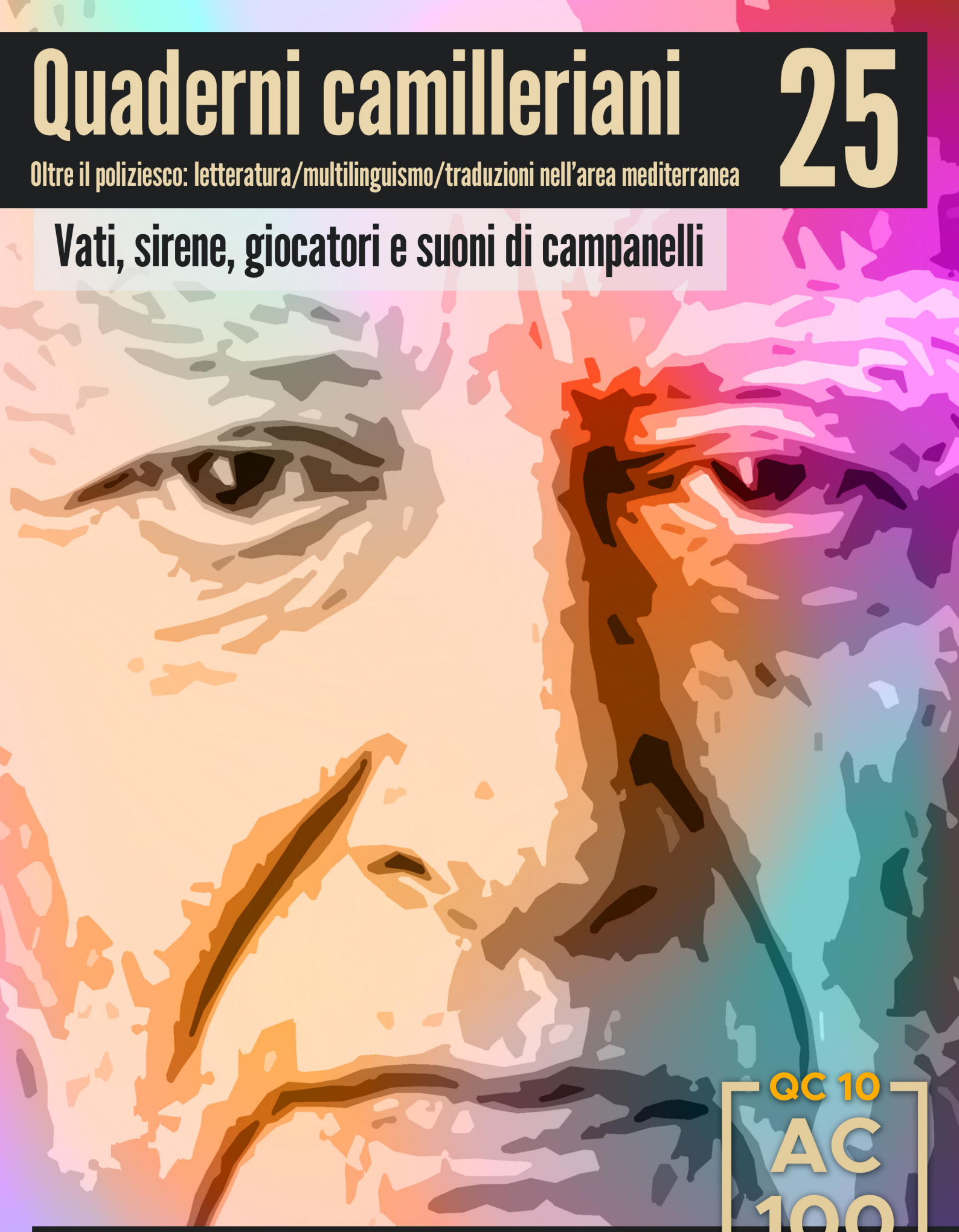
Quaderni camilleriani 25

Oltre il poliziesco: letteratura/multilinguismo/traduzioni nell'area mediterranea

Vati, sirene, giocatori e suoni di campanelli



QC 10
AC
100

GRAFICHE GHIANI

Quaderni camilleriani 25
Vati, sirene, giocatori e suoni di campanelli

Direzione
GIUSEPPE MARCI (campusmarci@gmail.com)
MARIA ELENA RUGGERINI (meruggerini@libero.it)

Direzione editoriale
PAOLO LUSCI (paololusci1@gmail.com)

Coordinamento redazionale
DUILIO CAOCCI, GIOVANNI CAPRARA, SIMONA DEMONTIS, MORENA DERIU, FEDERICO DIANA, VERONKA SZŐKE

Impaginazione e grafica
FEDERICO DIANA

I contributi compresi nella sezione *Saggi* sono sottoposti a doppia revisione anonima

Quaderni camilleriani 25

Oltre il poliziesco: letteratura/multilinguismo/traduzioni nell'area mediterranea

Vati, sirene, giocatori e suoni di campanelli

a cura di
Morena Deriu

Grafiche Ghiani

Quaderni camilleriani 25

Oltre il poliziesco: letteratura/multilinguismo/traduzioni nell'area mediterranea

Vati, sirene, giocatori e suoni di campanelli

ISBN: 979-12-80024-21-3

2025 Grafiche Ghiani

© Copyright Università degli Studi di Cagliari

Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni culturali

QUADERNI CAMILLERIANI 25

7 *Premessa*
MORENA DERIU

Saggi

13 *Da Tiresia a Caino: intertestualità, intermedialità e mito nell'ultimo Camilleri*
FRANCESCO OTTONELLO

34 *Le materne sirene di Andrea Camilleri da* Maruzza Musumeci *a* Il canto del mare
FRANCESCA FAVARO

50 *Il* lettore-spettatore-giocatore *nel cartone animato interattivo. Analisi di un* longplay
ALBERTO SEBASTIANI

70 La joven del cascabel.
Biografia, cuento y mitos clásicos en el quehacer de Andrea Camilleri
MARÍA DEL HENAR VELASCO LÓPEZ

Gli amici di Camilleri

111 *Andrea Camilleri, Carmen e il "fulmineo castello di menzogne"*
SIMONA DEMONTIS

La Biblioteca di Camilleri

119 *L'incontro speciale fra Andrea Camilleri e Augusto De Angelis*
LUCA CROVI

Il *lettore-spettatore-giocatore* di Montalbano nel cartone animato interattivo. Analisi di un *longplay*

ALBERTO SEBASTIANI

The article analyzes the longplays (video recordings with sound, posted on YouTube) of the adventures played in the interactive cartoons *Il cane di terracotta* (2000), *Il ladro di merendine* (2001), and *La voce del violino* (2001), based on the novels of the same name by Andrea Camilleri. These cartoons were conceived and produced by Im*media and published by Sellerio. The audio in these longplays comes solely from the video game itself, allowing for an analysis of the gameplay—that is, the interaction between player and game, its mechanics, objectives, and plot. The goal is not to evaluate player performance but to examine gameplays in relation to the novels. By applying tools from traditional narratology and game studies for text analysis, as well as rhetoric and linguistics to analyze the adaptation process and identify variations, the essay defines the identity of these derivative texts by tracing them back to the original works. It also explores how the three novels are received within them and situates the interactive cartoons within Montalbano's narrative universe.

1. Introduzione

> Che cosa spera uno, che cosa pensa quando vede un suo personaggio diventare un'altra cosa? Eh, questo è importante, perché fin quando il personaggio è sulla pagina si affida alla lettura del singolo. Diciamo che io l'ho scritto sul mio computer, la casa editrice l'ha stampato, il libraio ha comprato il libro ma questi mediatori non alterano minimamente il rapporto tra me e il mio lettore. Diverso è il caso nel momento nel quale il mio lavoro viene trasferito in televisione o viene adattato come opera lirica. Io mi trovo in una posizione privilegiata cioè a dire la posizione di chi avendo fatto per lunghi – troppi – anni il regista sa che il "tradimento" dell'opera scritta è indispensabile perché funzioni il trasferimento, tanto in televisione quanto in cd-rom, come ho già visto, quanto in fumetto, perché è già accaduto tutto, mi manca solo che Cecè Collura canti… Va benissimo, lo attendo con una curiosità immensa[1].

C'è una commistione di consapevolezza, fatalismo e soddisfazione in queste parole di Andrea Camilleri, dette nel 2003 in occasione della trasmissione su Rai Tre dell'adattamento operistico, su libretto di Rocco Mortelliti e musiche di Marco Betta, del suo racconto *Il fantasma della cabina*. Il testo originario è uno degli otto usciti su «la Stampa» nel 1998 con il commissario Cecé Collura per protagonista, poi raccolti in *Le inchieste del commissario Collura* (2002), e apparsi negli stessi anni in cui Montalbano scalava il suo meritato successo, letterario, videoludico e televisivo. Come è noto, infatti, *La forma dell'acqua* è del 1994 (di seguito **FA**)[2], ed è il libro che fa scoprire il commissario di Vigàta ai lettori italiani. Seguiranno un centinaio tra racconti e romanzi, fino al postumo *Riccardino* (2020)[3], a partire dal 1996, anno in cui escono, sempre per

[1] Trascrizione dell'intervento a *Prima della prima*, 14 gennaio 2003, <www.vigata.org/rassegna_stampa/2003/gen03.shtml> [consultato 18 ottobre 2024].

[2] Le edizioni di riferimento sono quelle di Sellerio.

[3] Cfr. R. L. NICHIL, "Bibliografia montalbaniana", «Lingua italiana – Treccani.it», 4 novembre 2019, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Montalbano/Nichil_Biblio.html> [consultato 18 ottobre 2024].

Sellerio, i romanzi *Il cane di terracotta* (**CT**) e *Il ladro di merendine* (**LM**), divenuti veri e propri classici della serie insieme al libro successivo *La voce del violino* (1997, **VV**).

L'atteggiamento di Camilleri nel 2003 è senz'altro motivato anche dal fatto che la vocazione crossmediale del suo personaggio trova subito attuazione. Nel volgere di poco tempo, infatti, i quattro testi avvieranno, con una successione diversa, la serie televisiva su Rai Due, *Il commissario Montalbano* di Alberto Sironi, con Luca Zingaretti: *Il ladro di merendine* (6/5/1999), *La voce del violino* (13/5/1999), *La forma dell'acqua* (2/5/2000), *Il cane di terracotta* (9/5/2000). Non è però l'unica estensione per adattamento dell'universo narrativo di Montalbano: negli stessi anni escono infatti tre fumetti rispettivamente di Giuseppe Lo Bocchiaro, Claudio Stassi e Valerio Spataro, tratti dal racconto *L'avvertimento* (Hazard, 2000)[4], e altrettanti cd-rom, quelli citati da Camilleri nelle parole del 2003, contenenti rispettivamente i cartoni animati interattivi, tratti dagli omonimi romanzi, *Il cane di terracotta* (2000, di seguito **CTc**), *Il ladro di merendine* (2001, **LMc**), *La voce del violino* (2001, **VVc**), ideati e realizzati da Im*media e pubblicati da Sellerio.

