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
Saluto di fine conversazione	Personaggi liberi	Addio	
Insulti	Tutti i personaggi	Pendaglio da forca/va' sulla forca/mettiti il cappio	Rivolti agli schiavi
		Arnese da frusta	
		Cultore delle catene	
		Sollazzo delle verghe	
		Canaglia	
	Personaggi liberi	Pastura d'Acheronte	Rivolto a personaggi liberi
		Sciocca	
		Buono a niente	
		Zanzara dalla testa bianca	
		Larva d'uomo	
		Sciagurato	
		Ornamento da sepolcro	
	Personaggi schiavi	Sozzissimo vecchio	Rivolto a liberi (ignari)
		Bevi dalla pece bollente	
		Ti pigli il malanno	
Invocazioni di divinità	Tutti	Che gli dei mi ti conservino	
		Che gli dei vogliono la mia salvezza	

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
		Che gli dei te la mandino buona	
		Gli dei mi aiutino	
		Dei immortali	
		Gli dei sanno che non ho colpe	
		Che Giove mi assista	
		Che gli dei esaudiscano tutti i tuoi desideri	
Preghiere	Tutti	Apollo, ti prego, sii a noi propizio, e da' pace, salute e prosperità alla nostra famiglia; sii propizio a mio figlio, proteggilo	
		O tu che fai sperare uomini e dei, e domini sugli uomini, ti ringrazio per avermi offerto questa sospirata speranza Pregherò gli dei che te lo concedano	
Maledizioni	Tutti	Che Mercurio ti disperda	
		Che Ercole e gli dei tutti l'annientino	

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
		Ce gli dei e le dee tutti l'annientino	
		Che gli dei t'inceneriscano	
		Sventura a te	
		Vattene alla malora	
		Gli dei ti fulminino	
		come tu ti auguri che il tuo unico figliolo ti sopravviva sano e salvo, così io ti scongiuro, per la tua vecchiaia e per colei di cui hai un sacro terrore, tua moglie	
Modi di dire/proverbi	Tutti	Prenderò due cinghiali nello stesso covo	Il nostro "due piccioni con una fava"
		Va' fuori, donna	Formula tipica di divorzio
		Fa' in modo che ciascuno venga con le sue provviste, come se dovesse andare a Sutri	Cioè fare in modo che ognuno sia pronto: occupata Roma dai Galli, Camillo radunò i resti delle legioni a Sutri. Ogni soldato doveva portare i suoi viveri.

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
		Come sai ben saltare dalla carreggiata sul marciapiede	Cioè cavarti d'impiccio
		Tra la pietra e l'altare	“Tra l'incudine e il martello”, qui con allusione alle vittime dei sacrifici
		Pronto per l'Acheronte	Con un piede nella fossa
		Sembrava un nostromo che incita i rematori	
		Chi ha un cattivo vicino, ha un cattivo mattino	
		Te la renderò ben disposta come Giunone verso Giove... quando è ben disposta	
		Nulla è l'incasso...	Non si può incassare niente da chi non ha niente
		L'uomo è per l'uomo un lupo, non un uomo, quando non si sa chi sia	
Imprecazioni	Tutti	Povera/o me!	
		Sono finita/o	
		Sono annichilito	
		Sventura a me	

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
	Schiavi	Un accidentaccio	
		Alla malora	
		Diamine	
Nozioni di conoscenza comune		Per un moggio di sale	Il moggio è un'unità di misura
		Inghiotti della resina d'Egitto col miele	Rimedio per il mal di gola di cui parla anche Plinio
Per imbonire la moglie/padrone	Senone	Mia diletta	Usati in modo ironico nel contesto delle commedie, ma si può pensare ad un uso anche letterale
		Mia Giunone	
	Schiavi	Mio Giove	
Convenevoli di inizio e fine conversazione	Conversazioni tra personaggi liberi	Porgile i miei saluti	Solitamente usato con personaggi che hanno un rapporto di amicizia
		Come va?	
		Che si fa?	
		Mi rallegro per te	
		Statti bene	
Gergo commerciale	Battute dette solo dalla mezzana	Siamo pari e patta: tanto denaro, tanta merce	Si può pensare, dato il loro senso generico, che siano frasi comuni dell'ambito commerciale
		È naturale che ciascuno sia scaltrito nel proprio mestiere	

Modo d'uso	Chi lo usa	Costrutto	Note
		L'acquistiamo a credito... alla greca!	
		Bisogna spendere, se si vuol guadagnare	

III.4 – Considerazioni conclusive

La metodologia seguita in questo capitolo, come già accennato, si è basata sul rintracciare nei testi scelti tutti quegli elementi che potessero essere indice di un registro, una cultura o un atteggiamento e che permettesse di individuare le modalità di caratterizzazione dei personaggi. Lavorando in traduzione, alcuni elementi non sono stati considerati, come, ad esempio, quelli dialettali che sono rimasti nel testo originale. Raccolti i dati, la loro analisi ha comportato la definizione del modo e tempo d'uso, nonché dei personaggi che li usavano e degli interlocutori a cui erano indirizzati. Si sono così individuati registri differenti, costrutti, modi di dire, preghiere, imprecazioni ed insulti che possono essere considerati come tipici dell'età plautina e che vengono, di rimando, inseriti all'interno delle sue commedie.

Appunto necessario riguarda la traduzione e il suo influsso. Dall'analisi effettuata degli elementi raccolti, la mano del traduttore si è mostrata molto precisa e ben poco invasiva. Alcune aggiunte ed aggiustamenti sono stati comunque effettuati, come segnalato dallo stesso, nelle situazioni lacunose, per il completamento del senso della frase. Ben poche altre variazioni sono state realizzate e nelle tre opere si è mantenuto costante nello stile. Si tratta di traduzioni filologiche, che hanno sicuramente un forte rigore alle spalle e pertanto si dimostrano utili e funzionali anche al lavoro che si è qui svolto e che qui si fa strumento per raggiungere un altro risultato.

A conclusione di questo capitolo, si possono considerare le tre commedie plautine scelte come sufficienti per procedere nel progetto. Per la realizzazione di opere più estese o più complesse però, potrebbe essere interessante utilizzare anche altre tipologie di fonti scritte: altre opere letterarie, anche non teatrali, possono fornire elementi e spunti utili per altri registri e altri periodi; epigrafi e iscrizioni possono parlarci di atteggiamenti più spontanei o più riverenti, che nelle fonti letterarie vengono

mascherati. Filastrocche, preghiere, maledizioni sono solo alcuni esempi di quello che si può ottenere da altre fonti.

In vista del prossimo capitolo ed approfondendo la conclusione del capitolo precedente, tramite i dati ottenuti sopra, si ha materiale per la realizzazione di un discorso tra: due uomini liberi che trattano affari, un uomo libero e il suo schiavo per organizzare la giornata o sistemare gli affari del padrone oppure moglie e marito che hanno una piacevole conversazione o un litigio.

Capitolo IV

CREAZIONE DEL CONTENUTO

Siamo, infine, giunti al cuore del lavoro: nel Capitolo II si sono raccolte le informazioni riguardo alla società ed al teatro plautino, nel Capitolo III si sono analizzati i dati provenienti dalle fonti scelte, le commedie appunto, per la realizzazione di un repertorio di costrutti e diciture che richiassero il registro del romano di ceto sociale intermedio della media-tarda età repubblicana. Ora si useranno queste informazioni e dati per la creazione di un contenuto volto alla pubblicazione, scientifica e creativa.

Essendo un progetto completo estremamente esteso, come già preannunciato nell'Introduzione, si creerà solo una parte di questo, volto ad esemplificare le possibilità e le modalità di uso di una nuova metodologia. In particolare, per approfondire a dovere le potenzialità di questo strumento, si offriranno al lettore due esempi: la creazione di uno script, recitato da personaggi di invenzione e basato sui dati estrapolati nei precedenti capitoli, ambientato in un sito archeologico reale e che già a ricevuto una ricostruzione digitale (Nora) e per cui si offre di seguito un *concept* per un progetto videoludico; la presentazione del progetto di valorizzazione del sito del tempio di Giunone Moneta a Segni e il relativo *concept* per l'esperienza virtuale guidata. Questi due progetti, per quanto espressi per lo più in semplice forma di *concept*, forniscono un ottimo campo di applicazione e teorizzazione della metodologia che si vuole qui sviluppare e che verrà presentata e spiegata nell'ultimo paragrafo di questo capitolo.

IV.1 – “Due mercanti a Nora”

Conseguenzialmente ad un esame universitario, si è sviluppato un progetto di valorizzazione per il sito archeologico di Nora (Cagliari) e per cui già è stato creato un virtual tour dall'Università di Padova. Tale *concept*, intitolato “All roads lead to Rome”, prevede la creazione di un videogioco ambientato all'interno del sito romano in questione e in cui l'utente si trova immerso in diverse storie e contesti che gli permettono, non solo la visita, ma soprattutto un'esperienza all'interno del mondo romano. L'attenzione ai dettagli e un ottimo storytelling sono in fulcro di questo progetto, che mira all'esplorazione libera dell'utente dell'impero romano e della vita che vi si poteva vivere.

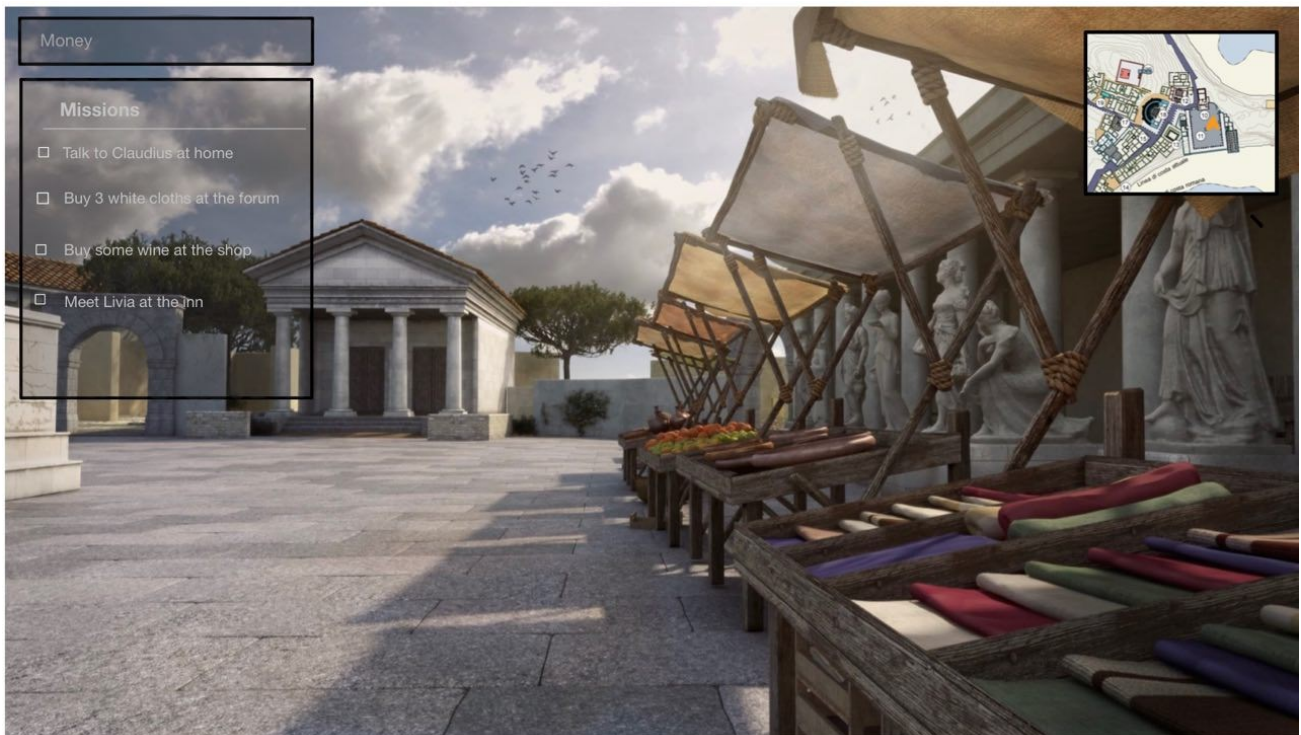


Figura 9: proposta di interfaccia di All roads lead to Rome, realizzata sulla ricostruzione digitale già presente

All'interno di questa ambientazione, anche i personaggi, giocanti e non, i loro dialoghi, i suoni che si possono sentire e tutti i dettagli del luogo concorrono alla creazione di un ambiente vivo e ricco. Tramite esso, che quindi si presenta ricco e verosimili, si creano le fondamenta per la realizzazione dell'immersione dell'utente che, attraverso queste esperienze, viene invitato e spinto all'esplorazione del mondo di gioco.

