

DimENTICARE Napoleone? Storia, letteratura, arti intorno alla figura dell'imperatore francese

UNICApresS/didattica

a cura di
Rafaella Pilo



L'organizzazione di un seminario in occasione del bicentenario della morte di Napoleone Bonaparte ha risposto al duplice intento di coordinare un gruppo variegato e multidisciplinare e di realizzare un'azione di politica culturale mirata a non dimenticare le vicende storiche relative e connesse alla figura dell'imperatore dei francesi in una prospettiva orgogliosamente ostile a qualsivoglia manomissione della memoria, mascherata dal politically correct approach orientato e dettato dalla diffusione dilagante della cancel culture.

Le due giornate di studio, di cui il presente volume è il frutto, hanno evidenziato l'importanza della riflessione su una personalità imponente che si può ritenere parte fondante della storia europea e globale e che è, d'altro canto, assai difficile far emergere attraverso una visione univoca.

Tale visione, peraltro, non è mai stata tra gli obiettivi prefissati. Ciò che conta è, invece, la volontà comune e condivisa tra studiosi di discipline diverse di scegliere di non dimenticare Napoleone. Un approccio, questo, che può essere interpretato anche nei termini di una presa di posizione orientata al netto rifiuto del sacrificio di una parte essenziale della memoria e della identità europee.

UNICApres/didattica
Quaderni del Corso di laurea in Filosofia
Università degli studi di Cagliari
#2

QUADERNI DEL CORSO DI LAUREA IN FILOSOFIA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAGLIARI

Collana diretta da Gianluca Scroccu

Comitato scientifico

Gianluca Scroccu, Università degli studi di Cagliari (resp. scientifico)

Valter Alberto Campana, Dirigente scolastico

Pierpaolo Ciccarelli, Università degli studi di Cagliari

Francesca Maria Crasta, Università degli studi di Cagliari

Letizia Fassò, Liceo classico G.M. Dettori, Cagliari

Piergiorgio Floris, Università degli studi di Cagliari

Giovanna Granata, Università degli studi di Cagliari

Rafaella Pilo, Università degli studi di Cagliari

Felice Tiragallo, Università degli studi di Cagliari

Michele Zedda, Università degli studi di Cagliari

Dimenticare Napoleone?
Storia, letteratura, arti intorno alla figura
dell'imperatore francese

a cura di
Rafaella Pilo



Cagliari
UNICApress
2023

Dimenticare Napoleone? Storia, letteratura, arti intorno alla figura dell'imperatore francese, a cura di Rafaella Pilo

QUADERNI DEL CORSO DI LAUREA IN FILOSOFIA.
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAGLIARI, #2

In copertina: "Dimenticare Napoleone?" di Chiara Muscas vincitrice del concorso finalizzato all'ideazione e alla realizzazione di una locandina sul tema "Dimenticare Napoleone?" promosso dal Dip. di Lettere, Lingue e Beni Culturali dell'Univ. degli studi di Cagliari.

© Autori dei contributi e UNICApres
CC-BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Publicato con il supporto finanziario di UNICApres.

Cagliari, UNICApres, 2023 (<http://unicapres.unica.it>)

ISBN: 978-88-3312-082-9

e-ISBN: 978-88-3312-083-6

DOI: 10.13125/unicapres.978-88-3312-083-6

INDICE

- 7 Dimenticare Napoleone?
Rafaella Pilo
- 15 Napoleone Bonaparte e la celebrazione del bicentenario della
sua scomparsa nella recente storiografia italiana
Nicoletta Bazzano
- 23 Napoleone e il mondo romano: alcuni aspetti
Piergiorgio Floris
- 35 Biblioteche e requisizioni librerie in età napoleonica
Giovanna Granata
- 51 Il mito di Napoleone nel fascismo e antifascismo italiano
Gianluca Scroccu
- 61 Il mito di Napoleone nella letteratura di lingua tedesca
Valentina Serra
- 75 Napoleone e gli afrancesados: dalla Rivoluzione alle guerre na-
poleoniche
María Dolores García Sánchez
- 85 D'Annunzio e il culto napoleonico
Roberto Puggioni
- 101 La narrazione di Napoleone e il secolo serio: alcuni spunti sul
tema da *La Certosa di Parma* di Stendhal.
Mauro Pala

- 117 Immagini mitiche di Napoleone: Friedrich Nietzsche, Friedrich Gundolf e Oswald Spengler
Andrea Orsucci
- 133 Geografie napoleoniche
Marcello Tanca
- 147 I musei dell'Imperatore. Tra ideali rivoluzionari, spoliazioni e Restaurazione
Simona Campus
- 161 Le campagne d'Italia nei disegni di Giuseppe Pietro Bagetti (1764-1831)
Rita Pamela Ladogana
- 171 Una commedia elbana: *N – Io e Napoleone* (2006, di Paolo Virzì)
David Bruni
- 181 Napoleone nei videogiochi
Roberto Ibbà
- 195 Indice dei nomi

Dimenticare Napoleone?

Rafaella Pilo

In occasione del bicentenario della morte di Napoleone Bonaparte, ho organizzato un seminario dal titolo "Dimenticare Napoleone?"¹ svoltosi il 9 e 10 Dicembre 2021 al Dipartimento di Lingue, Lettere e Beni culturali dell'Università degli Studi di Cagliari con il patrocinio del Magnifico Rettore prof. Francesco Mola. Il duplice intento era tanto quello di coordinare un gruppo variegato e multidisciplinare, quanto quello di realizzare un'azione di politica culturale mirata a non dimenticare le vicende storiche relative e connesse alla figura dell'imperatore dei francesi in un'ottica orgogliosamente ostile a qualsivoglia manomissione della memoria, mascherata dal *politically correct approach* orientato e dettato dalla diffusione dilagante della *cancel culture*.