Questi ultimi, ora reperibili nel mercato dell'usato o nel circuito delle biblioteche[5], sono testi audiovisivi, appunto su cd-rom, che presentano i romanzi a cartoni animati, con personaggi doppiati da attori e musiche originali, ma, pur restando fedeli all'originale, le storie diventano interattive, istituendo un'avventura grafica in terza persona[6] con parti *giocabili* secondo la tipologia *punta e clicca* (cioè si selezionano con il puntamento del cursore ad esempio le azioni che i personaggi devono intraprendere, l'oggetto da attivare, il percorso da attuare, la battuta da enunciare). "Obiettivo del giocatore" – come spiega la scheda di accompagnamento – "è quello di guidare il commissario Montalbano alla risoluzione del mistero, non solo seguendo le piste più delicate, ma anche facendolo comportare nella maniera più coerente con la sua personalità. Sbagliando, entrano in gioco due contatori: la *malafiura* e le penalità", ovvero le 'cattive figure', gli sbagli, che raggiunto il numero di 24 costringono il commissario al pensionamento, quindi alla sconfitta del giocatore, e che alla fine contribuiscono a stabilire il punteggio con cui si conclude l'avventura[7].

---

[4] A fumetti sarà anche l'adattamento di *L'odore del diavolo* nel 2020, a più mani e sceneggiato e diretto da Massimo Fenati (pubblicato sul sito vigata.org e poi in «Linus», 8, agosto 2021, pp. 78-94), e le riscritture Disney su «Topolino»: *Topolino e la promessa del gatto* (2294, 16 aprile 2013, pp. 11-50), *Topolino e lo zio d'America* (3067, 3 settembre 2014, pp. 11-50), *Topolino e la giara di Cariddi* (3223, 30 agosto 2017, pp. 11-45) e *Topolino e il ferro di Orlando* (3594, 9 ottobre 2024, pp. 9-49), scritte da Francesco Artibani e disegnate da Giorgio Cavazzano, Giampaolo Soldati e Paolo Mottura. Sulla produzione a fumetti legata al commissario, cfr. G. CAPRARA, "Topalbano, commissario a Vigatta: a colloquio con Francesco Artibani", in M. DERIU, G. MARCI (a cura di), *Realtà e fantasia nell'isola di Andrea Camilleri*, Cagliari, 2019 (Quaderni camilleriani, 7), pp. 37-40, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-7>; ID., "L'isola di Topalbano. Da Vigàta ai tesori di Cariddi", ivi, pp. 53-68, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-7>; A. SEBASTIANI, "Montalbano a fumetti, tra la Rai e Topolinia", «Lingua italiana – Treccani.it», 13 settembre 2024, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Camilleri/Z_Camilleri1.html> [consultato 18 ottobre 2024].; ID., "Montalbano e gli adattamenti a fumetti. Tra letteratura, serie tv e problemi linguistici", in G. MARCI, P. LUSCI (a cura di), *La cululùchira e altri temi di Vigàta*, Cagliari, 2024 (Quaderni camilleriani, 21), pp. 78-89, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-21>.

[5] I primi due uscirono anche nella collezione "I CD-ROM di Panorama" nel 2001. Il catalogo SBN segnala come disponibili i cd-rom complessivamente in 47 biblioteche.

[6] In alcuni passaggi, come nella perquisizione illegale di Camilleri nel villino dei Licalzi in **VVc**, l'azione si svolge in soggettiva, dalla prospettiva di Montalbano.

[7] Sull'origine del progetto, cfr. l'intervista di Grazia Casagrande a Antonio Sellerio, Luigi Ricca e Pasquale Esposito: <www.vigata.org/rassegna_stampa/2001/Archivio/Int04_Sell_feb2001_SCO.htm> [consultato 18 ottobre 2024].

Il progetto ha ricevuto numerosi riconoscimenti, tra cui nel 2001 la menzione d'onore al New Media Prize di Bologna e la *nomination* all'Europrix di Salisburgo, ma, pur essendo stato progettato per essere giocabile tanto su Pc quanto su Mac, è oggi difficile esperirlo. Infatti, senza addentrarci nei territori dell'archeologia dei media[8], è facilmente intuibile che l'obsolescenza del cd-rom sia una questione non secondaria, oggi, per soddisfare i requisiti richiesti[9]. Per poter analizzare i cartoni animati interattivi tratti dai tre romanzi, quindi, si è reso necessario farlo su dei *game video* (testi audiovisivi creati per mezzo di un videogioco)[10] dei cd-rom, nello specifico dei *longplay*, registrazioni video, con sonoro, delle avventure giocate. Le uniche[11] che abbiamo reperito sono quelle caricate da Andrea Pannocchia sul suo profilo YouTube[12], senza commenti o riprese dirette del *gamer*: "Il commissario Montalbano: Il cane di terracotta – Longplay in italiano – Senza commento", caricata il 16 settembre 2021 in un video unico della durata di poco più di tre ore[13]; "Il commissario Montalbano: Il ladro di merendine", tra il 9 e il 24 luglio 2015 in dieci parti della durata tra i 13 e i 34 minuti[14]; "Il commissario Montalbano: La voce del violino", tra il 24 luglio e il 5 agosto 2015, sempre in dieci video tra i 10 e i 25 minuti[15].

Data l'assenza del commento del giocatore, l'audio è unicamente del videogioco e il *longplay* permette di analizzare il *gameplay*, cioè l'interazione tra giocatore e gioco, le meccaniche, gli obiettivi e la trama di quest'ultimo. Non interessa qui valutare la *performance* del giocatore, ma affrontare il *gameplay* in relazione ai romanzi. Il presente saggio deve quindi essere, per forza di cose, interdisciplinare, adottando strumenti della narratologia tradizionale e dei *game studies* per l'analisi del testo, della retorica e della linguistica per l'analisi del processo di adattamento e per l'individuazione delle varianti. Queste ultime non sono però considerate – come d'altronde insegnano gli *adaptation*

---

[8] Cfr. G. FIDOTTA, A. MARIANI (a cura di), *Archeologia dei media. Temporalità, materia, tecnologia*, Milano, Meltemi, 2018.

[9] Per i requisiti di **CTc** e **LMc**, cfr. <www.illadrodimerendine.it/terra.php> [consultato 18 ottobre 2024]; per **VVc** cfr. <www.lavocedelviolino.it/requisiti.php> [consultato 18 ottobre 2024].

[10] In una ormai vasta bibliografia, i riferimenti per le analisi e per la terminologia sono in particolare debitori di M. BITTANTI (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008; M. BITTANTI, E. GANDOLFI, *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Milano-Udine, Mimesi, 2018; per le teorie ludiche e del videoludico, cfr. M. SALVADOR, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano-Udine, Mimesis, 2015; M. PELLITTERI, M. SALVADOR, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

[11] Non sono stati reperiti altri *longplay* o *playthrough* (che indica sia l'atto di giocare un intero videogioco dall'inizio alla fine, *prassi*, che la registrazione, o *videorec*, di tale *performance*, o *processo*) su Twitch.tv e su YouTube Gaming, ovvero le attuali principali piattaforme dedicate al *game video*, il che è imputabile alla data d'uscita dei tre cd-rom, di lunga antecedente alle loro date di nascita, 2011 e 2015.

[12] Come presentazione del profilo, con 41.500 iscritti, si legge: "Nel mio canale troverete video di avventure grafiche, puzzle games e visual Novel, dai classici alle ultime novità, il tutto senza commento, sempre da pc. Occasionalmente pubblico anche recensioni".

[13] Il video ha ottenuto 32.478 visualizzazioni e 240 like; cfr. <www.youtube.com/watch?v=FaHiFNJ2c-A> [consultato il 27 febbraio 2025].

[14] Per precisione, di seguito indichiamo, per ogni parte, la data in cui è stata caricata, visualizzazioni e like al 16 ottobre 2024: [1/10] 9 luglio 2015, 32.557 vis., 122 like; [2/10] 11 luglio 2015, 7.009 vis., 33 like; [3/10] 13 luglio 2015, 3.924 vis., 23 like; [4/10] 14 luglio 2015, 3.900 vis., 23 like; [5/10] 16 lug 2015, 3.227 vis., 19 like; [6/10] 18 luglio 2015, 2.662 vis., 18 like; [7/10] 19 luglio 2015, 2.943 vis., 17 like; [8/10] 21 luglio 2015, 3.203 vis., 22 like; [9/10] 22 luglio 2015, 3.003 vis., 22 like; [10/10] 24 luglio 2015, 2.702 vis., 25 like; cfr. per la prima (cui le altre seguono) <www.youtube.com/watch?v=FQcH08Iq8KA>.

[15] Come per il precedente: [1/10] 24 luglio 2015, 27.118 vis., 97 like; [2/10] 26 luglio 2015, 5.445 vis., 24 like; [3/10] 27 luglio 2015, 4.271 vis., 28 like; [4/10] 28 luglio 2015, 4.786 vis., 20 like; [5/10] 30 luglio 2015, 3.136 vis., 13 like; [6/10] 1 agosto 2015, 3.220 vis., 22 like; [7/10] 3 agosto 2015, 2.903 vis., 17 like; [8/10] 5 agosto 2015, 2.985 vis., 11 like; [9/10] 5 agosto 2015, 2.947 vis., 16 like; [10/10] 5 agosto 2015, 4.434 vis., 30 like; cfr. <www.youtube.com/watch?v=arJYjJIMY5U>.

studies[16] – per valutare la fedeltà come metro di giudizio, bensì per individuare lo scarto dal testo originario e così verificare l'identità del testo derivato, che permetta di definire la ricezione dei tre romanzi e collocare i cartoni animati interattivi nell'universo narrativo di Montalbano.

2. Dai romanzi ai testi audiovisivi

Il secondo, il terzo e il quarto romanzo della serie[17], poi adattati a cartoni animati interattivi, sono libri ambientati nella contemporaneità della data d'uscita (1996 e 1997), in cui i personaggi ricorrenti, Montalbano e i suoi uomini *in primis*, si definiscono come identità, come ruoli e nelle relazioni interpersonali, e in cui si delineano le caratteristiche fisiche, sociali e culturali del mondo possibile di Vigàta. Non è questa la sede in cui ripercorrere quelle dei personaggi, a partire dal commissario, e dei luoghi, pienamente definite ad esempio dagli studi di Gianfranco Marrone, ma rileviamo che questi primi libri, seriali, presentano una *continuity* relativa anche al ritorno di personaggi estranei al commissariato[18], nonché alle relazioni ad esempio tra Montalbano e la stampa. Si tratta di una caratterizzazione della serie che si sviluppa nel corso dei volumi, così come il particolare impasto linguistico della narrazione si fa via via più pronunciato e definito nei tre libri successivi a **FA**[19].

Lo stesso Montalbano si delinea con più precisione, sia dal punto di vista fisico che da quello psicologico. Se fin dal primo romanzo sappiamo che è un burbero maschilista, che legge molto, ha la passione per la buona cucina e ama mangiare in silenzio, che detesta allontanarsi dalla Sicilia, che teme la promozione e che è meteoropatico, nei successivi scopriamo che avrebbe preso questa caratteristica dalla madre (**CT**, 9), che fuma, che ha baffi e capelli, che non è corpulento (**VV**, 203), che in conferenza stampa diventa balbuziente (**CT**, 69), che suo padre muore nel 1996 (**LM**, 245) ma era già orfano della madre fin da bambino (**VV**, 23), che oltre a essere negato con le nuove tecnologie, elettroniche ed informatiche, lo è anche coi motori e con la musica (**LM**, 141; **VV**, 183), ma ha una memoria fotografica (**VV**, 70), e che infine passa dai 44 anni (**LM**, 176) alla consapevolezza che "i quarantasei erano dietro l'angolo ad aspettarlo" (**VV**, 149). È inoltre geloso di Livia, anche se teme di sposarla nonostante l'ami e sia terrorizzato all'idea di avere figli; ha un rapporto burrascoso con Mimì Augello sia perché teme gli insidi la fidanzata, sia perché lo considera spesso un carrierista che si vuole mettere in luce; ha una coscienza politica, o meglio sensibile alla condizione dei subalterni, tanto da essere definito "comunista" (**VV**, 67) da Fazio[20].