Facciamo un passo indietro. Nora sorge su una penisola a sud-ovest di Cagliari e fu uno dei più importanti centri sardi in età fenicia, punica e romana. La città, già sviluppata, entrò nell'orbita romana nel 227 a.C., anche se la prima fase di monumentalizzazione in ottica romana avvenne solo con la seconda metà del I secolo a.C. In questo periodo la città divenne *municipium romano*, portando alla realizzazione del foro (Figura 9), il maggior complesso monumentale pubblico della città romana, cuore della vita politica ed amministrativa.

Nel foro della città, di cui si può osservare una ricostruzione in Figura 9, è riempito dal chiacchiericcio dei cittadini che discutono di affari e fanno acquisti. Seguiti dai loro schiavi, si spostano tra *tabernae* e mercati, leggendo editti e camminando tra statue e portici, alcuni si fermano a concedere l'elemosina

a qualche mendicante. In lontananza si sentono dei musici e si possono scorgere dei giocolieri⁸³. Tra la folla, si distinguono due mercanti che contrattano, fanno affari e tengono un dialogo che possiamo ricostruire attraverso la fonte plautina (Tabella 4). Si crea così una piccola narrazione tramite cui si può intravedere lo spettro di quel mondo passato, fatto di luoghi, come il foro già ricostruito, ma formato anche da personaggi, discorsi e suoni.

Tabella 5: lo script creato con le fonti plautine

<i>Personaggio</i>	<i>Battuta</i>
<i>Narratore esterno</i>	In una mattina, nel foro di Nora, due uomini, vestiti di fascia purpurea e anello d'oro, si hanno una piacevole discussione d'affari.
<i>Faustus</i>	Salve Claudius, come va?
<i>Claudius</i>	Salute Faustus, tutto bene. Giungo ora dal porto con la nave carica di vino italico.
<i>Faustus</i>	Per Ercole! Mi farebbe proprio comodo!
<i>Claudius</i>	Ed è della miglior qualità!
<i>Faustus</i>	Povero me! Non vorrai farmi i tuoi soliti prezzi spero
<i>Claudius</i>	Non posso certo venderlo per un moggio di sale! È vino dalla Campania ⁸⁴ dopotutto.
<i>Faustus</i>	Dei immortali! Non possono farmi sfuggire questo affare...
<i>Claudius</i>	Bisogna spendere se si vuol guadagnare!
<i>Faustus</i>	E hai ragione, per Polluce!
<i>Claudius</i>	Allora siamo pari e patta: tanto denaro, tanta merce.
<i>Faustus</i>	Vado subito al porto dunque, si farà la vendita. Devo anche acquistare altra merce: prenderò due cinghiali nello stesso covo.
<i>Claudius</i>	Che gli dei mi ti conservino! A dopo allora!
<i>Faustus</i>	Addio, statti bene

⁸³ Parte di questa atmosfera è stata ispirata da ÉTIENNE 1992, pp. 265-270. Pompei, con la sua tragedia, ci offre la possibilità di avere uno spaccato della vita che si doveva vedere ogni giorno e sono pertanto una fonte molto interessante all'interno di ricostruzioni di questa tipologia.

⁸⁴ Il vino campano è testimoniato da Plinio come uno dei vini più pregiati, inoltre, grande era la produzione vinaria tirrenica tra II e I secolo a. C. (BEJOR – CASTOLDI – LAMBURGO – PANERO, 2012, pp.201-204). Altre informazioni sul vino campano sono riportate in ÉTIENNE 1992, pp. 107 e seguenti.

Da quanto trattato nel capitolo II.3 – Elementi di storia sociale romana si possono delineare alcuni elementi dei due personaggi colloquianti. Claudius si presenta come un capitano di nave, commerciante su lunghe distanze, per quanto comunque romano, come testimoniato dal nome e dalla grande confidenza tra i due personaggi. Faustus, d'altra parte, è un commerciante locale, probabilmente proprietario di una *taberna* o interessato alla vendita del vino, anche di ottima qualità. Egli conosce bene i vini più pregiati e si può supporre che ne abbia una vasta esperienza. Come era normale avvenisse, ci si può aspettare che, una volta giunto al porto, assaggi il vino a cui è interessato per giudicarne l'effettiva qualità e contrattarne il prezzo. La linea che si è voluta dare al dialogo è comunque un registro molto colloquiale, di due persone che si conoscono, che hanno già collaborato e hanno un qualche tipo di relazione, di affari o di amicizia. Anche la descrizione che viene data dal narratore esterno, tratta direttamente dalle commedie plautine, rimanda alla posizione sociale dei due protagonisti di questa scena.

Questi personaggi, *gameplay* e altri elementi di un progetto come questo devono essere affidati obbligatoriamente ad esperti del settore creativo. Solo questi, infatti, hanno le competenze necessarie per la creazione del contenuto in questione. Tuttavia, come si è visto in questo paragrafo, l'uso di un *dossier* documentativo, di uno studio attento delle fonti e del sito archeologico, possono fornire elementi molto interessanti non solo per la realizzazione di un contenuto creativo ed intrattenente, bensì un contenuto che, oltre a questo, educa ed informa.

IV.2 – “Archie il robot e i tre piccoli monelli”

Il secondo caso che si vuole portare all'attenzione è Segni, un comune in provincia di Roma, che è stato oggetto di un progetto di digitalizzazione e valorizzazione da parte del CNR ISPC. Tale lavoro si è concretizzato nella realizzazione di una web-app che mostra l'area dell'acropoli oggi, con la chiesa di San Pietro, e nel passato, con la ricostruzione del tempio di Giunone Moneta. Durante il tirocinio svolto presso la struttura, è stato chiesto di trovare una nuova metafora narrativa per condurre l'esplorazione dell'utente nella web-app. Per questo progetto si è voluto proporre un *concept* narrativo che sfruttasse l'ambiente interattivo e tridimensionale per presentare all'utente il sito tramite un'esperienza coinvolgente ed educativa. L'obiettivo era anche quello di presentare un prodotto possibilmente senza animazioni, così da non appesantire l'esperienza finale sulla piattaforma web. Per tale scopo si è pensato di introdurre un personaggio nell'ambientazione nel presente (Figura 10), che varia nelle sembianze e nelle funzioni a seconda che si scelga un'esplorazione semplificata o per esperti: Archie e Archibald, due robot archeologi, rispettivamente l'allievo e il maestro. Essi,

attraverso lo schermo che hanno sul petto, permetteranno all'utente di interagire con l'ambientazione del presente, ottenendone approfondimenti, ma anche di vedere il passato e di essere spettatori di una piccola storia, raccontata dallo stesso robot. Tale narrazione avviene tra le colonne del tempio romano (Figura 11), in cui tre bambini giocano rumorosamente e immaginano cosa possa avvenire all'interno della cella⁸⁵. Avendo infastidito un sacerdote del tempio stesso, vengono ripresi da quest'ultimo, che inizia a spiegare e soddisfare la loro curiosità. Tale esperienza risulta immersiva per l'utente, in quanto può spostarsi ed interagire nell'ambiente virtuale, come se fosse effettivamente sul sagrato della chiesa e il robot rispondesse alle sue curiosità o come se fosse uno dei bambini, attivando conversazioni e facendo progredire la narrazione. Con questa modalità di presentazione, la narrazione permette anche di sfatare miti riguardanti la cultura rituale e religiosa romana. In sostanza, attraverso tale applicazione, l'utente può osservare la ricostruzione di un ambiente antico ma anche la cultura immateriale che vi si è sviluppata.



Figura 10: Segni web-app, visualizzazione nel presente

⁸⁵ Nel culto romano, come molti altri culti del mondo antico, l'accesso ai templi era limitato ai sacerdoti.



Figura 11: Segni web-app, visualizzazione nel passato

Il modo in cui si esprimono i personaggi all'interno di quest'applicazione, le parole che dicono e come si presentano forniscono un ulteriore campo di prova per la metodologia vista in questa tesi: un robot che parla in un linguaggio più o meno tecnico e scientifico, a seconda della scelta dell'utente; un sacerdote che, severo e anziano, spiega la cultura e riti romani; dei bambini che scherzano, giocano e usano un linguaggio semplice ed elementare. In questo caso altre sono le fonti da indagare, rispetto alla fonte plautina che, come si è visto, non offre spunti per personaggi di questo tipo.

Questo progetto si delinea come espositivo ed esplicativo, prima che intrattenente e creativo, a differenza dell'esempio precedente. Nonostante, però, questa diversità, pare ovvio fin da subito che i ruoli della parte creativa ed accademica rimangono sostanzialmente i medesimi: da una parte la ricerca e la creazione di un *dossier* documentativo, dall'altra la realizzazione di personaggi, storie e dialoghi che rapiscano l'attenzione dell'utente e lo immergano nell'ambientazione storica.

IV.3 – L'Extended Matrix Narratives (EMN)

Dai due esempi riportati in questo capitolo e da quanto già anticipato nel capitolo II.2 - L'Extended *Matrix* (EM), sembra adeguato introdurre una sua nuova estensione. Questa si concretizza con l'inserimento di UN (unità narrative), in connessione e unione con quello che è il lavoro dei creativi. In questo modo l'EM diviene una sorta di diario di lavoro, tenuto dalla componente accademica del team di sviluppo, per il controllo della coerenza e la validazione di quelli che sono tutti i contenuti

realizzati man mano e frutti della rielaborazione delle informazioni scientifiche e dei risultati della componente creativa.

Le unità narrative si presentano in modo simile alle USV: anche esse presentano delle proprietà, validate da documentazione precisa ma anche da elementi creativi. Esse possono essere unità narrative generali, ad esempio la descrizione o introduzione fatta da un narratore esterno, una determinata rappresentazione di alcuni elementi e i suoni ambientali; oppure più specifiche, come ad esempio le linee di dialogo pronunciate da personaggi. Questi ultimi vengono, in questo modo, ad essere rappresentati come USV, la cui trattazione più dettagliata dell'argomento si riserva ai colleghi dell'Università di Alicante. Per quanto riguarda le UN, un di dialogo, ad esempio, presenterà caratteristiche quali tono, registro, contenuto e tempo. Tali proprietà non possono essere definite nella loro totalità dall'esclusiva documentazione scientifica, rendendo quindi necessaria la presenza di una componente creativa. Questo è il caso del tempo, cioè il ritmo o velocità della linea di dialogo, o il tono, più legati alla situazione narrativa che il personaggio parlante sta vivendo. Necessariamente, invece, il contenuto dovrà presentarsi scientificamente coerente, così come anche il registro, elemento centrale di questo lavoro. I dialoghi così costituiti dovranno comprendere una ben bilanciata collaborazione tra dato scientifico e creatività. La funzione dell'EM in questo modo si estende: esso non è più solamente uno strumento degli accademici ma diviene un modo per la validazione dei contenuti di un'opera che diventa al tempo stesso scientifica e creativa, informativa ed intrattenente.

Date queste premesse, all'interno dello schema dell'EM, già presentato nel II.2 - L'*Extended Matrix* (EM), si possono inserire tre casistiche principali classificanti le UN:

- Il caso singolo: una US/USV (personaggio, oggetto) a cui si collega una UN, una narrazione o un monologo
- Un sistema o scena: più US e USV creano una scena all'interno della quale si svolge una narrazione (UN), formata quindi da più oggetti, personaggi, interazioni e dialoghi
- Un racconto dentro al racconto: caratterizzata dalla necessità di aprire un ulteriore livello di rappresentazione tramite una nuova trama per approfondire una scena o una narrazione. Tale ulteriore livello rappresenta il caso in cui la narrazione che si deve aprire non può direttamente essere collegata alla scena in questione ma risulta comunque utile per dare ulteriori informazioni e creare un livello narrativo più profondo e specifico.