Al seminario hanno preso parte con entusiasmo e impegno molti colleghi dell'Ateneo cagliaritano: storici (*tout court*, della musica, del cinema, della letteratura, dell'arte, del Medio Oriente, del diritto) geografi e filosofi che hanno dato vita a un *parterre du roi* molto vivace e originale che viene riprodotto, purtroppo solo parzialmente, in questo volume collettaneo per via di alcune significative, ma non imprescindibili, *défaillances*.

Il testo intende mantenere la medesima organizzazione voluta per il seminario e si articola in tre aree tematiche: quella storica, quella letteraria e quella filosofico-artistica.

Il blocco della riflessione storica è aperto da Nicoletta Bazzano con un contributo dal titolo *Napoleone Bonaparte e la celebrazione del bicentenario della sua scomparsa nella recente storiografia italiana* nel quale vengono illustrate le tante maniere in cui l'immagine dell'imperatore dei francesi è stata declinata.

¹ Alessandra Aru (2022), *Dimenticare Napoleone?* in *Cronache e notizie*, «Storia e Politica», XIV n. 1, pp. 228-235

Lo studio della recente bibliografia su Napoleone pubblicata in Italia costituisce il focus del discorso che, nell'ambito del seminario, si era concentrato sull'effigie imperiale. Nei ritratti di Giuseppe Longhi e di Antoine-Jean Gros, per esempio, Napoleone appare come un condottiero su cui riporre le speranze di vittoria dei valori rivoluzionari mentre nell'opera di Jacques-Louis David, egli appare spesso ritratto su un cavallo bianco, simbolo della regalità e dell'*Ancien Régime*, come in qualche modo imbrigliato dal corso rivoluzionario. Una volta divenuto imperatore, tuttavia, egli deciderà di non posare più dal vivo. La volontà di negarsi agli artisti va ricondotta alla necessità di mantenere il controllo sulla propria immagine che avrebbe dovuto corrispondere a quella di console, così come appare nell'opera di Jean Auguste Dominique Ingres, e assolvere alla rappresentazione del potere nuovo da lui incarnato.

Piergiorgio Floris presenta, invece, una relazione dal titolo *Napoleone e il mondo romano: alcuni aspetti*. È noto che Napoleone non fosse indifferente al mito dell'antichità, in particolare quello di Roma dell'età imperiale. Nel 1819, durante il suo esilio sull'isola di Sant'Elena, egli dettò al suo *valet de chambre* alcune considerazioni sull'opera cesariana, pubblicate nel 1836 come *Précis des guerres de Jules Cesar par Napoleon*. Nell'opera si riesaminava il *corpus* dei *Commentarii* con osservazioni personali, politiche e militari e si illustravano gli ultimi sei mesi della vita di Cesare. Inoltre, nelle prime pagine dell'opera, Napoleone presentò la vita di Cesare prima della campagna in Gallia e il suo ruolo di comandante militare; probabilmente con l'intenzione di mostrare che la campagna gallica per Cesare aveva rappresentato quello che le Campagne d'Italia erano state per Napoleone, vale a dire il presupposto per la conquista del potere.

Segue il contributo di Giovanna Granata dal titolo *Biblioteche e requisizioni librerie in età napoleonica* in cui viene approfondito il rapporto tra Napoleone e il patrimonio culturale che richiama le requisizioni di opere d'arte e di libri condotte dai soldati francesi nei territori conquistati. Le spoliazioni di libri e manoscritti, meno note rispetto a quelle delle opere d'arte, si collegavano anche a un altro fenomeno: la soppressione degli ordini religiosi e la disponibilità dei loro beni cominciata nel 1789 e confermata anche da Napoleone. In seguito alla sua caduta, gli ordini religiosi richiesero la restituzione dei loro libri e la situazione creatasi non mantenne una stabilità. Quest'esperienza portò a una nuova visione delle biblioteche rispetto a quella presente nell'*Ancien Régime*: non più realtà isolate ma interdipendenti, collegate

tra loro in modo da costituire un sistema territoriale e dare origine alla storia della biblioteca pubblica contemporanea.

La sessione storica si chiude con *Il mito di Napoleone nel fascismo e antifascismo italiano* di Gianluca Scroccu nel quale si approfondiscono le ragioni per le quali la figura di Napoleone Bonaparte possa essere considerata innovatrice. Il mito napoleonico si delineò per la politica italiana tra la fine della Prima Guerra Mondiale e l'avvento di Mussolini. Il duce nutriva una grande passione per Napoleone al quale si sentiva vicino sia nella costruzione del regime totalitario, sia nel suo disfacimento. Inizialmente il fascismo utilizzò l'immagine di Napoleone come creatore di un potere e di uno stato forte alla base dell'impero; in seguito preferì quella del combattente, in previsione dell'affacciarsi sul conflitto mondiale.

Il discorso si muove attraverso la letteratura classica e più recente legata all'uso della figura dell'imperatore dei francesi.