---

[16] In una ormai vasta bibliografia, cfr. ad esempio T. LEITCH (ed.), *The Oxford handbook of adaptation studies*, New York, Oxford University Press, 2017.

[17] Per le trame si rimanda a G. MARRONE, *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Roma, Rai-ERI, 2003.

[18] A partire da Livia o Ingrid, ma anche il questore, che annuncia il suo pensionamento in **LM**, Gegè Gullotta da **FA** a **CT**, Clementina Vasile-Cozzo da **LM** a **VV**.

[19] Sulla lingua di Montalbano cfr. M. ARCANGELI, "Andrea Camilleri tra espressivismo giocoso e sicilianità straniata. Il ciclo di Montalbano", in G. MARCI (a cura di), *Lingua, storia, gioco e moralità nel mondo di Andrea Camilleri*, Atti del Seminario, Cagliari, 9 marzo 2004, Cagliari, Cuec, 2004, pp. 203-232; L. MATT, "Lingua e stile della narrativa camilleriana", in D. CAOCCI; G. MARCI; M. E. RUGGERINI (a cura di), *Parole, musica (e immagini)*, Cagliari, 2020 (Quaderni camilleriani, 12), pp. 39-93, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-12>; F. SANTULLI, *Montalbano linguista. La riflessione metalinguistica nelle storie del commissario*, Milano, Arcipelago, 2010; D. DE FAZIO, "La lingua pirsonale di Agatino Catarella", «Lingua italiana – Treccani.it», 6 novembre 2019, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Montalbano/de_Fazio_Catarella.html> [consultato 18 ottobre 2024].

[20] La bibliografia specifica su questi romanzi, in particolare su **CT** e **LM**, sugli adattamenti televisivi e sulle loro particolarità linguistiche (e i relativi problemi in traduzione), è riportata in S. DEMONTIS (a cura di),

I cartoni animati interattivi riprendono il Montalbano dei libri, come età e come aspetto fisico, e non quindi la fisionomia di Zingaretti, che ha comportato la definizione del commissario di "personaggio mediatico con dominante televisiva" data da Marrone[21], per il quale le prime raffigurazioni di Montalbano nei fumetti e nel cartone animato esprimono "un carattere del personaggio abbastanza diverso dal Montalbano di Zingaretti: chiuso, triste, tetro, serissimo, privo di quella scanzonata spensieratezza che l'attore televisivo ha saputo dare al personaggio, accentuando la sostanziale ironia già all'opera a livello enunciazionale nei testi di Camilleri"[22]. Inoltre, riprendono con particolare attenzione la lingua dei romanzi, tanto che per ogni cd-rom è allegato il *Dizionarietto vigatese-italiano* relativo a ciascun libro, a cura di Beppe Di Gregorio, Filippo Lupo e del Camilleri Fans Club. Un'iniziativa che testimonia quindi un'attenzione non solo al personaggio e alle trame di Montalbano, ma anche allo stile linguistico che caratterizza le sue narrazioni, come d'altronde ha dimostrato anche la serie televisiva, pur modificandolo[23].

La critica accademica non ha però dedicato particolare attenzione ai cartoni animati interattivi[24], per quanto siano stati nominati anche nelle motivazioni della *laurea honoris causa* di secondo livello in "Sistemi e progetti di comunicazione" all'Università di Pisa[25]. A dire il vero, nonostante i premi e le segnalazioni ricevute, non risulta aver avuto nemmeno particolare rilievo mediatico. Ricercandone citazioni tra il 2000 e il 2002 negli archivi dei due principali quotidiani italiani, «la Repubblica» e il «Corriere della Sera», nel primo risultano 23 articoli, di cui 17 nelle pagine dell'edizione di Palermo, come segnalazione dell'uscita o presentazione dell'oggetto, per lo più come *curiosità*; nel secondo un paio[26]. Nelle principali riviste di videogame, tra quelle indicizzate e ancora attive nelle pagine Journals e Magazines di «Game. The Italian Journal of Game Studies», non risultano articoli dedicati ai tre cartoni animati interattivi. Si tratta per lo più di siti e

Bibliografia tematica sull'opera di Andrea Camilleri, Cagliari, 2021 (Quaderni camilleriani, Volume speciale 2021), pp. 55-56, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-volume-speciale-2021>.

[21] Cfr. G. MARRONE, "Intorno alla tavola del commissario Montalbano", in G. MANETTI *et al.* (a cura di), *Semiofood. Comunicazione e cultura del cibo*, Torino, Centro scientifico editore, 2006, p. 266.

[22] Cfr. G. MARRONE, *Storia di Montalbano*, Palermo, Edizioni Museo Pasqualino, 2018, p. 43.

[23] Cfr. M. APRILE, "Montalbano in tv e la biodiversità televisiva", «Lingua italiana – Treccani.it», 4 novembre 2019, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Montalbano/Aprile.html> [consultato 18 ottobre 2024]; C. CALVO RIGUAL, "La variazione linguistica nella serie televisiva de Il commissario Montalbano", in G. CAPRARA; S. DEMONTIS (a cura di), *Mediterraneo: incroci di rotte e di narrazioni*, Cagliari, 2020 (Quaderni camilleriani, 10), pp. 70-87; D. PAGANO, "La lingua di Camilleri dai romanzi Sellerio alla fiction Rai: analisi della *Forma dell'acqua* e del *Ladro di merendine*", «Diacritica», 38 (2021), <https://diacritica.it/letture-critiche/la-lingua-di-camilleri-dai-romanzi-sellerio-alla-fiction-rai-analisi-della-forma-dellacqua-e-del-ladro-di-merendine.html> [consultato 18 ottobre 2024].

[24] Anche all'interno di interventi sui movimenti mediatici di Montalbano, spesso i cd-rom non sono menzionati. Ricordiamo a titolo esemplificativo la rapida sintesi di L. BOTTONI, "L'universo dei videogiochi", «Enthymema», 12 (2015), p. 382, <https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema/article/view/4796> [consultato 18 ottobre 2024]: "Sempre e comunque intermedialità o, soprattutto in casi di successo, plurimedialità come è avvenuto per la serie del commissario Montalbano che, uscito dalla prolifica penna di Camilleri, dopo alcune stagioni televisive è trasmigrato in versioni radiofoniche, in impaginature a fumetti, nella parodia televisiva di Convenscion, per finire – da effettivo personaggio cult – traslato nella pubblicità dei percorsi turistici proposti dai tour operator in provincia di Ragusa"; o il capitolo "Nuovi ambiti di applicazione" di Federica Fioroni, in S. CALABRESE, *La suspense*, Roma, Carocci, 2016, pp. 77-101, in cui affronta il romanzo e il telefilm *Il cane di terracotta*, ma non il cartone animato.

[25] Cfr. <www.unipi.it/ateneo/comunica/cerimonie/honoris/biografia_camilleri.htm_cvt.htm> [consultato 18 ottobre 2024].

[26] Anche nell'archivio storico della rassegna stampa di vigata.org ci sono poche testimonianze: <www.vigata.org/rassegna_stampa/Archivio_Storico.shtml> [consultato 18 ottobre 2024].

blog aperti successivamente alla loro apparizione, ma non risultano riferimenti nemmeno nelle riviste o nelle sezioni dedicate al *retrogaming*. E anche nella rassegna stampa delle pagine dedicate ai cartoni dell'editore Sellerio si trovano solo un paio di interventi, peraltro elogiativi, usciti su «Zapping» e «Pc Open»[27], cui vanno aggiunti una recensione su «Scanner»[28] e una segnalazione su «Applicando»[29]. Infine, su «Quaderni camilleriani, 13», in *Storia del Camilleri Fans Club e del sito vigata.org*, lo stesso Lupo, tra gli autori del *Dizionarietto*, parla di "giochino" riferendosi a **CTc**[30].

In sintesi, non si può certo dire che l'adattamento in cartone animato interattivo abbia particolarmente segnato l'uditorio di Montalbano o i *videogamers*, ma non per questo riteniamo sia privo di interesse, e non meriti un approfondimento, perché in primo luogo è una testimonianza delle origini dell'espansione mediatica dell'universo narrativo della serie, indipendente dalla dominante televisiva; in secondo luogo perché si è trattato di un caso in linea con una tendenza del panorama videoludico internazionale del tempo, in quanto adattamento non di classici del passato ma di romanzi contemporanei, e innovativo per quello italiano, per la scelta sia di un testo letterario sia di un autore nazionale; infine per la complessità della lingua dei romanzi, che i cartoni animati si sono ben guardati dall'ignorare, consapevoli della rilevanza che essa ha nella narrazione dei Montalbano.

3. Il lettore di Montalbano alla prova del gioco

Per analizzare i cartoni animati interattivi è necessario partire dal paratesto. La confezione, che riprende colori e grafica dell'editore Sellerio ma con un'altezza maggiore rispetto ai suoi libri, è una custodia cartonata parallelepipeda con apertura a libro che contiene oltre al cd-rom anche il *Dizionarietto*[31] e un manuale d'uso per l'installazione, con le indicazioni su scopo e funzionamento del gioco, e con la descrizione delle aree extra-narrative. Avviando il supporto, infatti, una volta lanciato il programma e iniziato il cartone animato, dalla barra del menù si può accedere a sezioni specifiche: "Ricette", con quelle dei piatti che via via Montalbano si gusta; "Approfondimenti", dedicata ai riferimenti letterari nei dialoghi o alle letture del commissario, con schede su autori e libri; "Personaggi", con indicazioni relative alle figure incontrate nelle indagini.

La quarta di copertina, inoltre, presenta il testo audiovisivo con cui ci si trova a interagire: "Un gioco multimediale, un cartone animato interattivo, un racconto illustrato per computer. Ma soprattutto un'avventura appassionante dentro un celebre romanzo. Rivivendo, con i dialoghi originali di Andrea Camilleri, le sue intriganti atmosfere, il lettore-spettatore-giocatore potrà guidare il commissario Montalbano, passo dopo passo, verso la soluzione di un doppio enigma sepolto nei misteri di una grotta". Al netto dell'enfasi propria della tipologia testuale, è rilevante, qui, la denominazione di chi sta per interagire con il testo: "lettore-spettatore-giocatore". Questi, infatti, deve leggere i testi che man mano appaiono nel cartone animato, che in quanto tale deve essere guardato da uno spettatore, ma questi deve anche intervenire in esso superando delle prove, le parti *giocabili*. Inoltre, come si vedrà, proprio per superare queste ultime deve essere anche

---

[27] Cfr. <www.illadrodimerendine.it/detto.php>; <www.lavocedelviolino.it/comstampa.php> [consultato 18 ottobre 2024].

[28] Cfr. <www.scanner.it/strips/camilcdrom981.php> [consultato 18 ottobre 2024].

[29] Cfr. <www.vigata.org/rassegna_stampa/2002/Archivio/Misc_dic2002.shtml> [consultato 18 ottobre 2024].

[30] Cfr. F. LUPO, "Storia del Camilleri Fans Club e del sito vigata.org", in G. CAPECCHI (a cura di), *Le magie del contastorie*, Cagliari, 2020 (Quaderni camilleriani, 13), p. 19, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-13>.