Dato quindi questi concetti, si propone di seguito una versione schematica e semplificata di come potrebbe presentarsi l'EMN. Da notare è ovviamente che ogni personaggio, in quanto USV presenta delle proprietà, quali l'abbigliamento, le sembianze, l'atteggiamento, validate sia da dati scientifici e

riportate nella documentazione, sia da elementi creativi. Allo stesso modo le UN presentano proprietà validate, di volta in volta, dalla documentazione relativa.

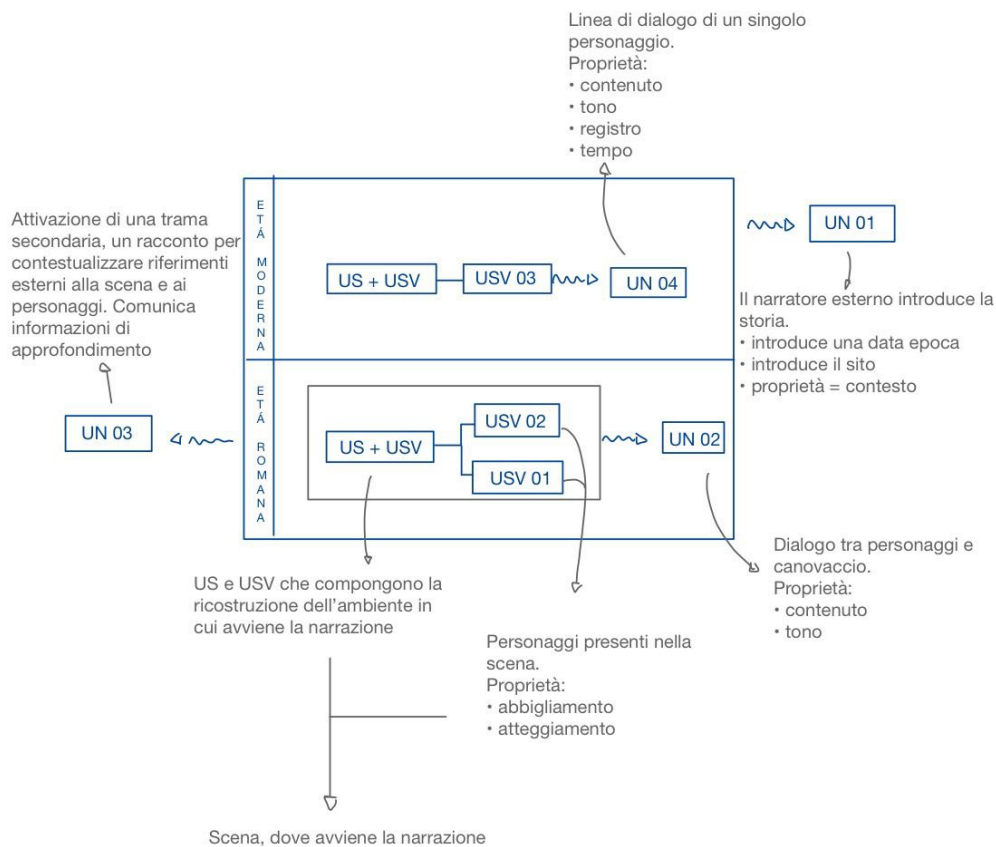


Figura 12: schema riassuntivo dell'EMN, in grigio le descrizioni degli elementi

Avendo quindi concettualizzato la forma teorica dell'EMN, si può procedere alla sua applicazione diretta ai casi sopra visti. Più approfondito ed esteso sarà l'EMN relativo al caso di Nora, in quanto, appunto, riporta le unità narrative realizzate nella

Tabella 5: quella del narratore esterno (UN01) e il dialogo tra i due personaggi (UN02). Più schematico ed indicativo sarà invece quello relativo al caso di Segni, in quanto ancora in forma solo concettuale, come già trattato.

Non potendo inserire, per motivi di brevità, l'EM completo della ricostruzione del foro di Nora, si indicherà generalmente tale ricostruzione come un insieme di US e USV. Questo andrà a rappresentare il luogo in cui avviene la scena. Per approfondimento, altre UN e USV potrebbero essere aggiunte per il completamento dell'ambientazione. Come già si è introdotto in questo capitolo, tali elementi potrebbero essere suoni ambientali, animali e ulteriori oggetti, altri personaggi secondari che dovevano essere presenti in un foro della tarda età repubblicana o della prima età imperiale. Nuove linee di dialogo contestuali a questa ambientazione, quindi nuove UN, potrebbero essere anche

le stesse che si sono ipotizzate nella conclusione del Capitolo III: il padrone e lo schiavo, la matrona e il marito o anche, aggiungendone, la matrona e l'ancella, il mercante e il prestatore di denaro, due schiavi, ecc.

Da notare è che le UN, tanto quanto le USV, vengono validate, come già detto, attraverso la dovuta documentazione. Per la rappresentazione schematica di queste all'interno dell'EMN, si utilizzano quelle che sono le simbologie base dello stesso strumento e presentate in Figura 8.

Fatte queste premesse, si riporta di seguito l'EMN relativo al dialogo tra i due mercanti nel foro di Nora.

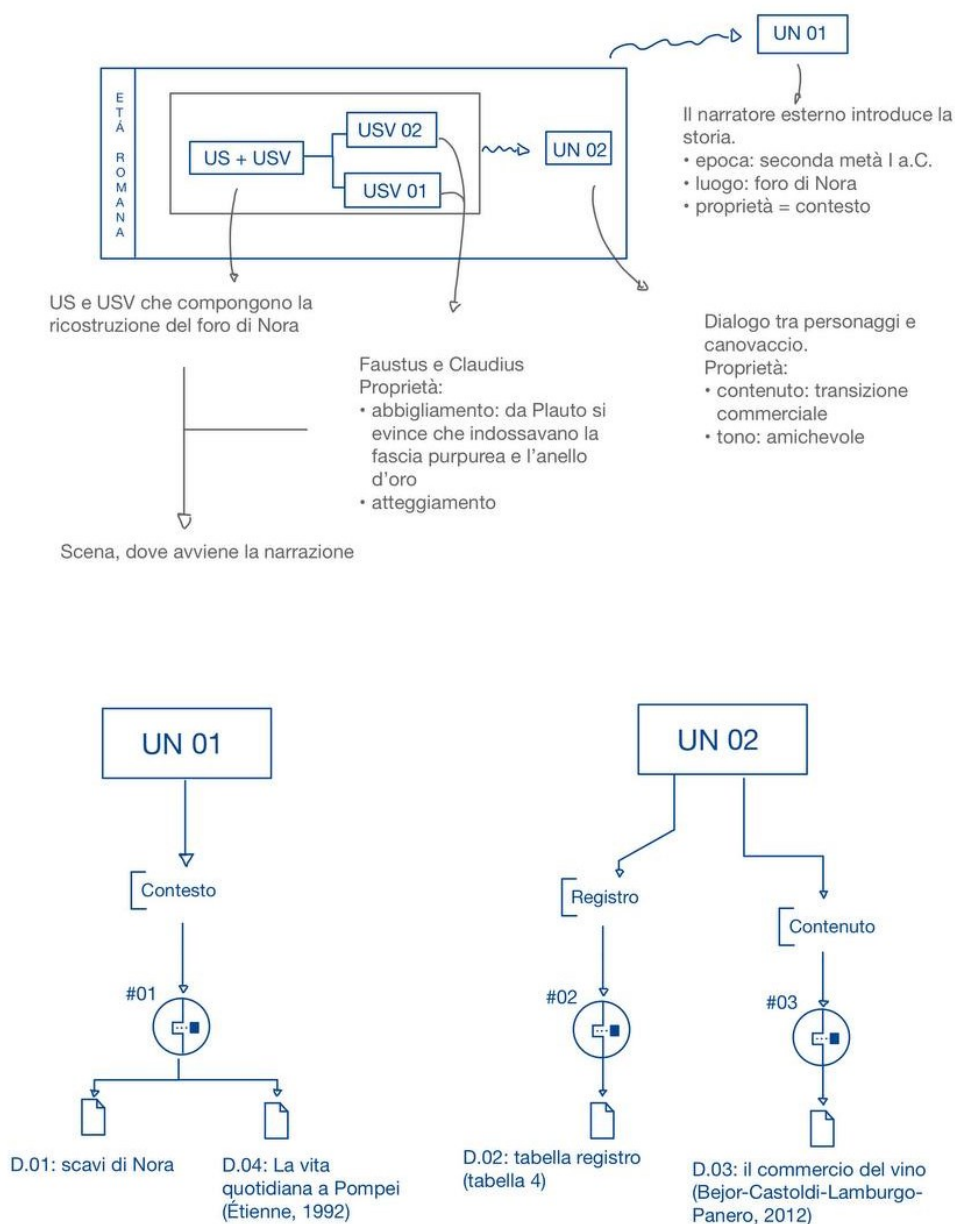


Figura 13: EMN, esempio applicato al caso di "due mercanti a Nora"

Per quanto riguarda invece il caso di Segni, si riporta qui uno schema più semplificato per i motivi già spiegati. Come per il caso di Nora, non è stato possibile aggiungere in questa sede l'EM relativo alla ricostruzione del sito dell'acropoli di Segni. Pertanto, nuovamente, la località verrà rappresentata dalla schematica e sintetica unione di US e USV. Come già detto, per la creazione di una scena completa, altre USV possono essere aggiunte: suoni, animali e oggetti, creano un ulteriore livello di rappresentazione.