La sessione dedicata alla letteratura si apre con il contributo di Valentina Serra intitolato *Il mito di Napoleone nella letteratura di lingua tedesca* e che verte sullo sviluppo della relazione tra la Germania e Napoleone attraverso la distinzione di tre fasi che si rispecchiano nella produzione letteraria: dall'inizio del XIX secolo alla fine della Prima Guerra Mondiale; dalla Repubblica di Weimar alla fine del regime nazista; dalla fine della Seconda Guerra Mondiale ai giorni nostri. Mentre Hegel e Beethoven restarono colpiti sfavorevolmente dalla ferocia delle truppe napoleoniche e dalla auto incoronazione come imperatore. Furono i lirici delle guerre di liberazione a svilupparne l'immagine negativa e la demonizzazione letteraria in quanto tiranno. Alla notizia della morte di Napoleone si assistette a un rovesciamento: compassione verso il tiranno esiliato, ammirazione e apprezzamento per le sue grandi conquiste.

Discorso parallelo, ma assai distinto è quello condotto da María Dolores García Sánchez, nel suo *Napoleone e gli afrancesados: dalla Rivoluzione alle guerre napoleoniche*. Rintracciare le orme della presenza napoleonica nella letteratura spagnola è risultato complesso a causa dell'assenza di opere incentrate su Napoleone. La sua figura è, infatti, inscindibilmente legata alla guerra d'indipendenza spagnola (1808-1814), un conflitto che ha mostrato la sua importanza come esempio di liberazione nazionale, insurrezione popolare e guerra civile. Infatti, se da una parte ciò aveva portato alla luce il termine *afrancesados*, a indicare coloro che avevano appoggiato Napoleone (tra i quali figuravano anche artisti e letterati), dall'altro aveva ricondotto sul trono il re Fer-

dinando VII, fervente assolutista, mostrando al liberalismo la via verso il suo dissolvimento.

Sul fronte della letteratura italiana, Roberto Puggioni con il suo *D'Annunzio e il culto napoleonico* si sofferma sul rapporto tra il vate e l'imperatore ricollegandosi al recupero della figura e del ruolo di Napoleone per quel gruppo intellettuale che agiva in Italia al principio del XX secolo e che ebbe una forte incidenza sul piano politico. Il discorso si sposta, pertanto, dall'asse strettamente culturale a quello più squisitamente collegato all'azione politica all'interno di un sistema circolare di continui, inevitabili, rimandi tra le due sfere.

Mauro Pala con *La narrazione di Napoleone e il secolo serio: alcuni spunti sul tema da La Certosa di Parma di Stendhal* chiude la sessione dedicata alla letteratura. La scelta dell'ambientazione nella provincia italiana e l'utilizzo di un protagonista non francese, simile a Napoleone nella parlata dell'idioma, si collegava all'intenzione da parte dell'autore di raccontare una serie di *petits faits vrais* che alludevano sempre a qualcosa di più grande. Il punto forte della sua scrittura era la consapevolezza performativa procurata anche da *escamotage* come il far indossare un'uniforme da ussaro che produce l'automatica identificazione/trasformazione in ussaro del protagonista. Stendhal elogiava Napoleone per il ruolo avuto nel colpo di Stato del 18 Brumaio, essendo riuscito a portare a termine il processo di stabilizzazione e dichiarando in tale modo la rivoluzione conclusa e i principi fissati mediante il *code civil*. Infine l'autore sosteneva che Napoleone sarebbe stato l'unica garanzia di sopravvivenza degli ideali rivoluzionari.

La prima relazione relativa al gruppo filosofico-artistico è quella di Andrea Orsucci dal titolo *Immagini mitiche di Napoleone: Friedrich Nietzsche, Friedrich Gundolf e Oswald Spengler*. Orsucci racconta di un Napoleone leggendario che si è spesso sovrapposto alla figura reale mediante una varietà di processi di trasfigurazione. All'inizio del Novecento, nella cerchia di Stefan George e Friedrich Gundolf, la rilettura del mito avvenne attraverso gli scritti di Nietzsche che considerava Napoleone una figura rinascimentale, inaccessibile e impassibile, in cui convergevano rigore, atarassia, apatia che si manifestarono tanto nella vittoria quanto nella sconfitta. Nella visione di Oswald Spengler tutti gli aspetti emersi nelle precedenti letture vennero rovesciati: infatti, egli riteneva Napoleone il punto culminante della modernità attraverso cui la storia universale aveva registrato un'accelerazione notevole; venne meno anche il dualismo Cesare-Napoleone, sostituito da quello di Alessandro-Napoleone. Ciò che nell'antichità si era realizzato con Alessandro,

nel mondo moderno aveva visto la luce attraverso la Rivoluzione francese e poi con Napoleone.

L'intervento di Marcello Tanca, *Geografie napoleoniche*, affronta il peso specifico assunto dalla geografia nella dominazione napoleonica. Tale disciplina ha, infatti, raggiunto un posto di primo piano intrecciandosi con la politica, con l'esercizio del potere connesso con l'acquisizione di nuove competenze e informazioni anche di carattere geografico e questioni di Stato a vari livelli. Sotto Napoleone, infatti, la figura del geografo diventa parte di un corpo militare poiché era indispensabile conoscere il territorio su cui si andava a combattere. E ancora: l'impero di Napoleone può essere interpretato, anche in chiave geografica, come un momento di occidentalizzazione del mondo. Il che riconduce alle considerazioni svolte nella prima parte di questa introduzione e a quelle che verranno nella parte conclusiva.