[31] *Internet Archive* conserva la riproduzione del *Dizionarietto* di **CTc**: <https://archive.org/details/montalbano-pc-game-il-cane-di-terracotta-scan-box/mode/2up> [consultato 18 ottobre 2024].

lettore dei libri di Montalbano. In sostanza, infatti, il "lettore-spettatore-giocatore" ideale sarebbe il lettore-spettatore di Montalbano.

Le aree aggiuntive non sono visibili nel *longplay* analizzato, perché il giocatore non le esplora, o perché non ha riportato le sue esplorazioni nel *longplay*. Passando quindi dal paratesto al testo, gli elementi costitutivi della storia che si svolge nel *gameplay* risultano, sul piano diegetico, essenzialmente tre: la trama che procede narrata attraverso il cartone animato, le parti giocabili necessarie al suo proseguimento, che la rallentano, e gli intermezzi ludici che la frammentano, riconducibili a delle digressioni. Il che comporta che da un lato ci sia una parte esclusivamente narrativa non interattiva (un adattamento a cartone animato), saltuariamente *gamificata*, e quindi con una componente ludica e interattiva interna alla storia, dall'altro degli intervalli attuati con giochi extradiegetici.

I giochi del primo tipo, diegetici, sono funzionali a far proseguire la trama, e vanno dal far compiere un'azione al personaggio, come rispondere al telefono o comporre il numero di una chiamata sulla tastiera dell'apparecchio, al fargli decidere qualcosa, ad esempio a chi telefonare, o cosa osservare in una perquisizione. Il giocatore si accorge di dover interagire con il cartone animato perché l'azione si ferma e la narrazione non avanza, allora, ad esempio nel caso della telefonata da farsi, con il cursore deve individuare nell'immagine l'agenda telefonica, aprirla, sfogliarla e capire chi chiamare, selezionando il nome e il numero del personaggio in rubrica. Il tutto, puntando e cliccando, come da tipologia videoludica; se si sbaglia il destinatario, si sente il suono che indica che il numero è occupato.

I giochi del secondo tipo, extradiegetici, sono di diversi generi, ma non inficiano mai lo svolgimento della storia: sono enigmi, sequenze *arcade*, minigiochi da *gameboy*, *quiz* ed elaborazioni digitali di giochi da tavolo, come *memory* o *puzzle*, e sono collegabili a quanto avviene nella scena del capitolo in cui si inserisce. Tale collegamento può essere relativo alla trama con approfondimenti su concetti affrontati, frasi usate o elementi citati, o sviluppare ludicamente quanto avvenuto o sta avvenendo. Ad esempio in **VVc**, per mostrare l'idea di differenza tra contenuto e contenitore (il violino fatto in serie nella custodia del Guarnieri, **VV**, 186), il giocatore deve risolvere una sorta di *memory* che pone in relazione metonimica le figure nelle carte rappresentate, mentre in **CTc** bisogna riconoscere il motivo che fischietta Montalbano durante il servizio su Brancato al telegiornale (l'*Incompiuta* di Schubert, **CT**, 219); in **LMc**, infine, si deve comporre un *puzzle* come ha fatto François (**LM**, 153). In un caso, in **CTc**, è adattato a gioco un passaggio del libro, che anticipa quanto verrà narrato subito dopo: è il caso dell'aneddoto raccontato da Tano *u grecu* a Montalbano su come far mangiare la senape al gatto nel minor tempo possibile, ovvero spalmargliela sul deretano in modo tale che gli dia fastidio e la lecchi via (**CT**, 23-24), e il giocatore, in teoria ignaro della soluzione, ha di fronte un gatto e degli oggetti tra cui scegliere per riuscire nell'impresa, cioè una bottiglia del latte, una scatoletta di cibo e una confezione di senape.

Il "lettore-spettatore-giocatore", però, in qualità di giocatore ha un controllo relativo del gioco, l'interattività è limitata. L'unico caso realmente significativo del suo intervento, nel *longplay*[32], è in **CTc**, nel passaggio corrispondente a quando nel libro Montalbano sopravvive all'attentato in cui invece muore Gegè Gullotta. La scena avviene in una parte giocabile della narrazione, ed è vincolante per il prosieguo, in quanto se il giocatore non riesce a scegliere il momento adatto per abbagliare il sicario coi fari e quindi saltare fuori dall'auto e sparare a lui e al suo complice, come nel libro (**CT**, 174), Montalbano muore e la partita finisce (ma si può ripetere la scena).

[32] Si intuisce che nel *gameplay* ve ne siano altri dal commento di un utente riportato dalla pagina ufficiale del gioco, che si lamenta perché non riesce a superare lo scontro con l'uomo dei servizi segreti in **LMc**.

Esemplare della limitatezza della libertà di azione, e quindi di sfidare i limiti del gioco e creare percorsi personalizzati, è quanto avviene quando il "lettore-spettatore-giocatore" deve scegliere la risposta di Montalbano. Si tratta del gioco diegetico più ricorrente, e avviene solo con il commissario: in un dialogo, a un certo punto non risponde, ma appare accanto al suo viso il classico *balloon* da fumetto con due battute possibili. Sia nel caso che la scelta sia corretta, sia in caso contrario, la storia prosegue senza ulteriori prove. Nel secondo caso un suono ci avverte che abbiamo sbagliato, che abbiamo fatto una "malafiura" (che viene segnata nel contatore in alto a destra dello schermo), e le battute successive correggono lo scambio fino a riportarlo sulla *retta via*. Questa altro non è che la storia del testo originario, da cui sono riprese le battute corrette di Montalbano, a volte con minime varianti, ad esempio "porta pacienza" in **LM**, 225 diventa "porta pazienza" in **LMc** (nella parte 10/10 al minuto 3: 23).

Non si sfugge alla trama del libro. Sempre in **LMc**, nel primo capitolo, quando, nel condominio dove è stato trovato il cadavere di Lapecora, il signor Cosentino informa di ogni cosa il commissario, questi a un certo punto potrebbe chiedergli: "a) Mi scusi, ma lei, oltre a fare la guardia giurata, è anche il portiere dello stabile? / b) Mi scusi, ma lei come sa tutte queste cose?". Nel romanzo Montalbano usa la seconda (**LM**, 17), ma nel *longplay* il giocatore seleziona l'altra; perciò, per riprendere il dialogo senza cadere nella provocazione e proseguendo il discorso, Cosentino risponde: "No commissario, non è per questo che so tutte queste cose"; a cui il commissario ribatte: "E perché allora?"[33].

Le enunciazioni possibili tra cui scegliere nei bivi, inoltre, sono sempre l'una quella del libro, l'altra *in stile* Montalbano, spesso sia dal punto di vista retorico che linguistico. In **LMc**, ad esempio, nel primo capitolo, quando il commissario capisce che Catarella intendeva che il morto di Mazàra era stato trovato a Vigàta (corrispondente a **LM**, 11), il fumetto riporta due affermazioni possibili: "a) Catarè, ma perché non addumi il cervello prima di incominciare a parlare? / b) Catarè, ragionando, si fa per dire, come usi tu, se ammazzano qua a Vigàta un turista di Bergamo, tu che mi dici? Che c'è un morto a Bergamo?". La seconda è quella corretta, ma la prima è *à la* Camilleri, con tanto di uso del verbo *addumare*[34], in luogo del più ricorrente e *montalbanese addrumare*. Serve per ingannare il giocatore. Analogamente, ma con il verbo *firriàre*, in **VVc**, quando Gallo arriva a prendere Montalbano e per il commissario si può scegliere tra: "a) Ti faccio firriàre io su te stesso se non ti dai una calmata! / b) Complimenti". Ed è la seconda la battuta nel libro, quella giusta nel gioco.

Le competenze richieste al "lettore-spettatore-giocatore" sono quindi notevoli: deve conoscere il carattere di Montalbano e la sua psicologia; così ad esempio nella scelta tra "a) Un matrimonio esemplare / b) Doveva soffrire molto nel sapere che sua moglie avesse un amante" (in **VVc**, corrispondente a **VV**, 83) deve capire che la seconda è piuttosto improbabile, perché l'empatia per l'interlocutore – per quanto Montalbano non ne sia esente – risulta eccessiva, e la frase forse troppo sentimentale. La difficoltà per il giocatore diventa però insormontabile, o quasi, per molte delle telefonate da farsi. Raramente è infatti possibile intuire o dedurre chi Montalbano debba chiamare. A volte risulta probabile, come nelle occasioni in cui il commissario vuole smuovere le acque e

[33] Il meccanismo si ripresenta anche nei giochi diegetici relativi alle azioni da intraprendere. Se in **VV**, rientrando a Marinella, Montalbano decide se fermarsi o non fermarsi da Anna Tropeano, in **VVc**, quando il giocatore sceglie diversamente dal testo originario, il commissario può pensare: "Perché non fermarsi? E se fosse con qualcuno?", oppure "Che male c'è? In fondo, se mi fermo soltanto pochi minuti…", e passa a casa della donna.

[34] Cfr. R. SOTTILE, "A caccia di «autoctonismi» nella scrittura di Andrea Camilleri. La letteratura come *accianza* di sopravvivenza per le parole altrimenti dimenticate", in GRUPPO DI RICERCA DELL'ATLANTE LINGUISTICO DELLA SICILIA (a cura di), *La linguistica in campo. Scritti per Mari D'Agostino*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2016, pp. 195-212.

allora chiama l'amico giornalista Nicolò Zito, ma per saperlo e quindi superare la prova, almeno alla prima occorrenza, bisogna essere dei lettori dei libri o spettatori della serie, conoscere già le relazioni tra i personaggi. Per aiutare in questa direzione, ci sarebbe l'area dedicata ai personaggi, ma non abbiamo potuto visionarla per sapere se ospitasse anche la scheda su Zito, e se fosse esplicita sulle situazioni in cui Montalbano si rivolge al giornalista[35]. È vero che in un *adventure game* il giocatore deve anche prendersi il tempo di documentarsi, e quindi consultare le schede di approfondimento o sui personaggi, ma è anche vero che l'impostazione del cartone animato interattivo rispetta la natura seriale del ciclo di Montalbano, quindi ripresenta nelle diverse avventure, come nei libri, personaggi già apparsi in precedenti episodi, dando per scontato che siano conosciuti.

Con questa insistenza sulle telefonate da farsi, nel complesso oltre 50 nei tre *longplay*, l'adattamento insiste però su uno dei motivi centrali della serie[36] (anche televisiva), perché è appunto nel continuo scambio telefonico che sono connessi rapidamente luoghi e persone lontani, dando al tempo stesso prevalenza alla mimesi sulla diegesi e velocizzando così la narrazione, che con questa soluzione drammaturgica acquisisce un ritmo più sostenuto. Il paradosso, nel cartone animato, è che la telefonata *giocata* al contrario rallenta la narrazione, e non è forse un caso che sia stata più volte citata negativamente nei commenti in calce ai *longplay*. Appare infatti infastidito @ANIMATIONLOVERBT: "Ma è un gioco a indovinare cosa dice Montalbano nel libro?" (**LMc**). Polemico è @0minimun0: "Mi piacciono molto questi episodi del commissario, ma gli sviluppatori non si son resi conto di esser andati un po' troppo in là per quanto riguarda 'ste telefonate??" (**LMc**). E lo stesso Pannocchia scrive in un'annotazione alla parte 5/10 del *longplay* di **LMc**: "Inizio ad odiare quella stramaledettissima agenda. A volte si riesce ad intuire quale sia il numero da chiamare ma spesso si viene abbandonati e si può solo andare a caso, sperando nella classica botta di fattore C".