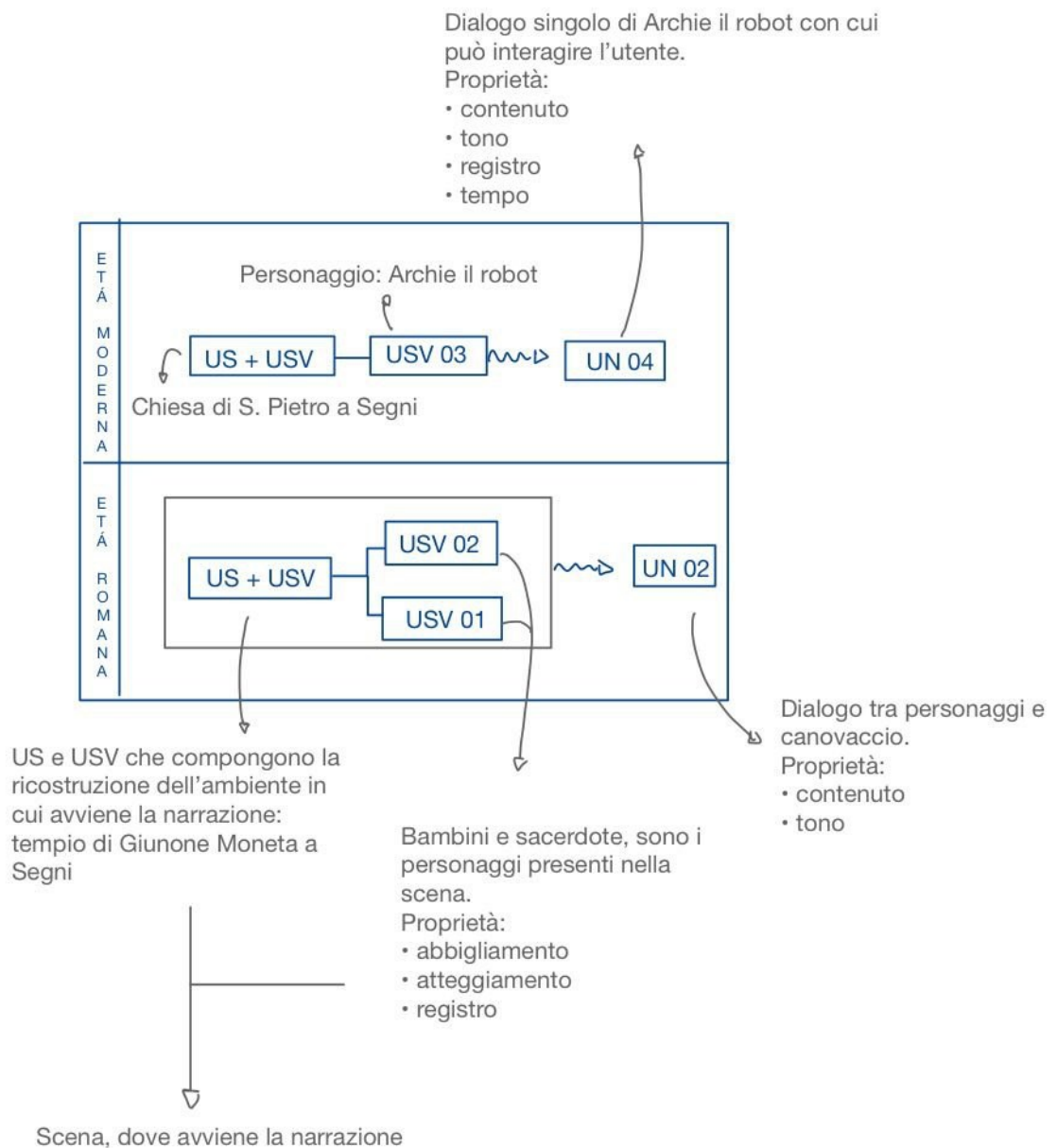


Figura 14: EMN, esempio sintetico sul caso di Segni

IV.4 – Considerazioni conclusive

I due casi presentati, per quanto possano sembrare diversi, nella realtà si presentano estremamente simili e comprendenti punti comuni: la stretta collaborazione tra i due settori, creativo ed accademico, la volontà di comunicare dei contenuti reali o quantomeno verosimili, il voler creare un contenuto ed una narrazione che, per quanto esplicativi e ricchi di dati scientifici, si presentano accattivanti, interessanti ed intrattenenti. Si tratta di offrire al pubblico, non solo informazioni su quei siti archeologici o su come si doveva vivere in tempi romani, bensì si vuole rendere tali applicazioni delle vere e proprie esperienze, interattive ed immersive. Si va, quindi, ben oltre la semplice narrazione fine a se stessa o la semplice valorizzazione informativa. Si tratta di una ricostruzione di personaggi, suoni, parole, luoghi e sensazioni che devono far rivivere la storia che conosciamo, che danno nuovo valore alle scoperte scientifiche, storiche ed archeologiche.

Tale fine viene raggiunto attraverso l'utilizzo di uno strumento come l'EMN, che permette di tenere traccia della documentazione utilizzata e di validare le informazioni e i passaggi che vengono impiegati nella realizzazione del progetto. Tramite di esso si va a creare, non solo una ricostruzione di un sito archeologico, inteso come insieme di edifici, ma un sito in tutte le sue caratteristiche: i personaggi che lo popolavano, le credenze che avevano, i colloqui che potevano tenervi. In questo modo, all'interno di una ricostruzione di questo tipo, si rappresenta il sito in sé e la sua cultura materiale ed immateriale.

Capitolo V

CONCLUSIONE

In questo capitolo si affronteranno le ultime discussioni riguardanti questo lavoro. Cosa si può fare nel futuro? L'uso delle AI, la grande novità degli ultimi anni, sembra essere un'opzione interessante per accordare le esigenze della parte creativa e della parte accademica. Tuttavia, per quanto accattivante, l'argomento apre a problemi etici, che, pur essendo inevitabili e meritevoli di discussione, verranno di seguito solo introdotti. Tra questi, il più eclatante è la non remota possibilità che varie posizioni professionali scompaiano e non siano più necessarie.

Allo stesso tempo, però, la possibilità di introdurre strumenti che velocizzino la produzione di determinati contenuti, apre a varie possibilità future, come la creazione di musei ed esperienze virtuali, fruibili potenzialmente da tutti.

V.1 – Lavori futuri

Ci sono varie possibilità per future ricerche e approcci. Probabilmente quella più interessante, date le ultime notizie dal mondo informatico, è l'uso di intelligenze artificiali per la realizzazione di un documento come quello proposto in Tabella 4 o per effettuare qualche esperimento ed allenamento su AI per la creazione di dialoghi e script con i dati raccolti.

Prima di affrontare queste possibilità, definiamo le AI, argomento ad oggi molto caldo e a cui troppo raramente si dà una definizione chiara. Un'intelligenza artificiale, per quanto termine molto generico, indica la capacità di una macchina di emulare o simulare il comportamento intelligente umano. Una branca delle AI è NLP (Natural Language Processing⁸⁶), assolutamente utile ed interessante per il lavoro di ricerca di questa tesi. NLP è definito come "l'applicazione di tecniche computazionali all'analisi e sintesi del linguaggio naturale", verso il permettere ai computer di comprendere testi in linguaggio naturale. Con le nuove modalità di ricerca dell'ambito informatico, quanto svolto nel capitolo III potrebbe essere svolto da uno strumento di questo tipo. Per quanto possa sembrare poco etico o poco applicabile nei confronti di una ricerca, vi sono alcune condizioni da considerare. Il lavoro di ricerca per la redazione del *dossier* documentativo (Capitolo II e III) ha richiesto un lungo lasso di tempo. Tuttavia, in fase di produzione in collaborazione con un'industria creativa o, in

⁸⁶ Per l'argomento si è seguito STEFANONI 2022

generale, con le limitazioni temporali, oltre che economiche, per la pubblicazione di contenuti, che richiedono quindi una produzione ben più ampia di un solo script, l'uso di strumenti che migliorino l'efficienza diventa essenziale.

Nonostante l'utilità che vi possa essere nell'uso di questi strumenti, soprattutto per quello che è il processo di ricerca, è sempre meglio avere la diretta supervisione dei dati in uscita da parte di un esperto del relativo settore. Inoltre, la scelta della documentazione e l'inserimento iniziale dei dati, momento essenziale per la definizione di quello che saranno poi i risultati, deve essere controllato e svolto da un esperto. In conclusione, per quanto una AI possa diminuire i tempi di elaborazione e l'uso delle risorse, necessita di un'attenta supervisione. Nell'Appendice 2 si è voluto fare un esperimento con l'uso della nuova AI di casa Microsoft, ChatGPT, un modello che usa tecniche di NLP. Si tratta di un piccolo esempio delle possibilità che offrono, oggi, le intelligenze artificiali e i problemi che possono essere evidenziati e a cui rimando i curiosi dell'argomento.

Al di là della continuazione della ricerca e delle migliorie apportabili alla metodologia proposta in questo lavoro, trovo che una parte molto interessante di sviluppo futuro sia la possibilità di realizzazione di prodotti che possano quasi fungere da musei virtuali. Non si tratta di quella realtà che abbiamo imparato a conoscere nel periodo della pandemia, in cui i musei digitalizzavano ed esponevano su internet le loro esposizioni, come si è fatto ad esempio per la mostra "Archeologia invisibile" del Museo Egizio di Torino. Si parla, piuttosto, della realizzazione di realtà e contenuti digitali, come videogiochi, esperienze in VR o in AR, fruibili da chiunque nel mondo e che si presentano, ad esempio, come viaggi nel passato, in località storiche ricostruite secondo ricerche meticolose. All'interno di queste ambientazioni un giocatore o un utente sarà libero di esplorare, interagire, vivere un racconto che lo vedrà coinvolto con realtà del passato, oggetti, manufatti, personaggi. Attraverso questa nuova tipologia di esposizione del passato, l'utente potrà osservare ed imparare nel passato ed avere esperienza di quelle ricerche e di quei reperti messi in mostra nei musei o, anche, nei tanti depositi di Beni Culturali non, purtroppo, visitabili dal pubblico.

V.2 – Problemi evidenziati

Come si è visto, le possibilità di sviluppo di questa ricerca sono molte, anche se già si possono intravedere e discutere alcune problematiche etiche che dovranno essere necessariamente affrontate.

Importanti attenzioni devono essere poste alle AI, tanto che UNESCO e Commissione Europea⁸⁷ hanno già individuato e posto alcune preliminari linee etiche. Come viene messo in luce da questi ultimi, le AI possono e stanno già fungendo da preziosi strumenti per la nostra vita quotidiana e per la ricerca ma sempre più ci avviciniamo al giorno in cui cambieranno radicalmente la nostra società. Come ogni in ogni momento in cui il cambiamento irrompe nella quotidianità che conosciamo, nuovi problemi sorgono. Ben poca, se non nulla, è la regolamentazione legislativa esistente riguardo a questo nuovo strumento e ancora meno è la sua conoscenza delle possibilità e delle limitazioni. Già, tuttavia, si iniziano ad intravedere alcuni sviluppi che hanno visto come protagonista la nuova disciplina dell'algoritica, “lo studio dei problemi e dei risvolti etici connessi all'applicazione degli algoritmi”⁸⁸ e, per esteso, “lo sviluppo etico dell'intelligenza artificiale”⁸⁹. Proprio recentemente, all'inizio del 2023, è stato firmato un documento etico a Roma tra i tre rappresentanti delle religioni abramitiche e Brad Smith (presidente di Microsoft), Dario Gil (Global Vice President di IBM) e Maximo Torero Cullen (Chief Economist della FAO).

Uno dei problemi già riportato nel paragrafo precedente è il rischio che tante personalità professionali si trovino improvvisamente adombrate da questi nuovi strumenti. Nella realtà dei fatti, è da considerare che l'uso delle AI è diffuso già da alcuni anni, tanto che forse i problemi che si stanno ponendo ora nelle comunità internazionali sarebbero dovuti essere posti tempo addietro. Inoltre, come evidenziato anche da Ciaruffoli (2022), se a inizio '900 ci avessero detto che molti dei lavori che caratterizzavano la nostra quotidianità sarebbero scomparsi, non avremmo fatto altro che immaginare un futuro pieno di disoccupazione e crisi. “Il progresso tecnologico ha sempre fatto nascere nuovi lavori al posto dei vecchi”⁹⁰.

Non solo un problema di “adattamento al progresso”, bensì anche un problema relativo alle produzioni creative, dotate quindi di copyright: il problema che si sono posti molti artisti è il fatto che eventuali opere create da una AI si basano su *dataset* che comprendono anche le loro stesse opere, senza però necessitare di alcuna licenza d'uso, un problema reale ma che ancora deve trovare soluzione. Resta comunque il fatto che le AI e la loro sempre maggiore importanza nella nostra vita quotidiana, come strumenti o come possibile sostituto della forza lavoro, vero problema etico in mio parere, non può essere evitato ma, sicuramente, considerato ed affrontato. Perché, in fin dei conti,

⁸⁷ Per maggiori informazioni consultare <https://www.unesco.org/en/artificial-intelligence/recommendation-ethics> e <https://ec.europa.eu/futurium/en/ai-alliance-consultation.1.html>

⁸⁸ Dalle nuove parole inserite dall'Accademia della Crusca (<https://accademiadellacrusca.it/it/parole-nuove/algoritica/18479>)

⁸⁹ <https://www.vaticannews.va/it/vaticano/news/2023-01/vaticano-ai-ethics-accademia-vita-intelligenza-artificiale.html>

⁹⁰ CIARUFFOLI, 2022

come dice Paolo Benanti⁹¹, attraverso la tecnologia siamo in grado di cambiare il mondo e noi stessi per abitare il mondo. D'altronde, “decidere di non usare le AI, laddove possono aiutare, è come decidere di finire *Dark Souls* senza usare le armi”⁹².

V.3 – Considerazioni conclusive

Uno dei ruoli delle Digital Humanities è di porsi come ponte tra le accademie e le industrie creative e proprio con questo ruolo si è mossa l'idea per questa tesi. Come mostrato nel Capitolo I, l'esigenza di un intermediario tra le due parti è sentita come importante da più punti di vista. Molti problemi sono stati messi in luce dalle interviste, come per gli accademici il non voler snaturare le informazioni, o le necessità commerciali e produttive dei creativi. Nonostante tutto, però, sempre nel primo capitolo si è notata l'enorme potenzialità che possono avere prodotti tra il divulgativo ed il creativo. Proprio in questo vorrei ancora una volta cogliere l'occasione per parlare del già citato gioco *Pentiment*.