La relazione di Simona Campus, intitolata *I musei dell'Imperatore. Tra ideali rivoluzionari, spoliazioni e Restaurazione*, è incentrata sulla nascita del museo come istituzione moderna che nacque nel Settecento insieme al concetto di pubblica utilità che definiva il popolo detentore, fruitore e responsabile del patrimonio culturale. Il prototipo del museo moderno nacque col *Musée de la Révolution* (1793), rinominato poi *Muséum central des arts de la République* e infine *Musée Napoléon* (1803), noto come il *Louvre*. Esso era l'espressione del diritto dei cittadini che ne diventavano i legittimi proprietari, responsabili e fruitori e le requisizioni delle opere d'arte servivano proprio a trasformarlo in un grande museo enciclopedico e universale che racchiudesse tutto lo scibile umano. Tuttavia all'idea del museo inteso come luogo di conservazione delle opere si affiancava anche quella di decontestualizzazione delle stesse rispetto ai loro luoghi d'origine e di una nuova ricontestualizzazione.

Rita Pamela Ladogana propone una relazione dal titolo *Le campagne d'Italia nei disegni di Giuseppe Pietro Bagetti (1764-1831)*. Esperto professore di disegno topografico a Torino, Giuseppe Pietro Bagetti, esponente del vedutismo, si specializzò sulla veduta panoramica sostenendo l'importanza delle grandi distanze, della luce, del dato atmosferico e di saper tradurre le leggi matematiche nella pittura. Assegnato alla *Session topographique* nel 1801, Bagetti realizzò le campagne di rilevamento topografico al fine di raccontare le principali battaglie delle Campagne d'Italia con estrema precisione e dal punto di vista francese, restando fedeli al dato fisico e al dato storico. I disegni, 103 fogli, ottennero il favore di Napoleone perché, pur non raccontando le tecniche o le strategie, venne restituita con puntualità la grande varietà del paesaggio

del Nord Italia, vero protagonista delle battaglie, mostrando inoltre la capacità dell'artista di far prevalere l'elemento stilistico su quello documentario e permettendo una rilettura delle Campagne d'Italia.

David Bruni presenta una relazione dal titolo *Una commedia elbana. "N. Io e Napoleone"* (2006, di Paolo Virzì). L'interesse del cinema per la figura di Napoleone è sempre molto presente e si può ricondurre a due tipologie contrapposte: i film che hanno tentato di restituire il senso di esistenza eccezionale del protagonista, come *Napoléon* di Abel Gance (1927), oppure quelli che si sono concentrati sull'esistenza più privata ed intima di Napoleone. Ascrivibile alla seconda categoria, è la proiezione di Paolo Virzì, ispirata al romanzo "N" di Ernesto Ferrero, in cui la figura di Napoleone viene mostrata attraverso l'occhio del maestro Martino, giacobino e antibonapartista, intenzionato ad ucciderlo in quanto usurpatore. Il riconoscimento di un lato umano dell'"immonda bestia" modifica però le sue intenzioni nei confronti del tiranno ma, la fiducia riposta da Martino in Napoleone, viene tradita alla prima occasione dalla fuga dell'imperatore.

Roberto Ibba, infine, propone il tema *Napoleone nei videogiochi*. Napoleone è un personaggio globalmente noto, il che ha permesso lo sviluppo di narrazioni e immaginari incluso l'ambito dei giochi. I *videogames* sulla sua figura possono essere ricondotti a due precise categorie: i giochi di guerra e le simulazioni militari intese come giochi di ruolo. Riportare la realtà nel formato del videogioco significa anche operare una scelta cartografica, pittorica e procedere alla creazione di mappe più autentiche possibile. Sarebbe utile che gli storici si interessassero ai videogiochi sia per svolgere una irrinunciabile azione di mediazione, comprensione, e consulenza.

Per concludere: le due giornate di studio hanno evidenziato l'importanza che la figura di Napoleone continua ad avere ancora oggi in diversi ambiti di ricerca e dimenticarlo significherebbe eliminare una parte di storia senza la quale gli avvenimenti successivi risulterebbero incompleti e, persino, difficilmente comprensibili.

Ora, se è evidente che quando si parla di Napoleone ci si riferisce a una personalità imponente che si può ritenere parte fondante della storia europea e globale, è d'altro canto assai difficile far emergere una visione univoca. Tale visione, peraltro, non è mai stata tra gli obiettivi prefissati.

Ciò che conta è, invece, la volontà comune e condivisa, tra studiosi di discipline diverse, di non voler (poter?) dimenticare Napoleone. Tale approccio credo che possa essere interpretato anche nei termini

di una presa di posizione orientata al netto rifiuto del sacrificio di una parte essenziale della memoria europea. Si tratta, infatti, di un prezioso bagaglio, seppure dotato di contorni discutibili e soggetto a interpretazioni ambivalenti, come emerso con vivacità nei due giorni di seminario, che costituisce le fondamenta di una cultura umanistica *tout court*, non solo storica.

La figura di Napoleone come protagonista, ambiguo ma indiscusso, del racconto europeo, sia storico che letterario, non ci sottrae dal compito principe dell'indagine storica - ovvero l'accertamento dei fatti e la loro interpretazione - da condurre nel modo meno manipolativo e fuorviante possibile. Se l'aderenza alla verità costituisce un obiettivo di primaria importanza per uno storico, la scelta di continuare a raccontare e, dunque, perpetuare nella memoria collettiva il ricordo di alcuni personaggi corrisponde ed è del tutto funzionale all'obiettivo. Anche quando percorsi meno impervi e più allettanti possano avere un richiamo dolce come il suono delle sirene per Ulisse. Anzi: occorre, proprio nel momento di massima tentazione, non farsi incatenare da prospettive accattivanti e modaiole ma continuare a studiare con libertà e rispetto per la cura della memoria che non smette mai, in nessun caso, di essere innanzitutto un tema politico e civile.