Se dunque questi commenti testimoniano che non è solo chi legge o guarda la serie di Montalbano a giocare al cartone animato interattivo, risulta comunque evidente che il "lettore-spettatore-giocatore" ideale sia considerato un suo appassionato, e che quello implicito[37], che possa portare a completamento il testo, sia quello dei romanzi. Anzi, il cartone animato può essere giocato *libro alla mano*, barando.

4. I romanzi animati

L'adattamento, pur con gli inevitabili tradimenti di cui parlava anche Camilleri nel 2003, resta fedele ai romanzi, le cui descrizioni e la cui lingua restano la *dominante* tanto per il protagonista quanto per i dialoghi e le parti narrate. Tutto, sul piano visuale, testimonia un'estraneità alla serie tv: nessuno dei personaggi ricorda quelli televisivi, ma sono raffigurati a partire dalle descrizioni nei libri, là dove presenti. Le immagini del cartone

[35] Così come non sappiamo se l'area ospiti quella di Ingrid, che appare in **FA** ed è pilota e meccanico esperto. Nel *longplay* di **CTc** il personaggio non è introdotto, e quindi non risulta chiaro perché sia interpellata da Montalbano per questioni meccaniche. Alla stessa maniera il piccolo François di **VVc** è nominato come se il "lettore-spettatore-giocatore" avesse già affrontato **CTc** o letto **CT**. In certi casi forse le questioni che restano implicite sono forse proprio stimoli per il giocatore, se non conosce il romanzo, ad andare a cercare informazioni sui personaggi, come nel capitolo 11 di **VVc**, quando entra in scena Francesco Lacommare ma non è detto il suo nome, né che sia il direttore del supermercato di Ingrassia.

[36] Cfr. B. PISCHEDDA, "Andrea Camilleri, *La forma dell'acqua*, 1994", in ID., *Dieci nel Novecento. Il romanzo italiano di largo pubblico dal liberty alla fine del secolo*, Roma, Carocci, 2019, pp. 124-125.

[37] Ci si riferisce al concetto di lettore implicito, per cui cfr. W. ISER, *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, trad. it. R. GRANAFEI, rev. di C. DINI, Bologna, il Mulino, 1987.

animato, diretto da Antonio Giambanco, sono di Luigi Ricca, coadiuvato nella colorazione da Sergio Algozzino per **LMc** e **CTc** e Silvia Todaro per **VVc**; paesaggi, luoghi, oggetti e personaggi sono disegnati in modo tendenzialmente realistico, ma molto stilizzati, spesso cartooneschi e didascalici rispetto alla narrazione, funzionali a seguire e a giocare la storia. Sono di fatto delle illustrazioni.

La visualizzazione di personaggi e ambienti è ravvicinata, non immersiva, per rendere più serrato il ritmo del gioco e non far perdere tempo al giocatore che può così decodificare velocemente le informazioni grafiche. Le raffigurazioni sono inoltre poco dinamiche, i movimenti meccanici: in particolare negli scambi dialogici i personaggi muovono prevalentemente mani e braccia e le espressioni sono affidate ai movimenti degli occhi e delle sopracciglia; quelli della bocca sono per il parlare, ma a volte nel *longplay* risultano fuori sincrono, in quanto le labbra si muovono senza che si sentano battute.

Quanto alle inquadrature, prevalgono nettamente le frontali e, se per i paesaggi o i luoghi urbani in cui devono muoversi i protagonisti (o magari il giocatore deve far muovere i personaggi) ricorrono i campi lunghi, per i personaggi i mezzobusti e i primi e primissimi piani, frontali o di profilo, in un montaggio che predilige il campo e controcampo, specie negli scambi dialogici.

Le scene, come le inquadrature, sono mostrate a camera fissa e si succedono per giustapposizione di immagini senza dissolvenze. I passaggi più netti (i cambiamenti di luogo o lo scorrere del tempo) sono introdotti da didascalie scritte che accompagnano la narrazione, che resta divisa in capitoli, ognuno dei quali è separato dai precedenti e introdotto dal numero relativo scritto in lettere bianche su fondo nero. I due poli delle varietà diamesiche della lingua sono dunque entrambi presenti: ci sono sia gli scambi dialogici dei personaggi e la voce narrante per il polo dell'oralità, sia testi scritti diegetici visibili all'interno del cartone animato (lettere, biglietti, insegne dei negozi, pagine di libri o riviste… ma anche i nomi da selezionare sull'agenda per le telefonate e le battute a bivio di Montalbano e le domande di enigmi o *quiz* nei giochi di intermezzo)[38] o nelle schermate nere con didascalie che accompagnano certi cambi di scena, con indicazioni temporali o spaziali, di spostamento, ed extradiegetici, paratestuali, come appunto le indicazioni dei capitoli o i titoli di testa e di coda.

Venendo ai personaggi, Montalbano nei tre cartoni animati ha lo stesso vestito e colore di occhi, baffi e capelli, ma i lineamenti appaiono a volte marcati diversamente: il naso, ad esempio, è più arcuato in **CTc** rispetto a **VVc**; i baffi possono variare di taglio, i capelli essere pettinati più all'indietro e rendere la fronte più alta, se si confrontano ancora **CTc** e **VVc**. Le descrizioni dei suoi uomini o delle altre figure ricorrenti sono piuttosto scarne nei libri di Camilleri, mentre più dettagliate sono quelle dei personaggi secondari, a cui Ricca rimane sostanzialmente fedele: restando in **VVc**, ad esempio, Anna Tropeano mantiene le caratteristiche generali presentate nel libro (**VV**, 57: "Una bella trentenne, nerissima di capelli, scura di pelle, grandi occhi sparluccicanti, alta e piena. Ora invece appariva con le spalle curve, gli occhi gonfi e rossi, la pelle che dava al grigio"); di Emanuele Licalzi sono ripresi i dettagli, gli occhiali d'oro, l'aspetto curato e il vestito grigio (**VV**, 82), ma del Maestro Barbera, se l'abbigliamento resta identico, gli "occhi nivuri" (**VV**, 181) diventano castani.

Il sonoro dell'audiovisivo presenta gli effetti relativi al comune paesaggio sonoro naturale o artificiale, dallo squillo del telefono o del campanello allo sciabordio del mare e alle sirene delle autovetture della polizia. In alcuni casi sono inseriti autonomamente dagli sviluppatori nel cartone animato, in altri rispettano quanto è nel testo originario,

[38] In un caso, nella lettera di Montalbano a Livia (**LM**, 241-242), il testo è letto a due voci.

come il tuono che permette a Montalbano di interrompere la conversazione telefonica con Livia che sta parlando di matrimonio, fingendo che il temporale abbia fatto saltare la linea (**VV**, 18). In questo caso, al sonoro è accompagnato anche il lampo che illumina la scena. Se però il boato è realistico, tanto nel romanzo quanto nel *gameplay*, in altri viene sonorizzata un'indicazione metaforica. Ad esempio, quando in **LM** Montalbano incontra per la prima volta la signora Lapecora, la freddezza della vedova lo irrita, tanto che nasce una sorta di schermaglia tra i due, rispetto alla quale, dopo un primo scambio minimale, la voce narrante interviene e dice: "Gong. Fine del primo round. Alla ripresa, fu la vedova a pigliare l'iniziativa" (**LM**, 41). In **LMc** "gong" è sostituito dal relativo suono, adottando quindi una soluzione consona al linguaggio audiovisivo che permette un'interazione tra suono e parole che nella scrittura può solo essere evocata per fonosimbolismo e onomatopee.

Il lavoro più consistente sul piano sonoro riguarda però le voci, narrante e dei personaggi, assai numerosi. Se quelle di Montalbano (Gigi Borruso) e dei suoi uomini restano invariate, quella di Livia cambia, stabilendo sia un problema nella *continuity*, sia una situazione incoerente sul piano narrativo, con effetto comico: in **CTc**, infatti, è doppiata da un'attrice con un accento e una cadenza bolognese, verso il romagnolo, con la lisca per la pronuncia della /s/, una voce quindi non certo ligure, come il personaggio. In altri casi la voce dei personaggi fa dell'ironia, come avviene con la cadenza mussoliniana delle battute del fascista Misuraca al telefono in **CTc** (corrispondente a **CT**, 45). In altri ancora la marcatura diatopica[39] è autonoma rispetto al testo originario, e solo a volte motivata dall'onomastica: in **CTc** Birighin ha un accento veneto (**CT**, 100) e De Dominicis toscano (**CT**, 234-235); in **VVc** Arquà ha accento toscano; in **LMc** Spadaccia ha quello sardo, tanto che è aggiunta l'affermazione fàtica "ha cappitto?" al termine della minaccia contro Valente (**LM**, 195) con la geminazione delle consonanti per evidenziare la fonetica.

Infine, la colonna sonora, sia diegetica, con le canzoni cantate o le sinfonie fischiettate ad esempio da Montalbano (in **LMc**, corrispondente a **LM**, 193: "In macchina, [...] cantò a gola spiegata. «Guarda come dondolo, guarda come dondolo, col twist…»"; in **CTc**, da **CT**, 219: "Montalbano spense il televisore, si mise a fischiettare la numero otto di Schubert, l'*Incompiuta*"), o l'inno nazionale fatto al telefono da Zito in **VVc** (**VV**, 157: "Patazùn, patazùn, patazùn, zun zun zuzù [...] Fratelli d'Italia, l'Italia s'è desta…"), ed extradiegetica, con le consuete funzioni di creare un tappeto sonoro in grado di emozionare evocando sentimenti come la malinconia o segnalare situazioni di tensione al giocatore[40].

Il momento in cui la colonna sonora si fa maggiormente significativa è forse nel passaggio più interessante dal punto di vista narrativo degli adattamenti, ovvero quello in cui, in **CTc**, avviene l'arresto concordato con Montalbano di Tano *u grecu*, che come è noto nel libro si svolge comicamente con una serie di azioni maldestre del commissario e dei suoi uomini, tanto da rendere la situazione farsesca (**CT**, 30-31). Questa è accentuata dalla scena corrispondente del capitolo tre, attraverso espedienti grafici, di recitazione e di raffigurazione, nonché musicali. La scena è infatti mostrata per immagini e narrata da una *voice over*, come di un contastorie da piazza, marcatamente siciliana, accompagnata da una marcetta divertente da organetto di Barberia. Il testo del contastorie è quello di

[39] Coerenti con il testo originario, per quanto accentuate in maniera comica, sono in **VVc** il fotografo della scientifica che fa la battuta in romanesco (come nel libro, **VV**, 30), Licalzi con accento bolognese, come Serravalle, per i quali è enfatizzata la lisca in maniera caricaturale e stereotipata.

[40] In realtà, almeno nel *longplay*, non sempre resta un "tappeto", in sottofondo, come confermano dei commenti su YouTube a **VVc**: @durgo88 "Musica troppo alta, fastidiosa. Peccato!!"; @chiarafranceschini575 "È troppo lento, la musica eccessivamente alta".