Un gioco molto diverso dagli *Assassin's Creed* di cui si è già discusso, mostra alcune delle possibilità di progetti che si pongono tra il creativo e l'accademico, cioè di usufruire della collaborazione tra due ambiti per la realizzazione di un contenuto che possa avere ben più di una funzione. Purtroppo, nelle interviste effettuate, non è stato possibile interrogare i creatori di questo progetto, lasciando solamente le conclusioni che si possono trarre da un'attenta valutazione del prodotto stesso. Tale esempio, infatti, mostra un ottimo caso di ricerca e sviluppo di un applicativo, un'esperienza ludica, che unisce informazioni veritiere ed elementi di fantasia. Scorrendo i titoli di coda, non a caso, si possono osservare, non solo le consultazioni accademiche e culturali, ma anche una lunga lista di testi bibliografici consultati e studiati per la ricostruzione di un contesto storico, di una serie di usanze, modi di dire e fare tipici del periodo e di determinati popoli. Non solo unione di informazioni scientifiche e libertà creativa, il progetto si è anche avvalso di un budget ridotto, come già citato nel capitolo I e come si può sicuramente dedurre dal gioco stesso⁹³.

⁹¹ Questa citazione viene ripresa dal discorso tenuto da Benanti in occasione dell'*Ethics of Artificial Intelligence: the Engagement of Abrahamic Religions in the Rome Call* (<https://link.springer.com/article/10.1007/s44163-023-00056-6>). Il lavoro di ricerca dell'autore dello stesso discorso è dedicato all'etica, bioetica ed etica della tecnologia (<https://www.paolobenanti.com/>).

⁹² <https://www.spaziogames.it/xbox-disponibile-da-ora-il-nuovo-gioco-gratis-del-weekend/>

⁹³ Il gioco non è doppiato, tuttavia gli autori hanno trovato un ottimo modo per caratterizzare i personaggi del gioco: ognuno, in base all'estrazione culturale, è caratterizzato da uno stile calligrafico ben definito. Il miniatore ha vignette che richiamano lo stile dei testi miniati, il contadino parla in modo disordinato attraverso una piuma d'oca, lo stampatore, attraverso matrici ed inchiostro, stampa i suoi dialoghi. Altro elemento nominabile è il 2D che presenta il gioco per quasi

Pentiment si mostra come un gioco semplice nella sua struttura: un'avventura investigativa punta e clicca vecchio stile, con elementi di *roleplay* non banali ed interessanti. La grafica del gioco è semplice: si tratta infatti di un mondo illustrato, ma preciso e ricco di dettagli e richiami al mondo della miniatura, della stampa e di tutte quelle attività che ci si aspetta di trovare in un villaggio bavarese del XVI secolo. Superstizione, resti del paganesimo e una storia pluristratificata ingannano il giocatore facendogli pensare, come nei veri panni di un uomo di quel tempo, che esistano forze che non possiamo comprendere ma solo temere. Un mistero denso di significato invita il giocatore a cercare, studiare e capire insieme al suo personaggio per trovarne la soluzione. Tanto ben costruito, il gioco è supportato dal programma XBOX Game Pass, cosa che ha permesso un sostegno economico per la realizzazione del progetto, nonché una sua ottimale diffusione tra il grande pubblico.

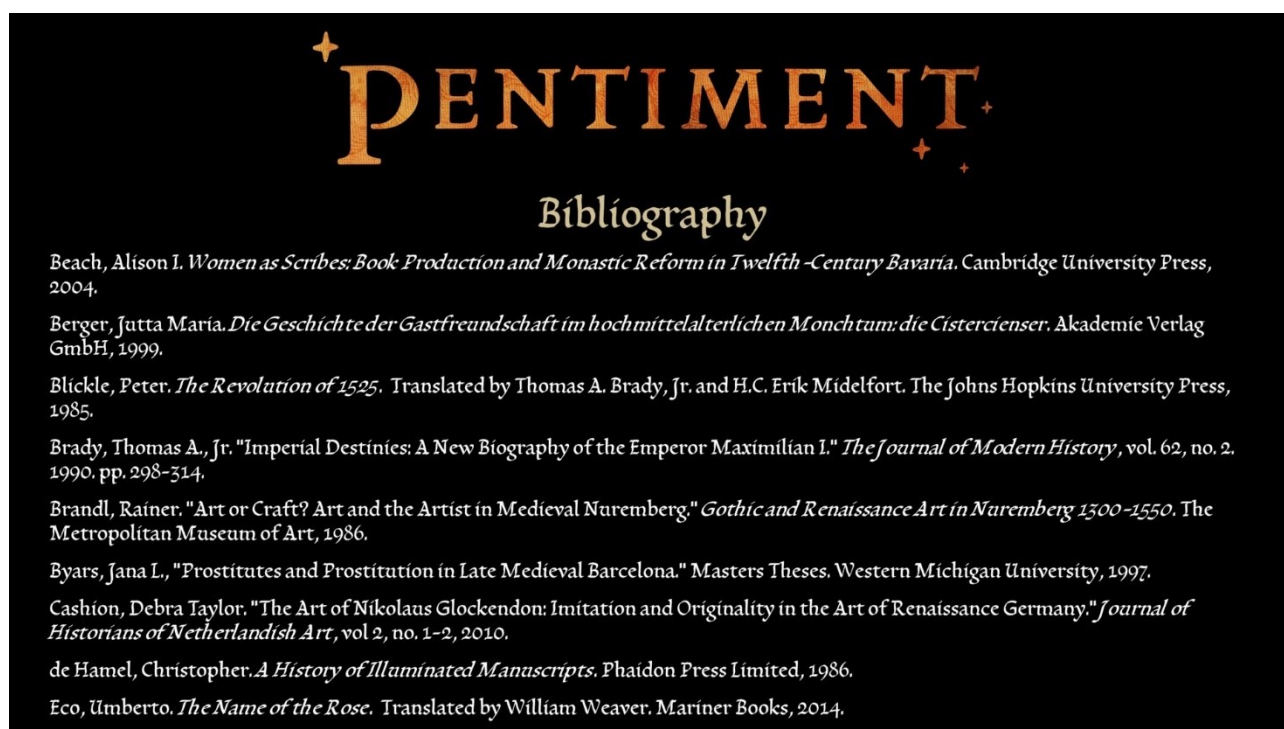


Figura 15: screenshot dell'ultima sezione dei titoli di coda di *Pentiment*, riguardanti i riferimenti bibliografici utilizzati per la realizzazione del gioco

Nonostante quelle che possano sembrare le poche pretese di questo gioco, elementi come l'attenzione alla realtà storica, allo stato dell'arte delle ricerche e le competenze della casa di sviluppo⁹⁴ mostrano

tutta la sua durata e la grande differenza qualitativa che vi è con l'unica *cutscene* in 3D alla fine del gioco, decisamente indicativa del basso budget.

⁹⁴ La casa di sviluppo è Obsidian Entertainment, azienda californiana fondata nel 2003.

e chiarificano la serietà del progetto e la chiara volontà di voler creare un prodotto che supera l'essere semplicemente un videogioco.

Valutate quindi le potenzialità e le esigenze di un progetto che possa svilupparsi anche oltre quanto visto nell'esempio di *Pentiment*, si è notata la primaria necessità di formulare una metodologia di lavoro che possa coniugare le diverse necessità e raggiungere lo scopo prefissato. Già molte esigenze hanno trovato risposta col caso *Pentiment*: la collaborazione con industrie creative, quindi con esperti del settore, può aiutare ad ottenere collaborazioni proficue con case editrici, fiduciose delle capacità degli sviluppatori. Tali collaborazioni possono portare a pubblicità molto distribuite e supporti economici.

Una volta che si è instaurata una collaborazione tra industrie creative e realtà accademica, resta comunque il dubbio di come si possa procedere, in modo efficiente, alla realizzazione di un prodotto che segua le rispettive esigenze. In questa tesi si è proposta una soluzione che prevede una continua e stretta collaborazione tra le due parti e che inizia con la compilazione di un *dossier* documentativo, la raccolta di tutte quelle informazioni che possono essere necessarie alla creazione di un contesto, di un'ambientazione, di una narrazione o di personaggi. Tale elemento risulta importante per dare una solida base scientifica al prodotto finito ma, anche, ad indirizzare i creativi verso l'aderenza ad alcuni dati. Il lavoro di ricerca della parte accademica, su cui si è qui posta molta attenzione, non si conclude con la semplice stesura di tale documentazione: il reparto "scientifico" del team di sviluppo deve controllare e validare i processi di elaborazione dei dati. Come si è quindi svolto nei capitoli III e IV, questo reparto deve fornire i dati necessari ai creativi ma anche, e soprattutto, tenere traccia delle azioni di costruzione e ricostruzione operati nel corso del progetto. In questo modo si ottengono due risultati: da un lato, nel caso di produzioni più divulgative, si mantiene la ripetibilità dei processi svolti, dall'altro, nei casi di produzioni più referti alla sfera delle industrie creative, si possono meglio seguire e correggere eventuali eccessi di creatività, come ad esempio il caso della mummificazione nel tempio in *Origins* e già discussa nel Capitolo I.

Per la validazione dei passaggi e della documentazione usata in ricostruzioni, già è stato introdotto ed utilizzato nella comunità scientifica archeologica l'EM. Si è deciso, quindi, di partire da questo strumento per la creazione di una sua estensione che possa fungere da "diario di lavoro" anche per elementi narrativi: l'Extended Matrix Narratives. Attraverso questo strumento, accademici e creativi possono costruire narrazioni, personaggi, dialoghi e scene, in tutti i loro dettagli, in un modo schematico e che permetta l'uso di ricostruzioni, ad esempio, di siti archeologici reali o personaggi, abbigliamenti e suoni realistici.

Ciò che si è voluto raggiungere con questa tesi è un metodo che, per quanto preliminare, può aiutare a vedere sotto un altro punto di vista i concetti di valorizzazione e produzione creativa. Oggi si tende a dividere fortemente i due settori e i rispettivi prodotti. Questo elaborato ha mostrato nel primo capitolo la mancanza di una stretta collaborazione, la presenza di esigenze e problemi differenti. Il cuore di questo lavoro, per quanto in modo grezzo, ha mostrato, però, come un prodotto che abbia un equilibrio di ambo le parti, in questo caso di letteratura latina e di storytelling, possano portare alla creazione di una narrazione, tra il divulgativo e il creativo, che vuole coinvolgere l'utente, farlo emozionare e fargli comprendere, in questo caso, il passato. Come detto nell'introduzione, si tratta di un piccolo lavoro a titolo esemplificativo di una metodologia e di un possibile risultato ottenibile, un risultato che si può già intravedere in lavori come *Pentiment*. Ribadisco però la stretta necessità di creare un modello per la gestione di progetti di questo tipo che possa comprendere tutte le fasi di progettazione, sviluppo e manutenzione di quanto creato.

L'obiettivo ultimo di produzioni di questa tipologia, di collaborazioni tra i due ambiti, deve, non solo essere l'immersione dell'utente o la comunicazione di informazioni e la condivisione della conoscenza, ma il creare un contenuto che il pubblico voglia continuare ad esplorare. La creazione di un contenuto ed una narrazione che rapisca l'attenzione dell'utente, lo inviti a indagare maggiormente, istighi la sua curiosità è il primo passo verso la realizzazione degli altri obiettivi.

Nonostante le potenzialità mostrate da questo nuovo metodo, le sue effettive possibilità richiedono di essere testate ed applicate su problemi e progetti completi, realizzati adattamenti ed aggiustamenti che, in questa sede, non è possibile svolgere. Si auspica che ricerche più accurate possano portare a nuovi ed interessanti risultati.