Il discorso sulle biografie ambigue, quella dell'imperatore dei francesi non può che essere considerata nel novero, è apparentemente facile e appetitoso. La scelta di abbattere una statua o sostituire la toponomastica urbana sembra, tuttavia, rispondere a dinamiche comunicative basate sulla suggestione più che sullo studio ponderato e rigoroso. La suggestione, però, è uno strumento rischioso perché presuppone sempre l'esistenza di un agente esterno in grado di creare e imporre, subdolamente o meno, un'idea o un comportamento sulla coscienza individuale e collettiva.

Il risultato delle idee suggerite non è mai, in nessun caso, frutto di un percorso razionale e consapevole. L'esaltazione o, viceversa, esercizio della furia iconoclasta verso certi oggetti simbolici ne è stato in molti casi il risultato più maturo.

Mi riferisco, in particolare, alla figura di Cristoforo Colombo il quale, analogamente a Napoleone, ma per ragioni di stretta contingenza politica, è stato oggetto di una sorta di pseudo revisionismo furioso fondato su suggerimenti, per l'appunto, manipolativi e quasi mai ancorati a una salda ricerca storica.

Ecco che il caso del navigatore genovese al soldo della monarchia spagnola e quello dell'imperatore dei francesi sono per certi versi assi-

milabili, seppure nel caso di Napoleone non vi sia stata una altrettanto diffusa acrimonia. Se, infatti, le statue di Colombo vengono abbattute e sono oggetto di atti vandalici - da Ciudad de México a Richmond, da Minneapolis a Barranquilla - in ragione del fatto che all'italiano vengono attribuite le caratteristiche negative del *conquistador*, un po' diversa è la sorte di Bonaparte.

Il 18 marzo del 2021, giusto a ridosso dall'inizio delle celebrazioni per il bicentenario della morte di Napoleone ma già in pieno fervore organizzativo, viene pubblicato sul *New York Times* un articolo dal titolo *Napoleon isn't a hero to celebrate* firmato dalla docente del corso *American and African diaspora* dell'Università della Virginia, Marlene L. Daut.

Il discorso della docente americana mirava a riconnettere le scelte politiche dell'imperatore con la politica schiavista francese nel mondo coloniale. Ed è proprio qui che il ragionamento si amplia e si ricollega alla furia iconoclasta che ha colpito i monumenti a Colombo. I due uomini sono considerati, per il fatto di essere occidentali, come simboli da abbattere, esponenti di una cultura violenta, oppressiva e schiavista.

Naturalmente la questione è assai più complessa ma è parte di un processo di ampliamento del dibattito storiografico alla comunità civile, con tutte le problematiche ad esso connesse. La partecipazione alla scrittura della memoria storica vedrebbe, dunque, protagonisti anche chi abbia delle competenze storiche, di carattere non accademico, in un orizzonte nato tra Stati Uniti e Canada negli anni '70 del Novecento e che sta prendendo largo terreno anche in Europa con il nome di *public history*.

Ora, se da un lato l'interesse e la partecipazione anche nella creazione e accettazione di una memoria condivisa può essere considerato un fenomeno auspicabile, dall'altro pone agli storici, per così dire, di professione una serie di interrogativi non trascurabili nei confronti del mestiere stesso di storico, dei suoi limiti e del suo codice deontologico.

Sarebbe opportuno e molto attuale affrontare e definire i rapporti tra *cancel history*, *public history* e *new world history*, così come avventurarsi a cercare di superare la dicotomia, oggi più insensata che mai, tra Occidente e Oriente, con buona pace tanto di Edward Said, come di Harold Bloom. Ma questo è un altro discorso.

Napoleone nei videogiochi

Roberto Ibba

La storia nei videogiochi, la storia dei videogiochi

L'idea di analizzare la presenza di Napoleone Bonaparte all'interno del mondo videoludico nasce dall'approccio della Public History, che si pone tra gli obiettivi la diffusione della ricerca storica tra diverse tipologie di pubblico e la valorizzazione di pratiche ed esperienze che puntano alla condivisione e al coinvolgimento di gruppi e comunità, anche in ambienti digitali¹.

Indagare sulle rappresentazioni del celebre imperatore francese nei videogiochi ha fatto emergere alcune problematiche che meritano un approfondimento da parte delle storiche e degli storici. In particolare, emerge la necessità di rapportarsi alle diverse modalità di trasferimento di conoscenze attraverso le opere videoludiche, che spesso sfuggono all'osservazione di chi opera nel campo della ricerca. Inoltre, i videogiochi pongono una serie di problemi riguardanti la rappresentazione del passato, la sua percezione e risignificazione da parte del pubblico, la concezione dello spazio e del tempo, l'uso politico della storia.