Camilleri sull'assalto alla casa di campagna in cui è nascosto Tano *u grecu*, ma recitato con una cadenza e un tono ironicamente enfatizzanti, quasi da imbonitore. Il video intanto mostra illustrazioni diverse dalle consuete come stile e disposizione. I disegni sono statici, hanno colori vividi, sono in una sequenza di tipo fumettistico, con vignette rettangolari su più livelli che scorrono come trascinate da un rullo da destra a sinistra; gli iati tra le figure sono riempiti da una decorazione a rombi gialli e rossi che incornicia gli eventi, evocando i colori dei carri siciliani e le scenografie degli spettacoli dei pupi, mentre è illuminata (raffigurando l'effetto di un seguipersone, o occhio di bue) la vignetta di cui il contastorie sta narrando, guidando così lo sguardo del "lettore-spettatore-giocatore". La voce narrante quasi arriva a cantare certi passaggi, e aggiunge onomatopee per sonorizzare gli eventi principali, come la raffica di mitra sparata da Galluzzo, che nella recitazione acquista un "ratatatata" assente nel testo. Il risultato è un esempio di come l'audiovisivo non riprenda passivamente il testo originario, ma dialoghi con esso, riconducendo qui all'interno di una tradizione narrativa regionale una scena comica del giallo[41].

5. Dai libri ai cartoni animati

Tutti i *gameplay* cominciano alla stessa maniera, con i titoli di testa in bianco su schermo nero: "Sellerio editore // presenta // dal romanzo omonimo di Andrea Camilleri // [titolo del romanzo] / Im*media / [data] © Sellerio editore Palermo". Poi appare un primissimo piano di Montalbano a colori, e la schermata con il menù che propone tre opzioni: "Nuova partita / Carica partita / Esci", al che il *gamer* clicca su "Nuova partita" e il gioco comincia con il capitolo "Uno", cui seguiranno con gli opportuni indicatori paratestuali i successivi.

Come già spiegato, non si può personalizzare la trama, i limiti sono restrittivi, il percorso è rigidamente stabilito e guidato sul modello del libro. Il giocatore, dunque, non costruisce la storia, ma la segue e interagisce con essa in momenti prestabiliti, con limitatissimi margini di intervento per quanto riguarda l'intreccio. Ad esempio, in **LMc** può scegliere in quale negozio davanti a casa Lapecora può andare per primo a interrogare i proprietari.

A livello narrativo, *fabula* e intreccio dei romanzi e dei cartoni animati interattivi sostanzialmente coincidono. Si ha però una selezione delle linee narrative all'interno dei romanzi, per esigenze drammaturgiche, portando così il giocatore a concentrarsi sulle indagini più che sulle trame secondarie, riducendo le ramificazioni della storia. In **CTc** scompaiono ad esempio la relazione tra Ingrid e Beppe De Vito (**CT**, 81-83) e alcuni litigi con Livia (**CT**, 204, 208), in **LMc** le indagini sui clienti Kamira e l'incontro con Liborio Pintacuda alla pensione di Mazara; in **VVc** la questione della riparazione e della vendita della Twingo della vittima per Emanuele Licalzi e le telefonate di Montalbano a Giovanna, amica di Livia, per avere notizie della fidanzata che non risponde al telefono (**VV**, 119, 162).

I tagli non inficiano in alcun modo lo svolgimento della trama principale delle indagini. In alcuni casi, inoltre, le scene relative a queste ultime sono ridotte quantitativamente, magari accorpate, come in **LMc**, in cui la perquisizione dello "scagno", il dialogo con il vicino e la seconda perquisizione (**LM**, 48-49) sono unificati. In altri, però, la sintesi comporta la cancellazione di personaggi secondari o comparse come, sempre in **LMc**, Marniti, Capo della capitaneria di porto sgradito a Montalbano (**LM**, 14, 36)[42], Marzachì, direttore ufficio postale Vigàta (**LM**, 82-84), e il commissario Tomasino (**LM**, 128). Tra

[41] Soluzione analoga si presenta in **LMc** al rientro della signora Lapecora (**LM**, 38-39).

[42] Il taglio comporta anche interventi linguistici, per cui Montalbano chiederà al collega di Mazara con cui sta collaborando: "Il tuo uomo è" → "Sei riuscito a sapere qualcosa?" (**LM**, 160).

i personaggi, infine, si segnalano alcune modificazioni: in **LMc** Gallo diventa Galluzzo (**LM**, 39), e in **VVc** non Fazio e Giallombardo vanno da Culicchia (**VV**, 143), ma Fazio e Gallo.

C'è però un elemento strutturale delle indagini di Montalbano che può mettere in crisi l'adattamento. Si tratta della loro duplicazione, una costante della serie, che però in **CT** presenta quanto mai due percorsi assai distinti. Ciò si riverbera nel *gameplay*. Dal capitolo 10, infatti, la sua strutturazione porta a un bivio effettivo; dopo l'indicazione paratestuale, appare la scritta: "Esoscandaglio e cartone / due oggetti diversi per due indagini diverse. / Da ora in poi potrai decidere se dedicarti all'una / o all'altra utilizzando il tasto «cambia». // Da quale vuoi incominciare: / – Cartone: Traffico d'armi / – Esoscandaglio: Mistero della grotta". Da quel momento il *longplay* offre una combinazione in successione dei passaggi relativi all'una o all'altra, dividendo di fatto le due indagini in due storie: quella relativa alla mafia e quella relativa ai due amanti uccisi[43].

All'interno dei singoli capitoli, le differenze riguardano alcune questioni essenzialmente inerenti all'ordine degli eventi, ma sempre in un arco temporale ristretto. Ad esempio, in **CTc** nel capitolo 10 si invertono le scene di Montalbano con Balassone e Fazio (**CT**, 107-108). Le variazioni riguardano anche dettagli della narrazione: sempre in **CTc**, quando viene aperta la grotta nascosta, entra Montalbano e non Fazio (**CT**, 121); l'aereo affittato dal commissario non srotola uno striscione il giorno della gara di motocross (**CT**, 250), ma fa cadere dei volantini, e quanto dice Tano *u grecu* in punto di morte non è in ellissi (**CT**, 70), ma reso attraverso suoni indecifrabili.

Alcune variazioni avvengono in funzione dei giochi diegetici, come in **VVc**, quando viene *gamificata* la perquisizione non autorizzata di Montalbano nella villa dove viene trovato il cadavere (**VV**, 18-19). Il commissario non prende gli strumenti che servono per l'operazione dal cruscotto della macchina, come nel libro, ma apre il bagagliaio e il giocatore in soggettiva deve scegliere: ci sono vari oggetti e quando il cursore ci passa sopra appare il loro nome. Nel *longplay* vengono ad esempio scelti: "sacchetto ferretti", "registratore", "chiave inglese", "piumino", "crick", poi cambiato "crick" con "torcia", poi con "beretta", "registratore" con "torcia", "sacchetto" con "chiave bulloni ruota", poi con "guanti", e infine dato l'*ok*. Il che non vuol dire che il giocatore abbia preso gli strumenti adatti, come vedremo, e potrebbe dover tornare indietro per correggere le scelte. Ciò, quindi, comporta una variazione non a livello della vicenda, perché comunque può concludersi solo come avviene nel libro, ma della sua narrazione, nel tempo e nell'ordine degli eventi.

Come nei romanzi, inoltre, gli *incipit* dei cartoni animati presentano il risveglio di Montalbano nella sua casa di Marinella, oltre le cui persiane è il mare, e viene così introdotta la meteoropatia del commissario. Se li si analizza più in dettaglio, si nota che in tutti e tre i casi la voce narrante iniziale permane, ma poi quando racconta i pensieri di Montalbano è il doppiatore di quest'ultimo che tende a sostituirla, accentuando quindi la focalizzazione. Non è però una costante, anche se sono solo quelli del commissario a rientrare nel *gameplay*. A volte possono essere tagliati; altre, quando nel testo originario sono riportati dalla voce narrante, vengono adattati alla prima persona ("Era" → "Sono uno stronzo", **LM**, 182), altre ancora possono diventare una sorta di soliloquio le descrizioni: "Erano un uomo e una donna, di età impossibile da stabilire a vista: che fossero di sesso diverso il commissario se ne fece persuaso dalla conformazione dei corpi, non certo dagli attributi sessuali che non esistevano più, cancellati da un processo naturale" → "Un uomo e una donna… che età avranno? Che siano di sesso diverso lo si

[43] Nella prima, peraltro, sono inseriti i nomi delle varie ditte fornitrici del supermercato, assenti nel romanzo e non solo di Catania. Ovvero: Italfood di Milano; Guicciardi S.r.l. di Bergamo; Criato di Taranto; Pan e Brancato di Catania; Vastid spa di Catanzaro.

capisce dalla conformazione dei corpi, non certo dagli attributi sessuali che oramai non esistono più, cancellati da un processo naturale" (**CT**, 122 / **CTc**, 1: 41: 30-46).

Sempre in relazione alle voci, si rileva inoltre nell'adattamento del testo originario una predilezione per le parti mimetiche, anch'esse riprese testualmente salvo minimi tagli riconducibili alle necessità dei tempi drammaturgici. In alcuni casi, specie là dove la reticenza allusiva è più evidente, le battute sono integrate per esplicitare il senso del discorso, così ad esempio in **CT**, 232 / **CTc**: "Un tale che, per ragioni di studio…" → "un tale che, per ragioni di studio, ha avuto a che fare con queste leggende". In altri casi può invece variare l'intonazione nella recitazione, trasformando un'interrogativa in affermativa, come avviene in VVc per "«Entriamo subito nel merito?» spiò Panzacchi" (**VV**, 152). A volte i discorsi riportati indiretti sono resi al discorso diretto, come i resoconti delle notizie in **LMc**, non detti dalla voce narrante ma recitati dall'amico Zito e su Televigata (**LM**, 154, 180). Le parti diegetiche in relazione alle battute vedono l'esclusione degli incisi riferiti ai *verba dicendi* e alle dinamiche relative agli interlocutori, sostituite dalle immagini. Ciò avviene anche per le descrizioni, ovviamente, come in **LMc** quando alla descrizione della strada davanti al condominio di Lapecora (**LM**, 18) si sostituisce un'illustrazione didascalica. Sono rari i casi inversi, in cui le parole, nelle didascalie, sostituiscono le scene, come in **CTc** quando, invece di mostrare Montalbano che parla con il Questore, senza rivelare il contenuto della conversazione, appare la didascalia su sfondo nero ripresa dal romanzo, con la sola variante dei puntini di sospensione in luogo del punto fermo finale (**CT**, 77): "Montalbano gli riferì tutto e alla fine il questore rimase pensieroso. Poi tirò un sospiro…".

Le illustrazioni del testo originario sono didascaliche, ma al loro interno la relazione tra testo recitato e immagine può presentare soluzioni più complesse, offrendo una raffigurazione di quanto riportato nel dialogo in atto, come quando in **VVc** Montalbano racconta a Serravalle la sua ricostruzione degli avvenimenti che hanno portato all'omicidio della Licalzi, e sullo sfondo in bianco e nero appaiono le illustrazioni dei momenti salienti. Oppure può essere intersecante, per cui, sempre in **VVc**, nel capitolo 14, nella raffigurazione del dialogo tra il giudice Tommaseo, che vuole proteggere Panzacchi che ha inquinato le indagini, è inserito dagli autori, appeso alla parete, alle spalle del commissario, un quadro con su scritto "La legge è uguale per tutti" e disegnata la bilancia allegorica. L'inserimento enfatizza e scioglie ogni ambiguità semantica alla frase del commissario che invita il magistrato a scegliere "la bilancia giusta, tra le tante che ci sono nel suo ufficio" (**VV**, 159).