BIBLIOGRAFIA

- ALFOLDY G., *Storia sociale dell'antica Roma*, 2005, Milano
- APULEIO, *Apologia. Apulei platonici pro se de magia*, a cura di S. STUCCHI, Milano, 2017
- ARISTOTELE, *Retorica* (introduzione di F. MONTANARI, a cura di M. DORATI, con testo a fronte, 2016)
- ATZENI P. – CERI S. – FRATERNALI P. – PARABOSCHI S. – TORLONE R., *Basi di dati*, 2014
- BALELA M. S. – MUNDY D., *Analysing cultural heritage and its representation in video games*, 2011
- BATES A., *The drama: its history. Literature and Influence on civilization*. Vol. 2, London, 1906, pp. 159-165
- BEJOR G. – CASTOLDI M. – LAMBURGO C. – PANERO E., *Botteghe e artigiani. Marmorari, bronzisti, ceramisti e vetrai nell'antichità classica*, Milano, 2012
- BORROWS S. – FALK M., *Digital Humanities*, University of Kent, 2020
- CARCOPINO J., *La vita quotidiana a Roma all'apogeo dell'impero*, Roma, 1993
- CAROTENUTO A., 2022, *Studio e immaginazione così abbiamo inventato il protolatino di Romulus*, La Repubblica, 15-10-2022
- CASEY C., *Assassin's Creed Origins as a digital and pedagogical tool*, Brown University, 2018
- CIARUFFOLI G., *101 lavori del futuro*, Milano 2022
- CICERONE, *De Oratore* (introduzione di E. NARDUCCI, 1994)
- COLLEY S., *Ethics and Digital Heritage*. In SCHOFIELD T. - J. (eds), *The Ethics of Cultural Heritage. Ethical Archaeologies: The Politics of Social Justice*, vol 4. Springer, New York, 2015
- CONTE G.B. – PIANEZZOLA E., *Lezioni di letteratura latina: l'età arcaica e repubblicana*, Vol. 1, 2010, Milano
- *Convenzione per la Salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*, conclusa a Parigi nel 2003, ratificata in Italia nel 2007 dall'UNESCO

- DEMETRESCU E. – D’ANNIBALE E. – FERDANI D. – FANINI B., *Digital replica of cultural landscapes: an experimental reality-based workflow to create realistic, interactive open world experiences*, in “Journal of Cultural Heritage”, n. 41, 2020, pp. 125-141
- DEMETRESCU E. – FERDANI D., *From field archaeology to virtual reconstruction: a five steps method using the Extended Matrix*, Applied Sciences, 2021
- DUPONT F., *Teatro e società a Roma*, 1995, Roma
- ÉTIENNE R., *La vita quotidiana a Pompei*, Milano, 1992
- FOSTIKOV A. – ISAILOVIC N., *Digital humanities or digital versus humanities*, Belgrade, 2014
- FRANCOVICH R. - MANACORDA D., *Dizionario di archeologia*, Bari, 2000
- HANUSSEK B., *Conducting Archaeogaming & protecting digital heritage: does the future for archaeology lie in the immaterial?* 2019
- HARRIS E. C., *Principi di stratigrafia archeologica*, Fano, 2017
- LAFUENTE A. – FARRÉ J., *Digital humanities* (in *Digital & complex information*, ZAMBRINI R. – RIUS G., pp. 129-145), Madrid, 2021
- *L’uomo romano*, a cura di GIARDINA A., Roma, 1996
- MAIER S., *The Power of the Numbers, Reconsidered*, in *News, Numbers and Public Opinion in a Data-Driven World*, a cura di A. NGUYEN, Bloomsbury Academic, New York 2018
- MANZONI A., *Lettera al marchese Cesare d’Azeglio sul Romanticismo*, 22 settembre 1823
- MILLER C.H., *Digital storytelling. A creator’s guide to interactive entertainment*, 2019
- PERISSINOTTO A., *Raccontare. Strategie e tecniche di storytelling*, Bari, 2022
- PESCARIN S. – FANINI B. – FERDANI D. – MIFSUD K. – HAMILTON A., *Optimising environmental educational narrative videogames: the case of “A night in the forum”*, F. Comput. Cult. Herit. 13, 4, Article 31 (Dicembre 2020)
- PIETRONI E. – FERDANI D., *Virtual Restoration and Virtual reconstruction in Cultural Heritage: terminology, methodologies, visual representation techniques and cognitive models*. In journal Information, 2021,12, Special Issue on "Virtual Reality Technologies and Applications for Cultural Heritage", guest editor Juan Carlos Torres.
- PIETRONI, E. - MENCONERO, S. - BOTTI, C. - GHEDINI, F., *e-Archeo: A Pilot National Project to Valorize Italian Archaeological Parks through Digital and Virtual Reality Technologies*. Appl. Syst. Innov. 2023, 6, 38. <https://doi.org/10.3390/asi6020038>

- PLAUTO T.M., *Asinaria* (prefazione di QUESTA C., introduzione di PADUANO G., traduzione di SCANDOLÀ M., 2007, Milano)
- PLAUTO T.M., *Casina* (introduzione di QUESTA C., traduzione di SCANDOLÀ M., 2013, Milano)
- PLAUTO T.M., *Mercator* (prefazione di QUESTA C., introduzione di PADUANO G., traduzione di SCANDOLÀ M., 2004, Milano)
- RICE H. E., *Exploring the pedagogical possibilities of applying gaming theory and technologies to historic architectural visualization*, University of York, 2014
- SETTIS S., *Un linguaggio comune*, 1993, Milano
- STEFANONI A., *Detecting security patches in Java OSS projects using NLP*, Politecnico di Milano, 2022
- TAMBERLICH N. 2020, *Romulus, la serie epica di Rovere sulla nascita di Roma*, Ansa Cultura, 5-11-2020
- *The interactive past. Archaeology, heritage & video games*, a cura di A.A.A. MOL, C. E. ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Leiden, 2017
- THESING T – FELDMANN C. – BURCHARDT M., *Agile versus Waterfall project management: decision model for selecting the appropriate approach to a project*, 2021
- TRAINA A., *Vortit barbare. Le traduzioni poetiche da Livio Andronico a Cicerone*, Roma, 1974.
- VEUGEN C., *Using games to mediate history* (in *Companion to European heritage revivals*, 2014, pp. 97 – 111)

SITOGRAFIA

- Accademia della Crusca, consultato in data 04/05/2023
<https://accademiadellacrusca.it/>
- BENANTI P, dell'*Ethics of Artificial Intelligence: the Engagement of Abrahamic Religions in the Rome Call*, consultato in data 04/05/2023
<https://link.springer.com/article/10.1007/s44163-023-00056-6>
- BRYANT F., *A view from the director's chair of Assassin's Creed Origins*, 2017, consultato in data 30/11/2022

- <https://www.gamedeveloper.com/design/a-view-from-the-director-s-chair-of-i-assassin-s-creed-origins-i-creed-origins-i->
- *Extended Matrix. A tool for virtual reconstruction in archaeology*, consultato in data 29/11/2022
<http://osiris.itabc.cnr.it/extendedmatrix/>
 - European commission, *Ethics guidelines for trustworthy AI*, consultato in data 14/03/2023
<https://www.unesco.org/en/artificial-intelligence/recommendation-ethics>
 - GRODT J., *How Spider-Man and Assassin's Creed Odyssey made the real world your sandbox*, consultato in data 20/11/2022
<https://www.destructoid.com/how-spider-man-and-assassins-creed-odyssey-made-the-real-world-your-sandbox/>
 - HIGHAM M., *A three year odyssey for Ubisoft Quebec*, 2018, consultato in data 30/11/2022
<https://www.gamespot.com/articles/assassins-creed-odyssey-director-talks-story-and-r/1100-6459994/>
 - *Intelligenza artificiale, le religioni abramitiche firmano un documento in Vaticano*, Vatican News, articolo del 07/01/2023, consultato in data 04/05/2023
<https://www.vaticannews.va/it/vaticano/news/2023-01/vaticano-ai-ethics-accademia-vita-intelligenza-artificiale.html>
 - MANCINI D., *Pentiment – la recensione*, 2022, consultato in data 9/12/2022
<https://it.ign.com/pentiment/198357/review/pentiment-la-recensione>
 - NIELSEN H., *Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt*, 2017, consultato in data 30/11/2022
<https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>
 - ORE J., *How historians helped recreate ancient Egypt in Assassin's Creed Origins*, 2017, consultato in data 30/11/2022
<https://www.cbc.ca/news/entertainment/assassins-creed-origins-historian-1.4382255>
 - PACKWOOD L., *Pentiment, the 16th century mystery that looks like a playable tapestry*, 2022, consultato in data 9/12/2022
<https://www.theguardian.com/games/2022/aug/24/pentiment-the-16th-century-mystery-that-looks-like-a-playable-tapestry>

- Progetto e – Archeo, consultato in data 22/11/2022
<https://e-archeo.it/>
- RYAN J., *Assassin's Creed Odyssey: (Re)Building Athens*, 2018, consultato in data 30/11/2022
<https://www.ign.com/articles/2018/08/15/assassins-creed-odyssey-athens>
- SAMPLER M., *The digital humanities is not about building, it's about sharing*, 2011, consultato in data 18/11/2022
<https://samplereality.com/2011/05/25/the-digital-humanities-is-not-about-building-its-about-sharing/>
- SPERANDIO S., *Le IA aiutano da anni a creare videogiochi, ma non ve ne siete accorti: parola al game designer*, 2023, consultato in data 19/01/2023
<https://www.spaziogames.it/ia-aiutano-creare-videogiochi-parola-al-game-designer/>
- TAKAHASHI D., *Assassin's Creed Origins – How Ubisoft created the art for the massive open world*, 2017, consultato in data 30/11/2022
<https://venturebeat.com/games/how-ubisoft-created-the-art-for-the-massive-world-of-assassins-creed-origins/>
- *The Digital Humanities Manifesto 2.0*, consultato in data 11/11/2022
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjgzv_U5qX7AhU3VPEDHZzuCbcQFnoECBMQAQ&url=https%3A%2F%2Fjeffreyschnapp.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2011%2F10%2FManifesto_V2.pdf&usg=AOvVaw1QbqZrEDIZisTs3Q_DGkgT
- Unesco, *Ethics of artificial intelligence*, consultato in data 14/03/2023
<https://www.unesco.org/en/artificial-intelligence/recommendation-ethics>
- Virtual tour del sito archeologico di Nora, consultato in data 01/03/2023
<https://nora.beniculturali.unipd.it/virtual-tour/introduzione/>
- Web-app di Segni, sviluppata dal CNR ISPC, consultato in data 01/03/2023
<https://www.segniarcheologia.it/app/explore.html?c=02-it&p=0>

CONSULENZE

- Prof. Gian Luca Gregori, Università degli Studi “La Sapienza” di Roma
- Prof. Daniél Tejerina, Universidad de Alicante, Spagna
- CNR ISPC, Roma
- Mareva De Frenza, Università di Padova
- Francesco Antinucci, CNR
- Tutti coloro che hanno voluto rispondere alle mie domande

APPENDICI

A.1 – Le interviste

In questa appendice vengono riportate le domande effettuate agli intervistati e le interviste di coloro che hanno acconsentito alla pubblicazione. Generalmente, esse si sono svolte a voce ma, ove non possibile, si è offerta la possibilità di rispondere ad un sondaggio con le medesime domande.

Le domande si sono costruite incentrandosi su quello che era l'obiettivo della tesi: identificare le necessità e le esigenze di due categorie lavorative, le industrie creative e le accademiche, che si presentano come aventi obiettivi comuni (la comunicazione) ma oggetti differenti. Inoltre, obiettivo delle interviste fu anche quello di valutare il possibile interesse verso una nuova metodologia di lavoro e le problematiche che ne sarebbero derivate. Di conseguenza, si è deciso di strutturare le interviste tramite tre gruppi principali di intervistati: i creativi, gli accademici e coloro che si sentono o lavorano tra i due settori.

- Lei si sente più un creativo (un creatore di forme di comunicazione) o un creatore di contenuti scientifici?
 - CREATIVI
 - Nel suo lavoro utilizza strumento/tool-kit specifici per la creazione di personaggi o contenuti narrativi? Se sì, quali? (per l'inserimenti dei pg in una scena e cosa vi devono dire?)
 - Quali sono le cose più importanti da considerare nella produzione di contenuti creativi? Quali sono gli elementi essenziali per le industrie creative (es. necessità commerciali)?
 - Ha mai lavorato con accademici per la creazione di contenuti?
 - Se sì, si trattava di un contesto più volto alla divulgazione o alla creazione di contenuti di intrattenimento/creativi? Come avete coniugato le esigenze delle due parti? Che approccio di lavoro avete usato (agile/a cascata?)
 - Se no, ha mai pensato di collaborare con degli accademici per la produzione di un contenuto? Quali pensa che siano i pro e i contro di una tale collaborazione?
 - Cosa, secondo lei, pone ai primi posti un accademico nella realizzazione di un'opera di valorizzazione e divulgazione?