Secondo Johan Huizinga il gioco, in qualunque forma, è un fattore preculturale che contribuisce alla formazione intellettuale e sociale degli esseri umani e delle comunità². Giocare significa partecipare attraverso un atto libero a un'attività, che può essere anche superflua, sotto una spinta irrazionale, per entrare in una dimensione "altra"³. Per Roger Caillois, il gioco è un'attività di pura perdita che presenta le caratteristiche della libertà, separatezza, incertezza, improduttività, regolazione e finzione⁴. Peppino Ortoleva ha più recentemente eviden-

¹ Si veda in proposito *Il Manifesto della Public History italiana*, AIPH - Associazione Italiana di Public History, <https://aiph.hypotheses.org/3193> (consultato 13/07/22).

² Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1946.

³ Federica Grigoletto, *Videogiochi: storia e classificazione*, in *Videogiochi e cinema* a cura di F. Grigoletto, CLUEB, Bologna, 2006, pp. 23–51.

⁴ Roger Caillois, *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981.

ziato come i videogiochi non siano che la punta dell'iceberg di una ludizzazione del reale, in cui costantemente si fa riferimento alla metafora del gioco per affrontare le situazioni del presente⁵. Gianfranco Pecchinenda ha coniato la definizione di "Homo game", secondo cui l'identità dell'uomo e della donna contemporanei sarebbe un costrutto sociale tecnologico, attraverso cui far funzionare una quantità potenzialmente infinita di vite. I videogiochi avrebbero modificato il modo di pensare noi stessi e il nostro rapporto con le macchine⁶.

Oggi l'industria mondiale dei videogiochi produce un fatturato di circa 160 miliardi di dollari, superando la somma di quello delle altre due industrie dell'intrattenimento (il cinema e la musica), e coinvolge milioni di giocatrici e giocatori in ogni parte del globo⁷.

I *game studies* seguono ormai da decenni lo sviluppo dei videogiochi attraverso un'ottica interdisciplinare, che comprende i *media studies*, la sociologia, la psicologia comportamentale e la storia⁸.

I videogiochi sono oggetto di studio sia perché sono fonte di conoscenza storica per il grande pubblico⁹, sia per il fatto che la comunicazione storica avviene molto più rapidamente rispetto ai canali scolastici o accademici¹⁰. Il tema, dunque, non è soltanto la mera accuratezza dei prodotti videoludici¹¹, ma quanto gli stessi influiscano sulla creazione di una memoria storica individuale e collettiva¹². Una memoria composita in cui, senza un'adeguata educazione all'utilizzo dei media, narrazioni e contronarrazioni¹³ si fondono nell'esperienza del giocatore

⁵ Peppino Ortoleva, *Il secolo dei media: riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano, 2009.

⁶ Gianfranco Pecchinenda, *Videogiochi e cultura della simulazione: la nascita dell'homo game*, Laterza, Roma-Bari, 2003, pp. 122-141.

⁷ Emanuela Scarpellini, *Digital History. Gli storici e l'emergere dei videogame come nuovo paradigma culturale e di consumo*, in «Memoria e Ricerca», n. 1, 2021, pp. 7-32.

⁸ Recentemente anche in Italia si è iniziato a mettere ordine sullo studio dei videogiochi nell'ambito nazionale. Si fa riferimento in particolare a Marco B. Carbone et al. (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, 2020. Nel contesto internazionale si veda Joost Raessens, Jeffrey H. Goldstein, *Handbook of computer game studies*, MIT Press, Cambridge, London 2005.

⁹ Kevin O'Neill, Bill Feenstra, "Honestly, I Would Stick with the Books": *Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge*, in «Game Studies», n. 16, 2, 2016.

¹⁰ Jeremiah McCall, *The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium*, in «Game Studies», n. 20, 3, 2020.

¹¹ Eve Stirling, Jamie Wood, «Actual history doesn't take place»: *Digital Gaming, Accuracy and Authenticity*, in «Game Studies», n. 21, 1, 2021.

¹² Laquana Cooke, Gaines S. Hubbell, *Working Out Memory with a Medal of Honor Complex*, in «Game Studies», n. 15, 2, 2015.

¹³ Ryan Lizardi, *Bioshock: Complex and Alternate Histories*, in «Game Studies», n. 14, 1, 2014.

che si posiziona attivamente all'interno di uno spazio storico virtuale in cui interagisce con "oggetti quasi-storici", con implicazioni a livello ontologico sulla storia fino ad alterare la comprensione dei fatti¹⁴.

La controfattualità nelle discipline storiche ha illustri precedenti¹⁵, ma nei videogiochi la cosiddetta ucronia¹⁶, la costruzione di scenari alternativi a fatti o situazioni storiche realmente accadute, è un elemento costitutivo di tanti prodotti. L'ucronia è un modello narrativo che ci pone davanti a una ridefinizione dei paradigmi interpretativi storiografici e del modo stesso che il pubblico ha di rapportarsi con il proprio passato e con la memoria¹⁷. Curiosamente, nella definizione del termine proposta dal vocabolario Treccani on line, l'esempio fornito è proprio «la situazione europea se Napoleone avesse vinto a Waterloo»¹⁸.

Dal punto di vista della scansione cronologica, gli sviluppatori di videogiochi hanno prediletto la storia contemporanea, ispirandosi principalmente alle due guerre mondiali, alla guerra fredda, all'epopea western e alle conquiste dell'impero britannico. Sull'età classica spiccano tutti i prodotti legati a vario titolo alla Roma antica, mentre per il medioevo si attinge alla storia vichinga, all'impero bizantino, alla Cina e al Giappone imperiale. L'età moderna è il periodo meno esplorato, se si escludono le estremità temporali della periodizzazione convenzionale: le scoperte geografiche da una parte, la Rivoluzione francese e le guerre napoleoniche dall'altra¹⁹.