Il livello di complessità del dialogo tra parola recitata o azione del personaggio e immagine nell'illustrazione può però essere più elevato, richiedere dei collegamenti a distanza e stimolare l'attenzione del "lettore-spettatore-giocatore". Così, ancora in **VVc**, a prima vista non è chiaro perché Montalbano decida di chiamare Vassallo per sapere se la Licalzi la sera del suo omicidio avesse avvisato che non sarebbe andata a cena (**VV**, 54), in quanto è tagliata la parte relativa alla riflessione del commissario sugli appuntamenti nell'agenda della donna. In realtà il cognome e l'appuntamento erano apparsi su un foglietto in evidenza sul tavolo del commissario in precedenza, all'inizio del video 4/10, tra le carte ritrovate nella stanza della vittima.

L'elemento iconico interagisce inoltre con quello verbale, recitato, permettendo soluzioni economiche quando ad esempio in **CTc** Montalbano senza accorgersene apre nudo al Questore (**CT**, 71), il che non richiede parole, ma la successiva presa di coscienza non è nel cartone animato, in cui l'imbarazzo conseguente è implicito. La scena, come spesso avviene nella serie, è comica, e anche in questa direzione le immagini contribuiscono all'effetto. Quando ad esempio Montalbano in **VVc** legge il pizzino di Catarella con l'elenco delle telefonate, è ripreso il testo di Camilleri: "Ano tilifonato

Vizzalllo Guito Sera falle [...]" (**VV**, 65), ma l'iconotesto, rivelando un intervento autonomo degli autori del cartone animato, mostra che per Vizzallo la terza /l/ è una correzione, aggiunta sopra la parola da Catarella.

Infine, il dettato linguistico del romanzo, delle parti riprese nell'adattamento, è sostanzialmente rispettato[44]. In alcuni casi possono essere sintetizzati degli scambi dialogici dalla voce narrante, come il primo interrogatorio della vedova Lapecora (**LM**, 45), ma di solito le battute sono riprese con minime varianti, prevalentemente fonologiche (ad esempio **CT**, 9 / **CTc**: "che" → "ca"; "matre" → "madre"; **VV**, 65, 73 / **VVc**: "tilifono" → "tilefono"; "buttana" → "bottana"), non necessariamente volte a italianizzare il testo. A volte sono più probabili dei meri *errori* degli attori nella lettura, e solo in alcuni casi si verificano delle *censure* attraverso soluzioni eufemistiche, come in **CTc**, quando nel capitolo 2 Montalbano dice: "Lo sai quello che ci devi fare con il mitra", invece di "Mettitelo in culo" (**CT**, 27) a Fazio che vorrebbe fargli prendere l'arma dall'automobile per l'arresto di Tano *u grecu*[45].

L'uso dell'italiano in luogo del vigatese caratterizza invece i giochi extradiegetici, e basti qui ricordare la variazione *gaddrina*/*gallina* nel titolo del gioco intermezzo legato all'incidente di Gallo in **VV**, che sbanda e si scontra con la Twingo parcheggiata davanti alla villa Licalzi, incolpando appunto una *gaddrina*, in **VV** come in **VVc**. Il minigioco tipo *gameboy* è introdotto dalla frase ironica: "Che un Gallo riesca ad evitare una gallina non è cosa facile", e mostra una macchina della polizia, vista dall'alto, che percorre una strada e deve evitare sia delle macchie d'olio, sia le galline che la attraversano, e se le investe diventano macchie di rosso (sangue) sull'asfalto, introdotte da un sonoro che evoca uno schiacciamento, mentre nella parte inferiore dello schermo avviene il conteggio dei "Pollicidi".

6. Dal libro al gioco

Quanto finora segnalato è indicativo del *tradimento*, anche volontario, del testo originario, ma necessario o funzionale al linguaggio di destinazione. Il cartone animato interattivo vede però l'applicazione di una pratica, appunto l'interazione, tradizionalmente estranea all'illustrazione e alla sua animazione. L'audiovisivo diventa infatti giocabile, il che implica un dialogo tra più media: romanzo, illustrazione, animazione, videogioco. A quest'ultimo abbiamo fatto riferimento in più occasioni, ora però intendiamo approfondire un confronto tra un gioco diegetico e il testo originario per mostrare alcuni aspetti a nostro giudizio rilevanti dell'adattamento come processo e in sé, e di ciò che esso rivela del romanzo.

Riprendiamo un episodio a cui abbiamo già accennato: la perquisizione non autorizzata della villa Licalzi in **VVc**. Dopo aver selezionato gli oggetti, il giocatore deve entrare nella casa, arriva così davanti alla porta sotto la tempesta (accentuata dal sonoro, che si attutirà negli interni, dove la colonna sonora creerà un tappeto inquietante): se non ha preso il sacchetto con i ferretti per scassinarla, deve tornare indietro, al bagagliaio, e scegliere di nuovo gli oggetti che ritiene necessari. Non solo però per entrare in casa, ma anche per muoversi al suo interno, ad esempio la torcia. Questo implica che il giocatore debba, prima di scegliere, riflettere su quanto andrà a fare, e su cosa gli sarà necessario

[44] Questo aspetto in certi casi può comportare problemi di coerenza: ricorre in **VV** un elemento che non quadra a Montalbano del sopralluogo in casa Licalzi (**VV**, 111, 119) e che comprende durante il concerto del Maestro Barbera (**VV**, 181); lo stesso momento epifanico avviene in **VVc**, ma prima non viene mai detto che qualcosa non "quatrasse".

[45] Si ha anche una sorta di censura visiva in **VVc**: il viso deformato dal *lupus* del Maestro Barbera non viene mostrato, ma è descritto in **VV**, 183.

per riuscirvi. Infatti, non è un gioco d'azione, ma di strategia, e in questo caso il "lettore-spettatore-giocatore" può procedere anche senza conoscere il libro, ma con le competenze acquisite in quanto esperto di *adventure game* di strategia.

Il *gameplay*, inoltre, è impostato per far capire (senza rivelare) quali soluzioni debba trovare il giocatore. Così, quando ci si avvicina alla porta con gli strumenti sbagliati, sotto la pioggia, Montalbano torna in terza persona e fissa fuori dallo schermo, mentre la voce del suo pensiero dice: "E adesso come faccio ad aprire questa porta? Dovrei anche evitare di lasciare impronte". In pratica, oltre ai ferretti c'è bisogno di altro. Nel *longplay* riappaiono quindi gli oggetti scelti nella parte bassa dello schermo, e puntando e cliccando il giocatore seleziona "guanti", poi riapre il bagagliaio (il ritorno è in ellissi), annulla il piumino per il fazzoletto, dà l'*ok*, ma giunto alla porta Montalbano ripete ancora la sua frase, e quando riappaiono in basso gli oggetti scelti ribadisce: "Questi non vanno". Può anche commentare: "Sono pochi", finché il giocatore non capisce quale sia l'armamentario necessario, almeno parziale, per iniziare ad accedere all'interno. Dove, se quanto scelto non è corretto e richiede un nuovo sopralluogo al bagagliaio, la voce del pensiero potrà ad esempio dire: "Non si vede niente, e se dovesse esserci qualcuno? Devo stare molto attento".

Rispetto al romanzo tutto questo è una dilatazione temporale, un rallentamento della trama, ma è ciò che interessa al giocatore, che non vuole solo essere spettatore o lettore. Il dialogo che instaura il gioco con il testo in questo caso non spinge a pensare come Montalbano, ma ad agire come un investigatore. Di fatto, la scena del romanzo diventa una traccia per stuzzicare l'ingegno del giocatore. Però lo svolgimento della perquisizione rivela anche alcune caratteristiche della scrittura dei Montalbano compatibili con la *gamificazione*: l'attenzione a quanto si vede, l'uso di descrizioni puntuali, funzionali, proprie chiaramente anche del genere giallo. Quando infatti il giocatore entra nella casa con la torcia, gli ovali di quest'ultima illuminano dettagli dell'interno, oggetti che Montalbano nomina, come "un tavolinetto posato a gambe all'aria". In basso a destra è riportata la mappa della casa, con un punto rosso che indica dove si trova il personaggio. Se questo è un espediente tipicamente videoludico, il resto è una raffigurazione di quanto descritto da Camilleri, e nelle parole di Montalbano, muovendosi tra i due piani a seconda di quanto il giocatore indica con il cursore, la diegesi si fa mimesi: "Una porta s'apriva su una cucina così specchiante che pareva levata da una *réclame*; un'altra porta dava in un bagno tanto tirato a lucido che pareva non si fosse mai trasito nessuno" → "Una cucina che sembra levata da una *réclame*!" / "Un bagno nuovo, tirato a lucido!"; "La prima che raprì gli lasciò vedere una nitida cameretta per un ospite; la seconda lo portò dintra un bagno più grande di quello del pianterreno, ma, al contrario di quello di sotto, qui regnava un notevole disordine" → "Questa deve essere una cameretta per un ospite" / "Il bagno è notevolmente in disordine. Un accappatoio di spugna, rosa, gettato a terra, come se chi lo portava se lo fosse levato di prescia".

Il cursore indica quale azione si possa intraprendere trasformandosi da freccia a mano; il giocatore nel *longplay* continua a muoversi tra piano terra e primo piano, e qui avviene una variazione rispetto al romanzo: nel salotto, tra oggetti non ancora disimballati, si trova lo "scaffaletto" a vetri che nel libro Montalbano noterà appena nella perquisizione ufficiale nel capitolo 2 (**VV**, 28) e considererà solo molto dopo, nell'ottavo (**VV**, 90). In quel mobile è però conservato l'astuccio con il violino, e vedendolo pensa: "Guarda che strano: l'unica cosa in ordine è questo scaffaletto a vetri". Poi, seguendo quanto entra nell'ovale della torcia: "Ventagli vecchi e qualche statuina di ceramica". / "Conchiglie molto belle, da collezione" / "Un astuccio da violino chiuso". Infine, si allontana dalla vetrinetta e nella camera, da un'altra prospettiva, scopre "due tappeti arrotolati", anch'essi nel libro citati successivamente (**VV**, 28). Si tratta di un procedimento di accorpamento

dei passaggi che abbiamo già individuato, e che in questo caso si rivela funzionale al gioco di strategia. Il giocatore ha già individuato l'elemento fondamentale: l'astuccio del violino. I tappeti invece sono un depistaggio, ma il seguire pedissequamente la linea narrativa principale impedisce digressioni, quindi non ritorneranno più nel *longplay*, e verosimilmente nel *gameplay*, per non portare fuori dall'indagine ufficiale del romanzo.

7. Conclusioni

I *longplay* su YouTube hanno raccolto al 16 ottobre 2024 complessivamente oltre 157.000 visualizzazioni e 50 commenti[46]. Esclusi quelli critici già citati, i restanti sono per lo più entusiasti[47], spesso di persone che ci avevano giocato a suo tempo. Molti si dichiarano *fan* di Montalbano e felici di vederlo anche in questa veste. D'altronde l'adattamento a cartoni animati interattivi non altera il protomondo (se non nelle *sviste* come la voce di Livia in **CTc**), ma nemmeno entra in conflitto con la coeva serie tv, perché di fatto neanche quest'ultima lo nega. La *dominante* Zingaretti, al tempo, non era ancora tale, e nel videogioco si ritrovano tutte le caratteristiche proprie di Montalbano, la cui immagine si rivela più fedele ai romanzi di quanto non lo sia nella serie di Sironi. Anzi, è fisicamente assai prossima a Pietro Germi, ovvero la figura che Camilleri immaginava come il suo commissario[48].