○ ACCADEMICI

- Quali sono gli elementi più importanti di un'opera di divulgazione?
- Ha mai lavorato con industrie creative per la creazione di contenuti?
 - Se sì, quale è stato il suo ruolo e lo scopo del progetto? La creazione di un contenuto creativo o di un progetto di valorizzazione? Come avete coniugato le esigenze delle due parti? Quale approccio di lavoro è stato utilizzato?
 - Se no, pensa che una collaborazione tra accademici/ricercatori e creativi sia efficace per la divulgazione? (motivi brevemente)
- Durante la produzione di tali opere ha inserito elementi creativi per la miglior riuscita della narrazione e della divulgazione? Se sì, come avete affrontato la questione etica della comunicazione di contenuti non veritieri ma frutto di fantasia? Se no, quanto è stata efficace la vostra comunicazione? Siete riusciti a creare un contenuto completo che potesse attirare il pubblico?
- Nelle opere di divulgazione a cui lei ha contribuito, ha mai utilizzato strumenti/tool-kit (es. web-app, software, metodi narrativi, ecc.)? Quali?
- Cosa, secondo lei, pone ai primi posti un'industria creativa nella realizzazione di un'opera di intrattenimento?

○ TRA I DUE

- Quali pensa che siano le esigenze delle industrie creative? E quali sono quelle degli accademici?
- Quale metodo di lavoro considera migliore per coniugare le esigenze di entrambi i settori?
- Come coniugate le esigenze etiche degli accademici e commerciali dei creativi?
- Come avviene la collaborazione tra i due ambiti? È stretta e ricca di interscambi o si presenta solo in casi di necessità e su limitati argomenti?
- In quali fasi ed in che modo influiscono nella produzione le due parti?
- Usa degli strumenti/tool-kit particolari per la creazione di personaggi o contenuti?
- Quali sono secondo lei i pregi e i difetti della sua posizione intermedia? Come pensa possa migliorare?

A.1.1 – Intervista a Daniel Tejerina

Ricercatore presso l'Università di Alicante, ha avuto un passato come collaboratore di industrie creative, si è gentilmente offerto per dare la sua opinione sulla situazione attuale riguardo i casi di collaborazione tra i due ambiti.

- Lei si sente più un creativo (un creatore di forme di comunicazione) o un creatore di contenuti scientifici?

Entrambi

- Quali pensa che siano le esigenze delle industrie creative? E quali sono quelle degli accademici?

Tempi molto stretti, risorse maggiori ma limitate, supervisione costante della qualità del materiale. Spesso hanno già chiaro in mente l'idea di base del prodotto che vogliono ottenere. Proprio per la volontà di curare nel dettaglio ogni parte, si è costruita una catena di specialisti importante

- Quale metodo di lavoro considera migliore per coniugare le esigenze di entrambi i settori?
Improvvisazione, con gruppi di lavoro di 3-8 persone, così che sia semplice gestire il programma di sviluppo

- *Meeting ogni settimana e creazione di cronogrammi, la cui parte difficile è il coniugare la volontà e gli impegni di tutti*
- *Aziende: shotgun e software per validare le sequenze*

- Come coniugate le esigenze etiche degli accademici e commerciali dei creativi?
Purtroppo, l'accademia spesso agisce da prima donna, quando dovrebbe assumere maggiore conoscenza della realtà creativa e prendere visione del loro lavoro. Si dovrebbero costruire risposte precise per avviarsi verso una concretezza e una realizzazione efficace. la concordia è l'elementi fondamentale

- Come avviene la collaborazione tra i due ambiti? È stretta e ricca di interscambi o si presenta solo in casi di necessità e su limitati argomenti?

Barriere con le industrie creative: discorso economico, discorso tempo a disposizione in connessione con la ricerca. Colleghi che vogliono 100% accademico come info, vogliono prodotti molto seri.

Barriera economica: paura di professori che hanno paura dalla comfort zone o a far vedere il proprio lavoro davanti agli altri. Sono restii a cambiare, anche ad usare due registri, quello scientifico e quello narrativo

- In quali fasi ed in che modo influiscono nella produzione le due parti?
-
- Usa degli strumenti/tool-kit particolari per la creazione di personaggi o contenuti?
Sono legati tutti alla specificità del progetto e verso il pubblico target
- Quali sono secondo lei i pregi e i difetti della sua posizione intermedia? Come pensa possa migliorare?
Personalità e volontà delle persone. le difficoltà sono quelle di riuscire a capirsi. Gestire con pazienza e avere l'autorità riconosciuta. narrazione deve avere caratteristiche di coinvolgimento e identificazione

A.1.2 - Intervista a Francesco Antinucci

Dirigente di ricerca presso l'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR, ora in pensione, è stato uno dei pionieri italiani su temi quali: musei virtuali, linguistica, ricostruzioni virtuali, apprendimento e archeologia virtuale.

- Lei si sente più un creativo (un creatore di forme di comunicazione) o un creatore di contenuti scientifici?
Entrambi
- Quali pensa che siano le esigenze delle industrie creative? E quali sono quelle degli accademici?
L'industria creativa fa anche altri compiti ma deve avere capacità tecniche, metodi efficaci, strumenti e presentazioni. Le accademie hanno applicazioni più specifiche, verso l'obiettivo

di comunicare alle persone e per cui serve conoscenza appropriata e reale specifica

- Quale metodo di lavoro considera migliore per coniugare le esigenze di entrambi i settori?
Tre componenti: realizzativa e tecnologica e in rapida evoluzione, specifica del campo di lavoro, coordinatore e intermediario. Definizione del progetto, realizzazione fatta dagli sviluppatori e validato passo dopo passo dagli accademici, test sul campo
- Come coniugate le esigenze etiche degli accademici e commerciali dei creativi?
L'accademia, che spesso agisce da prima donna, dovrebbe prendere visione e conoscere bene la realtà creativa e deve costruire risposte precise per avviarsi verso una concretezza e una realizzazione efficaci. La concordia è l'elemento fondamentale
- Come avviene la collaborazione tra i due ambiti? È stretta e ricca di interscambi o si presenta solo in casi di necessità e su limitati argomenti?
Più è integrata meglio è. Le idee chiare permettono di collaborare e un traguardo da raggiungere specifico e reale
- In quali fasi ed in che modo influiscono nella produzione le due parti?
-
- Usa degli strumenti/tool-kit particolari per la creazione di personaggi o contenuti?
Sono legati tutti alla specificità del progetto e al pubblico target
- Quali sono secondo lei i pregi e i difetti della sua posizione intermedia? Come pensa possa migliorare?
Avere a che fare con personalità e volontà delle persone. Le difficoltà sono quelle di riuscire a capirsi. Ed il modo migliore di affrontarlo è gestire con pazienza e avere un'autorità riconosciuta nel gruppo di lavoro. La narrazione deve avere caratteristiche di coinvolgimento e identificazione

A.1.3 – Intervista a Mareva De Frenza

Neo-specializzata in archeologia all'Università di Padova e guida turistica, tratta argomenti incentrati sullo storytelling.

- Lei si sente più un creativo (un creatore di forme di comunicazione) o un creatore di contenuti scientifici?

Accademico

- Quali sono gli elementi più importanti di un'opera di divulgazione?

Linguaggio semplice, informazioni scientifiche

- Ha mai lavorato con industrie creative per la creazione di contenuti?

Ho lavorato con attori per la realizzazione di un contenuto

- Se sì, quale è stato il suo ruolo e lo scopo del progetto? La creazione di un contenuto creativo o di un progetto di valorizzazione? Come avete coniugato le esigenze delle due parti? Quale approccio di lavoro è stato utilizzato?

Lo scopo era la realizzazione di un contenuto per la valorizzazione e la collaborazione è avvenuta in modo abbastanza autonomo, con la creazione del contenuto creativo e la sua successiva correzione dalla parte scientifica. La collaborazione è in genere ricca ma polarizzata

- Durante la produzione di tali opere ha inserito elementi creativi per la miglior riuscita della narrazione e della divulgazione? Se sì, come avete affrontato la questione etica della comunicazione di contenuti non veritieri ma frutto di fantasia? Se no, quanto è stata efficace la vostra comunicazione? Siete riusciti a creare un contenuto completo che potesse attirare il pubblico?

Riguardo alla collaborazione con attori, l'inserimento di contenuti creativi, per quanto abbia attirato molta attenzione da parte del pubblico, non fu corretto. Le informazioni veicolate erano errate ed imprecise e, nell'esposizione, è stato necessario l'intervento dell'accademico per la correzione.

- Nelle opere di divulgazione a cui lei ha contribuito, ha mai utilizzato strumenti/tool-kit (es. web-app, software, metodi narrativi, ecc.)? Quali?

No

- Cosa, secondo lei, pone ai primi posti un'industria creativa nella realizzazione di un'opera di intrattenimento?

-

A.1.5 – Interviste anonime

Di seguito si riportano alcune interviste a soggetti che hanno preferito restare anonimi ma che si ringrazia comunque per il loro tempo e per la loro disponibilità.

- Lei si sente più un creativo (un creatore di forme di comunicazione) o un creatore di contenuti scientifici?

Entrambi

- Quali pensa che siano le esigenze delle industrie creative? E quali sono quelle degli accademici?

Le industrie creative devono avere contratti che consentano loro di accedere a risorse umane e strumentali di qualità e con prospettive di medio termine. Gli accademici devono ricercare sempre più occasioni di ricerca applicata e di contaminazione con il mondo creativo.

- Quale metodo di lavoro considera migliore per coniugare le esigenze di entrambi i settori?

Identificare progetti pilota

- Come coniugate le esigenze etiche degli accademici e commerciali dei creativi?

Attraverso la condivisione di obiettivi comuni ed una metodologia di lavoro stringente

- Come avviene la collaborazione tra i due ambiti? È stretta e ricca di interscambi o si presenta solo in casi di necessità e su limitati argomenti?

Dipende dagli atenei e dai docenti: alcuni sono molto avanti ed hanno diverse collaborazioni

- In quali fasi ed in che modo influiscono nella produzione le due parti?

Gli atenei devono mettere ricerca, metodo e validazione i creativi devono dare stimoli sui contenuti e sulla loro rappresentazione/comunicazione

- Usa degli strumenti/tool-kit particolari per la creazione di personaggi o contenuti?

-

- Quali sono secondo lei i pregi e i difetti della sua posizione intermedia? Come pensa possa migliorare?

-

Considerazioni conclusive

La maggioranza delle interviste effettuate e delle informazioni reperite dai colloqui, mostrano alcuni elementi comuni. Primo fra tutti, la poca accettazione di questo tipo di divulgazione. Essa viene vista, il più delle volte, come non necessaria, poco seria e troppo dispendiosa, quando non addirittura controproducente per le esigenze delle industrie creative e la loro tendenza a snaturare il dato scientifico in favore di una migliore narrazione o di una migliore riuscita creativa.

Questa particolare attitudine del settore accademico è stata citata più volte da coloro che sono stati consultati, tanto da arrivare a definire questa come una “prima donna” o della necessità di farla “scendere dal piedistallo”. Al di là dei singoli giudizi, la collaborazione è raramente considerata al pari livello anche all’interno delle interviste. Il più delle volte si organizza con la creazione di un prodotto creativo e la sua successiva correzione da parte dell’accademia, tante volte minando anche la buona riuscita dell’esperienza creata dai creativi.

Si è inoltre notata una generale mancanza di coscienza su quelle che sono le esigenze delle due parti, elemento che sicuramente rende più complesso instaurare una collaborazione. Queste informazioni sembrano essere più relegate alla figura dell’intermediario delle due parti (la figura intermedia nelle interviste).

A.2 – Esperimenti con ChatGPT

Le intelligenze artificiali sono dei nuovi strumenti che non si possono, secondo l'opinione di chi scrive, non essere considerate in un lavoro come quello che si è svolto in questa tesi. Già si è discusso riguardo alle implicazioni etiche, pertanto non saranno qui ripetute. Tuttavia, a differenza di quanto molti possano erroneamente pensare, le AI sono degli strumenti e in tal modo devono essere utilizzati.