Se per alcuni analisti non esisterebbe la categoria del videogioco storico in sé, le ambientazioni storiche pongono comunque una serie di problemi che non possono sfuggire a chi si occupa della disciplina²⁰. La produzione di videogiochi a tema storico si basa spesso su scenari misti, tra realtà e finzione, necessari allo sviluppo del *gameplay* ma

¹⁴ Michał Kłosiński, *Digital Recycling: Retrotopia in representations of warships in World of Warships*, in «Game Studies», n. 21, 3, 2021.

¹⁵ Niall Ferguson, *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*, Penguin, London, 2011.

¹⁶ Il termine è stato coniato nella seconda metà del XIX secolo dal filosofo Renouvier. Si veda Charles Renouvier, *Uchronie: L'Utopie Dans L'Histoire*, Bureau de la Critique philosophique, Paris, 1876.

¹⁷ Il tema è stato affrontato da Federico Trocini, *Un gioco maledettamente serio. La letteratura ucronica tra realtà storica, finzione e politica*, in «Rivista di Politica», n. 1/2022, pp. 23-32.

¹⁸ Ucronia in *Vocabolario - Treccani*, <https://www.treccani.it/vocabolario/ucronia> (consultato 14/07/22).

¹⁹ Emanuela Scarpellini, *Digital History*, cit.

²⁰ William Uricchio, *Simulation, History, and Computer Games*, in *Handbook of Computer Games Studies*, cit., pp. 327-338.

solo raramente elaborati con la consulenza degli esperti. Questo pone il problema della prospettiva storiografica e della visione culturale degli autori e dei giocatori, con ricadute sul campo, per esempio, dei *post colonial studies* e più in generale degli studi culturali²¹.

Diversi riferimenti storici sono rilevabili anche nelle rielaborazioni dei prodotti fantasy, che ibridano elementi di natura storica, provenienti soprattutto dal medioevo, con le narrative fiabesche e fantastiche, le cui radici affondano nella letteratura per l'infanzia²².

I videogiochi hanno ormai una loro storia che, da oltre cinquant'anni, ha progressivamente creato mercati, gerarchie, culture, contribuendo alla diffusione e alla democratizzazione della cultura digitale.²³

Dopo l'epopea degli sviluppatori indipendenti degli anni '80 e '90, il primo decennio del XXI secolo ha registrato l'affermazione delle grandi multinazionali che hanno polarizzato sia le piattaforme, sia i temi ludici e le tipologie di gioco. L'aspetto tecnico e quello artistico si sono evoluti, creando produzioni con un elevatissimo livello immersivo. La potenza delle macchine e la possibilità del gioco in rete hanno ulteriormente globalizzato il settore che ora primeggia nel mercato dell'intrattenimento²⁴.

Napoleone nei videogiochi tra storia e controstoria

L'indagine sulla presenza di Napoleone nel mondo videoludico ha preso avvio da un censimento dei prodotti sul tema, realizzato prevalentemente ricorrendo allo spoglio di riviste del settore, archivi e banche dati on line²⁵.

²¹ Stefano Cavazza, *I videogiochi storici. Evoluzione, tendenze, problematiche*, in «Memoria e Ricerca», 1/2021, pp. 33–52.

²² Anna Antoniazzi, *Metamorfosi ludiche: il videogame e la serietà del gioco*, in *Ripensare gli anni Ottanta e Novanta* a cura di M. Lucenti, Genova University Press, Genova, 2021, pp. 169–179.

²³ Francesco Gambino, *Storia ed evoluzione dei videogiochi dall'Atari alla Playstation 3.*, in *Editoria decima arte? Contaminazioni multimediali e pericolosità videoludiche* a cura di L. Macrì et al., Guaraldi, Rimini, 2009, pp. 16–35.

²⁴ Emanuela Scarpellini, *Digital History*, cit.

²⁵ Tra le riviste consultate le pubblicazioni *Consolemania* e *The Game Machine* (in parte nella versione cartacea, in parte nella versione on line disponibile su <https://archive.org/details/consolemania> e <https://archive.org/details/the-games-machine-italian/The%20Games%20Machine%20001%20-%20Settembre%201988/>). Inoltre è stato consultato il *Catalogo videogiochi - Cineteca di Bologna*, http://fondazione.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico/games/game/1_2098411 (consultato 26/11/21). Alcune informazioni sono state reperite sulla versione inglese di Wikipedia *Category: Napoleonic Wars video games*, Wikipedia, 2020.

I videogiochi censiti sono 44 su diverse piattaforme (console, computer, smartphone), per un arco temporale che va dal 1981 al 2021, in linea con lo sviluppo dell'industria videoludica.