I cartoni animati interattivi non solo non negano il protomondo, ma lo integrano e rendendo visibili e ascoltabili i personaggi e i luoghi, e offrono informazioni aggiuntive ai lettori dei primi romanzi di Montalbano. Ne sono un esempio le letture del commissario. Questi è raccontato nei romanzi come persona che usa personaggi, testi e autori letterari come modelli o strumenti per interpretare la realtà, ma anche come persona nell'atto di leggere. Entrambi gli aspetti si ritrovano nei cartoni animati[49]: in alcuni casi le citazioni dei testi originali sono integrate con la visualizzazione dei libri che offrono così anche titoli di opere di cui il romanzo nomina solo l'autore (l'edizione Sellerio di *Rosaura alle dieci* di Marco Denevi, in **VV**, 56, 117) o viceversa (del libro *Metafisica dell'essere parziale*, in **LM**, 209, si vede in **LMc** che è di Carmelo Ottaviano), mentre per Eduardo De Filippo, di cui non è ripreso il titolo *Le voci di dentro* (**CT**, 33), in **CTc** c'è il gioco extradiegetico di approfondimento sull'autore "La commedia di Eduardo", un *quiz* sulle sue commedie.

Le citazioni portano ai fenomeni di intertestualità esterna, non sono riconducibili solo all'ambito letterario, ma anche a quelli fumettistico, cinematografico e televisivo. È forse anche con intento ludico che, ad esempio, Mimì Augello appare biondo, coi capelli un po' lunghi, lisci, pettinati con riga da una parte, il viso allungato, il naso aquilino, tanto da sembrare il personaggio Zanardi di Andrea Pazienza, mentre il modello di Catarella è l'attore Tiberio Murgia e in **CTc** quello di Carmelo Ingrassia è il suo quasi omonimo Ciccio Ingrassia; per Ingrid viene invece ripresa Greta Garbo (d'altronde in **CT**, 67 si legge che ha la voce della sua doppiatrice in italiano) e il preside Burgio ricorda addirittura Camilleri. Si tratta di omaggi, o di forme di fedeltà al testo originario, ma anche di interpretazioni dei personaggi, specie per quanto riguarda Augello: nei romanzi Montalbano non riesce a fidarsi pienamente di lui, e Zanardi è quanto di più inaffidabile

[46] Altri sono stati raccolti dalle pagine del gioco <www.lavocedelviolino.it/comutenti.php> [consultato 18 ottobre 2024].
[47] @BEATRICEDONZELLI arriva addirittura ad affermare: "Racconti introvabili altrove e presentati in modo originale! Questo Montalbano è meglio di Zingaretti…".
[48] Cfr. A. CAMILLERI, "Vi racconto la vera faccia del mio Montalbano", «la Repubblica», 19 aprile 2009.
[49] Anche se non sempre i riferimenti sono ripresi, si pensi ad esempio alla citazione di Pavese e Vittorini in **CT**, 106, ma tagliati nel discorso del preside Burgio in **CTc**, così come il titolo di Delio Tessa (**CT**, 107).

si possa pensare. Esiste però anche un riferimento *pop* gratuito, un chiaro omaggio a un altro personaggio siciliano di successo: Rolando, creato da Aldo Baglio del trio Aldo, Giovanni e Giacomo, che nella seconda metà degli anni Novanta era diventato una vera e propria icona televisiva grazie a *Mai dire gol*, il programma della Gialappa's Band su Italia 1. Lollo, il pescivendolo che in **LM** 18 dice "cose da pazzi", in **LMc** pronuncia l'affermazione strascicando la /a/, ottenendo un "cose da paaaazzi" con un'intonazione che non può che far ricordare "non ci posso creeeedere", il tormentone di Rolando.

Il cartone animato interattivo rivela quindi un adattamento attento e rispettoso del testo originario, autonomo rispetto alla nascente dominante televisiva della serie, aperto a relazioni con altre figure della *pop culture* italiana contemporanea e capace di cogliere e sviluppare elementi portanti della narrazione di Camilleri. Siamo nel territorio (video)ludico, dell'intrattenimento, ma non della parodia comica e, seppur limitato nelle sue azioni, il giocatore deve confrontarsi con strategie necessarie alla risoluzione di azioni da *giallo* e può rischiare di non finire il gioco, che peraltro mostra significative difficoltà se non ci si confronta con il libro. Il che porta al lettore, che si fa qui anche spettatore, supponiamo compiaciuto, del "tradimento", indispensabile, come dice Camilleri.

Bibliografia

APRILE, MARCELLO, "Montalbano in tv e la biodiversità televisiva", «Lingua italiana - Treccani.it», 4 novembre 2019, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Montalbano/Aprile.html> [consultato 18 ottobre 2024].

ARCANGELI, MASSIMO, "Andrea Camilleri tra espressivismo giocoso e sicilianità straniata. Il ciclo di Montalbano", in GIUSEPPE MARCI (a cura di), *Lingua, storia, gioco e moralità nel mondo di Andrea Camilleri*, Atti del Seminario (Cagliari, 9 marzo 2004), Cagliari, Cuec, 2004, pp. 203-232.

BITTANTI, MATTEO (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008.

BITTANTI, MATTEO; GANDOLFI, ENRICO, *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Milano-Udine, Mimesi, 2018.

BOTTONI, LUCIANO, "L'universo dei videogiochi", «Enthymema», 12 (2015), pp. 376-388, <https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema/article/view/4796> [consultato 18 ottobre 2024].

CALVO RIGUAL, CESÁREO, "La variazione linguistica nella serie televisiva de *Il commissario Montalbano*", in GIOVANNI CAPRARA, SIMONA DEMONTIS (a cura di), *Mediterraneo: incroci di rotte e di narrazioni*, Cagliari, 2020 (Quaderni camilleriani, 10), pp. 70-87, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-10>.

CAPRARA, GIOVANNI, "Topalbano, commissario a Vigatta: a colloquio con Francesco Artibani", in MORENA DERIU, GIUSEPPE MARCI (a cura di), *Realtà e fantasia nell'isola di Andrea Camilleri*, Cagliari, 2019 (Quaderni camilleriani, 7), pp. 37-40, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-7>.

CAPRARA, GIOVANNI, "L'isola di Topalbano. Da Vigàta ai tesori di Cariddi", in MORENA DERIU, GIUSEPPE MARCI (a cura di), *Realtà e fantasia nell'isola di Andrea Camilleri*, Cagliari, 2019, Cagliari, 2019 (Quaderni camilleriani, 7), pp. 53-68, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-7>.

DE FAZIO, DEBORA, "La lingua pirsonale di Agatino Catarella", «Lingua italiana – Treccani.it», 6 novembre 2019, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Montalbano/de_Fazio_Catarella.html> [consultato 18 ottobre 2024].

DEMONTIS, SIMONA (a cura di), *Bibliografia tematica sull'opera di Andrea Camilleri*, Cagliari, 2021 (Quaderni camilleriani, Volume speciale 2021), <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-volume-speciale-2021>.

FIDOTTA, GIUSEPPE; MARIANI, ANDREA (a cura di), *Archeologia dei media. Temporalità, materia, tecnologia*, Milano, Meltemi, 2018.

FIORONI, FEDERICA, "Nuovi ambiti di applicazione", in STEFANO CALABRESE, *La suspense*, Roma, Carocci, 2016, pp. 77-101.

ISER, WOLFGANG, *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, trad. it. RODOLFO GRANAFEI, rev. di CHIARA DINI, Bologna, il Mulino, 1987.

LEITCH, THOMAS (ed.), *The Oxford handbook of adaptation studies*, New York, Oxford University Press, 2017.

LUPO, FILIPPO, "Storia del Camilleri Fans Club e del sito vigata.org", in GIOVANNI CAPECCHI (a cura di), *Le magie del contastorie*, Cagliari, 2020 (Quaderni camilleriani, 13), pp. 17-22, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-13>.

MARRONE, GIANFRANCO, *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Roma, Rai-ERI, 2003.

MARRONE, GIANFRANCO, "Intorno alla tavola del commissario Montalbano", in GIOVANNI MANETTI, PAOLO BERTETTI, ALESSANDRO PRATO (a cura di), *Semiofood. Comunicazione e cultura del cibo*, Torino, Centro scientifico editore, 2006, pp. 265-277.

MARRONE, GIANFRANCO, *Storia di Montalbano*, Palermo, Edizioni Museo Pasqualino, 2018.

MATT, LUIGI, "Lingua e stile della narrativa camilleriana", in DUILIO CAOCCI, GIUSEPPE MARCI, MARIA ELENA RUGGERINI (a cura di), *Parole, musica (e immagini)*, Cagliari, 2020 (Quaderni camilleriani, 12), pp. 39-93, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-12>.

NICHIL, ROCCO LUIGI, "Bibliografia montalbiana", «Lingua italiana – Treccani.it», 4 novembre 2019, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Montalbano/Nichil_Biblio.html> [consultato 18 ottobre 2024].

PAGANO, DANIELA, "La lingua di Camilleri dai romanzi Sellerio alla fiction Rai: analisi della *Forma dell'acqua* e del *Ladro di merendine*", «Diacritica», 38 (2021), <https://diacritica.it/letture-critiche/la-lingua-di-camilleri-dai-romanzi-sellerio-alla-fiction-rai-analisi-della-forma-dellacqua-e-del-ladro-di-merendine.html> [consultato 18 ottobre 2024].

PELLITTERI, MARCO; SALVADOR, MAURO, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

PISCHEDDA, BRUNO, *Dieci nel Novecento. Il romanzo italiano di largo pubblico dal liberty alla fine del secolo*, Roma, Carocci, 2019.

SALVADOR, MAURO, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Milano-Udine, Mimesis, 2015.

SANTULLI, FRANCESCA, *Montalbano linguista. La riflessione metalinguistica nelle storie del commissario*, Milano, Arcipelago, 2010.

SEBASTIANI, ALBERTO, "Montalbano a fumetti, tra la Rai e Topolinia", «Lingua italiana – Treccani.it», 13 settembre 2024, <https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Camilleri/Z_Camilleri1.html> [consultato 18 ottobre 2024].

SEBASTIANI, ALBERTO, "Montalbano e gli adattamenti a fumetti. Tra letteratura, serie tv e problemi linguistici", in GIUSEPPE MARCI, PAOLO LUSCI (a cura di), *La cululùchira e altri temi di Vigàta*, Cagliari, 2024 (Quaderni camilleriani, 21), pp. 78-89, <https://www.camillerindex.it/quaderni-camilleriani/quaderni-camilleriani-21>.

SOTTILE, ROBERTO, "A caccia di «autoctonismi» nella scrittura di Andrea Camilleri. La letteratura come *accianza* di sopravvivenza per le parole altrimenti dimenticate", in GRUPPO DI RICERCA DELL'ATLANTE LINGUISTICO DELLA SICILIA (a cura di), *La linguistica in campo. Scritti per Mari D'Agostino*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2016, pp. 195-212.

Legenda

Si segue il sistema di abbreviazioni del *CamillerINDEX*, e si aggiunge la "c" minuscola alla sigla dei romanzi per i cartoni animati interattivi:

FA = CAMILLERI, ANDREA, *La forma dell'acqua*, Palermo, Sellerio, 1994.
CT/**CTc** = CAMILLERI, ANDREA, *Il cane di terracotta*, Palermo, Sellerio, 1996.
LM/**LMc** = CAMILLERI, ANDREA, *Il ladro di merendine*, Palermo, Sellerio, 1996.
VV/**VVc** = CAMILLERI, ANDREA, *La voce del violino*, Palermo, Sellerio, 1997.