Proprio recentemente è stata resa disponibile una AI con cui si può “conversare”. Per quanto le informazioni dateci da questa possano essere interessanti, si basa su dati reperibili su internet e, pertanto, è possibile che dia informazioni imprecise o errate. Può essere comunque utile, non tanto per ricavare delle nuove informazioni, quanto per trarre spunti di riflessione, o ispirazione o organizzare meglio i propri ragionamenti. A questo proposito si sono voluti fare alcuni esperimenti con questa AI per esplorarne, per quanto esuli dall'obiettivo di questa tesi, le possibilità.

A.2.1 – Intervista a ChatGPT

Volendo sfruttare l'occasione dell'argomento controverso di questa tesi, si è voluto fare un piccolo esperimento e vedere quali risposte avrebbe dato di fronte ad una breve intervista. Si tiene comunque a dire che le informazioni di seguito riportate sono, come già detto, un semplice esperimento, e non state utilizzate nel corpo principale della tesi.

- Iniziamo dal principio: who is ChatGPT?

I am ChatGPT, a language model developed by OpenAI. My purpose is to assist with tasks such as answering questions, providing information, and engaging in conversations with people like you. I am trained on a large corpus of text data and use natural language processing algorithms to understand and generate human-like responses.

- How should creative industries and universities collaborate to create educational and entertaining products?

Collaboration between creative industries and universities can be a fruitful way to create educational and entertaining products that benefit both parties. Here are some steps to help foster such collaboration:

1 - Identify shared goals: Creative industries and universities should first identify their shared goals for collaboration. This could include creating products that educate and entertain audiences, fostering innovation in both industries, or promoting new technologies or research.

2 - Determine areas of expertise: Creative industries and universities should determine their areas of expertise and explore how they can complement each other. For example, creative industries may have expertise in developing engaging and visually appealing content, while universities may have knowledge in research and data analysis.

3 - Build relationships: Creative industries and universities should build relationships with each other, whether it's through networking events or formal partnerships. This can help create a sense of trust and collaboration that can lead to more successful projects.

4 - Develop projects: Once goals have been identified and areas of expertise determined, creative industries and universities can start developing educational and entertaining products. This could include educational games, interactive museum exhibits, or educational television programs.

5 - Evaluate and refine: After a product has been developed, both parties should evaluate its success and determine how it can be improved. This could involve analyzing audience feedback, conducting research studies, or making changes to the product itself.

6 - Share knowledge: Throughout the collaboration process, creative industries and universities should share knowledge and insights with each other. This can help both parties to improve their understanding of each other's industry and work together more effectively.

By following these steps, creative industries and universities can collaborate to create educational and entertaining products that benefit both parties, while also providing value to audiences.

- Can you talk more about the second point?

Sure, the second point is about determining areas of expertise that creative industries and universities can bring to the collaboration. Creative industries such as film, television, video games, and digital media have expertise in developing entertaining and visually engaging content that can capture the attention of audiences. On the other hand, universities have a

wealth of knowledge in research and analysis, which can help inform the development of educational products.

Here are some ways that creative industries and universities can complement each other's areas of expertise:

1 - Content development: Creative industries can use their expertise in storytelling and creating engaging content to bring complex topics to life in an entertaining way. Universities can provide subject matter expertise to ensure that the content is accurate and educational.

2 - Design and user experience: Creative industries can create visually stunning and interactive designs for educational products, while universities can bring expertise in user experience and design principles to ensure that the product is easy to use and effective in achieving its educational goals.

3 - Research and data analysis: Universities can provide valuable insights through research and data analysis to help inform the development of educational and entertaining products. This can include understanding audience demographics and preferences, evaluating the effectiveness of the product, and identifying opportunities for improvement.

4 - Technology and innovation: Creative industries can bring their expertise in new technologies and innovative approaches to product development, while universities can provide insights into emerging technologies and research trends.

Overall, determining areas of expertise is an important step in collaboration between creative industries and universities. By leveraging each other's strengths, they can develop high-quality educational and entertaining products that are both engaging and informative.

- **What are the needs of the creative industries and which one are the needs of the popularisation of science?**

The needs of the creative industries and the popularization of science are different, but they can overlap in some areas. Here are some of the needs of each industry:

Needs of the creative industries:

1 - Funding: Creative industries often require significant investment to develop and produce high-quality content.

2 - Talent: Creative industries rely on talented individuals, including writers, directors, producers, and actors, to create compelling and engaging content.

3 - Distribution: Creative industries need effective distribution channels to reach audiences and generate revenue, whether through theaters, streaming services, or other platforms.

4 - Innovation: Creative industries need to constantly innovate and adapt to changing audience preferences and technological advancements.

Needs of the popularization of science:

1 - Communication: The popularization of science requires effective communication of complex scientific concepts in an understandable and engaging way to non-expert audiences.

2 - Accessibility: The popularization of science needs to make scientific information and knowledge accessible to a broad range of people, regardless of their level of education or background.

3 - Funding: Popularization of science efforts need funding to support research and development of educational resources.

4 - Collaboration: Collaboration between scientists, educators, and media professionals is essential to create effective and engaging science communication materials.

Overall, the needs of the creative industries and the popularization of science are distinct, but there are opportunities for collaboration and mutual benefit. Creative industries can help to popularize science by creating engaging and informative content, while popularization of science efforts can help to promote accurate and scientifically sound content in the creative industries.

- **What do you think about ethics of creative element in popularization of science products?**

The ethics of the creative element in popularization of science products are important to consider as they can have a significant impact on how the public perceives and understands science. Here are some key ethical considerations that should be taken into account:

1 - Accuracy and clarity: The creative element in popularization of science products should accurately and clearly convey scientific concepts, theories, and findings. Any creative liberties taken should not distort or misrepresent the science.

2 - Objectivity: The creative element in popularization of science products should be objective and not influenced by personal biases or agendas. It is important to present multiple perspectives and opinions where appropriate, and not present a one-sided view of the science.

3 - Inclusivity: The creative element in popularization of science products should be inclusive and represent diverse perspectives and experiences. This includes ensuring that scientific research is conducted in an ethical and equitable manner and that diverse voices are represented in the storytelling and visual elements.

4 - Transparency: The creative element in popularization of science products should be transparent about the sources of information and funding, conflicts of interest, and any limitations or uncertainties in the science.

5 - Sensitivity: The creative element in popularization of science products should be sensitive to the potential impact of the science on individuals or communities. This includes being mindful of cultural, social, and ethical considerations that may arise in the presentation of the science.

Overall, the ethical considerations of the creative element in popularization of science products are important to ensure that the science is communicated accurately, objectively, and sensitively. By upholding these ethical principles, popularization of science products can help promote public understanding and engagement with science, while also fostering a culture of scientific literacy and critical thinking.

A.2.2 – Lo script di ChatGPT

Visto quanto trattato nel Capitolo V, l'uso delle AI nella produzione di un lavoro come quello svolto in questa tesi è uno dei prossimi passi. Proprio per questo si è voluta esplorare la capacità di questo nuovo strumento nella realizzazione di un dialogo tra due mercanti in uno foro romano.

- Crea una conversazione seguendo la seguente descrizione, parlando come se i personaggi fossero dei romani antichi: nel foro di una città romana, due uomini, vestiti di fascia purpurea e anello d'oro, hanno una piacevole discussione d'affari.

Personaggio 1: Salve, mi chiamo Tiberio. Sono felice di incontrarti qui nel Foro, Marco.

Personaggio 2: Salve, Tiberio. Sono anch'io felice di vederti. Che cosa ti porta qui oggi?

Tiberio: Volevo discutere un affare con te. Ho sentito dire che hai un'impresa di successo nella costruzione di strade.

Marco: Esatto, ho costruito molte strade per il governo e per i privati. Qual è il tuo interesse?

Tiberio: Sono stato incaricato di costruire una nuova strada che collega Roma ad Ostia. Vorrei che tu ti occupassi della costruzione.

Marco: Capisco. Sì, potrei fare questo lavoro per te. Ma avrei bisogno di alcuni dettagli.

Tiberio: Naturalmente, ti darò tutte le informazioni necessarie. Ho bisogno che la strada sia costruita con materiali di alta qualità e che sia completata entro l'anno prossimo.

Marco: Comprendo le tue richieste. Farò in modo che la strada sia costruita con i migliori materiali e che sia completata entro la data richiesta.

Tiberio: Ottimo, sono contento di sentirti dire questo. Ci incontreremo di nuovo per i dettagli del contratto e per i pagamenti.

Marco: Perfetto, attenderò con ansia di incontrarti nuovamente. È stato un piacere parlare con te oggi.

Tiberio: Anche io ho apprezzato la tua compagnia. Auguri per la tua impresa. Salve!

- Modifica aggiungendo delle esclamazioni come "per Ercole"

Personaggio 1: Salve, mi chiamo Tiberio. Per Ercole, sono felice di incontrarti qui nel Foro, Marco!

Personaggio 2: Salve, Tiberio! Per Ercole, anch'io sono felice di vederti qui! Che cosa ti porta qui oggi?

Tiberio: Per Ercole, volevo discutere un affare con te! Ho sentito dire che hai un'impresa di successo nella costruzione di strade.

Marco: Per Ercole, è vero! Ho costruito molte strade per il governo e per i privati. Qual è il tuo interesse?

Tiberio: Per Ercole, sono stato incaricato di costruire una nuova strada che collega Roma ad Ostia! Vorrei che tu ti occupassi della costruzione!

Marco: Per Ercole, capisco! Sì, potrei fare questo lavoro per te! Ma avrei bisogno di alcuni dettagli.

Tiberio: Per Ercole, naturalmente! Ti darò tutte le informazioni necessarie! Ho bisogno che la strada sia costruita con materiali di alta qualità e che sia completata entro l'anno prossimo!

Marco: Per Ercole, comprendo le tue richieste! Farò in modo che la strada sia costruita con i migliori materiali e che sia completata entro la data richiesta!

Tiberio: Per Ercole, ottimo! Sono contento di sentirti dire questo! Ci incontreremo di nuovo per i dettagli del contratto e per i pagamenti!

Marco: Per Ercole, perfetto! Attenderò con ansia di incontrarti nuovamente! È stato un piacere parlare con te oggi!

Tiberio: Per Ercole, anche io ho apprezzato la tua compagnia! Auguri per la tua impresa! Salve!

- [genera un'altra risposta]

Personaggio 1: Salve, mi chiamo Tiberio. Sono felice di incontrarti qui nel Foro, Marco.

Personaggio 2: Salve, Tiberio. Sono anch'io felice di vederti. Che cosa ti porta qui oggi?

Tiberio: Volevo discutere un affare con te. Per Ercole, ho sentito dire che hai un'impresa di successo nella costruzione di strade.

Marco: Esatto, per Giove, ho costruito molte strade per il governo e per i privati. Qual è il tuo interesse?

Tiberio: Sono stato incaricato di costruire una nuova strada che collega Roma ad Ostia. Per Bacco, vorrei che tu ti occupassi della costruzione.

Marco: Capisco. Sì, per Venere, potrei fare questo lavoro per te. Ma avrei bisogno di alcuni dettagli.

Tiberio: Naturalmente, per Apollo, ti darò tutte le informazioni necessarie. Ho bisogno che la strada sia costruita con materiali di alta qualità e che sia completata entro l'anno prossimo.

Marco: Comprendo le tue richieste. Per Mercurio, farò in modo che la strada sia costruita con i migliori materiali e che sia completata entro la data richiesta.

Tiberio: Ottimo, per Marte, sono contento di sentirti dire questo. Ci incontreremo di nuovo per i dettagli del contratto e per i pagamenti.

Marco: Perfetto, per Nettuno, attenderò con ansia di incontrarti nuovamente. È stato un piacere parlare con te oggi.

Tiberio: Anche io ho apprezzato la tua compagnia. Per Giove Ottimo Massimo, auguri per la tua impresa. Salve!

Come si può osservare, nonostante l'argomento sia interessante e offre sicuramente uno spunto su un argomento di conversazione, il registro, i dettagli dello stesso contenuto sono imprecisi. La stessa correzione che si è chiesta di fare, con l'aggiunta di uno dei costrutti che è stato identificato nella Tabella 4, ha portato alla creazione di due dialoghi che risultano molto inverosimili e necessitano di un intervento più competente. In conclusione, lo strumento è molto interessante di per sé, può fornire notevoli spunti ma, per adesso, in questa forma, non può essere usato per il lavoro che si gli si è richiesto in questa sede.