Titolo	Anno	Sviluppatore	Produttore	Nazione	Piattaforma
Napoleon's Campaigns: 1813 & 1815	1981	Strategic Simulations	Strategic Simulations	USA	Apple II
Napoleon at Waterloo	1984	Krentek Software	Krentek Software	USA	Atari 8-bit family, Commodore 64
Napoleon in Russia: Borodino 1812	1987	Krentek Software	Krentek Software	USA	Atari 8-bit family, Commodore 65
Napoleon Senki	1988	Lenar	Irem	JAP	NES
Austerlitz	1989	Personal Software Services	Mirrorsoft	UK	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Waterloo	1989	Personal Software Services	Mirrorsoft	UK	MS-DOS, Amiga, Atari ST, Acorn Archimedes
Napoleon vs. The Evil Monarchies: The Battle of Austerlitz	1989	Cornerstone Software	Cornerstone Software	USA / UK	Amiga, DOS

Tabella 1. Anni Ottanta

Titolo	Anno	Sviluppatore	Produttore	Nazione	Piattaforma
Stratego	1990	Accolade	Accolade	USA	Amiga, DOS
L'Empereur	1991	Koei	Koei	JAP	NES/PC
Great Napoleonic Battles	1991	Impressions Games	Impressions Games	UK	Atari ST, Commodore, Amiga, MS-DOS
Battles of Napoleon	1991	Strategic Simulations	Strategic Simulations	USA	Apple II, Commodore 64, MS-DOS
UMS II - Nations at War	1991	Intergalactic Development Inc.	Microplay Software	USA	Amiga, Atari ST, Macintosh
Fields of Glory	1993	MicroProse	MicroProse	USA	MS-DOS, Amiga, CD32
The War College: Universal Military Simulator 3	1996	Intergalactic Development	GameTek	USA	MS-DOS
Wooden Ships and Iron Men	1996	Stanley Associates	Avalon Hill	USA	MS-DOS
Battleground 6: Napoleon in Russia	1997	TalonSoft	TalonSoft	USA	Windows
Battleground 8: Prelude to Waterloo	1997	TalonSoft	TalonSoft	USA	Windows

Tabella 2. Anni Novanta

Napoleone nei videogiochi

Titolo	Anno	Sviluppatore	Produttore	Nazione	Piattaforma
Risk II	2000	Deep Red Games	Hasbro Interactive	UK/ USA	Microsoft Windows, Mac OS
Napoleon at war: interactive battle simulator	2000	PBS	PBS	USA	Windows/Apple
Napoleon	2001	Genki	Nintendo	JAP	Game Boy Advance
Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory	2002	BreakAway Games	Strategy First	USA	Windows
Campaigns on The Danube	2004	Adanac Command Studies	Matrix Games	USA	Windows
Empires in Arms the Napoleonic Wars	2004	Outflank Strategy Wargames	Matrix Games	USA/ UK	MS-Windows
Imperial Glory	2005	Pyro Studios	Eidos Interactive,	SPA/UK	Microsoft Windows, Mac OS X
Cossacks II: Napoleonic Wars	2005	GSC Game World	GSC Game World	UKR/ GER	Microsoft Windows
Les Campagnes de Napoléon	2007	Agenod	Nobilis	FRA	Windows
Napoleon in Italy	2007	Hussar Games	Matrix Games	HUN/ USA	Windows
Europa Universalis III (EUIII): Napoleon's Ambition	2007	Paradox Development Studio	Paradox Development Studio	SWE	Windows/Apple

Tabella 3. Anni 2000-2009

Da una prima osservazione sull'origine nazionale delle case produttrici e degli sviluppatori, emerge il dato che oltre la metà dei giochi ha una realizzazione statunitense e britannica con, a seguire, le aziende nipponiche. Nell'ultimo decennio compaiono anche imprese europee e di altri stati asiatici: Francia, Germania, Spagna, Ungheria, Svezia, Austria, Turchia, Malta, Cina e Hong Kong.

Napoleone è un personaggio che sviluppa narrazioni e immaginari in tutto lo scenario globale²⁶. Nelle produzioni occidentali prevale nettamente l'aspetto strategico, la simulazione delle battaglie, con maggiore attenzione al contesto e ai dettagli storici.

Più vario l'approccio delle softwarehouse asiatiche, che nei loro prodotti consentono di interpretare svariati ruoli e operare in ambientazioni virtuali più svincolate dagli eventi storici.

²⁶ Candice Obron-Vattaire, *Napoléon, un mythe postmoderne ? Description et analyse de la figure napoléonienne, dans l'imaginaire collectif, à travers la littérature populaire et la culture de masse (bande dessinée, jeux vidéos, publicité)*, PhD thesis, Université Pascal Paoli, 2015.

Titolo	Anno	Sviluppatore	Produttore	Nazione	Piattaforma
Napoleon: Total War	2010	Creative Assembly	Sega, Typhoon Games, Ferai Interactive	UK/ JAP/ HK	Microsoft Windows, macOS
Mount & Blade: Warband - Napoleonic wars	2012	TaleWorlds Entertainment Flying Squirrel Entertainment	Paradox Interactive/Ravenscourt	TUR/ SWE/ GER/ AUT	Microsoft Windows, Android, macOS, Linux, PlayStation 4, Xbox One
HistWar : The Napoleonic Video Game	2013	SARL Com' and Play	SARL Com' and Play	FRA	Windows
March of the Eagles	2013	Paradox Development Studio	Paradox Interactive	SWE	Microsoft Windows, OS X
Scourge of War: Waterloo	2015	NorbSoftDev	Matrix Games	UK	Windows Vista
Wars of Napoleon	2015	Agenod	Slitherine Ltd.	FRA/ UK	Windows
Victory and Glory Napoleon	2016	Electric Games	Slitherine Ltd.	UK	Windows Vista
Holdfast: Nations At War	2017	Anvil Game Studios	Anvil Game Studios	MLT	Windows
Waterloo: Napoleon's Last Battle	2019	Companion WarGames	Companion WarGames	USA	Windows

Tabella 4. Anni 2010-2019

Titolo	Anno	Sviluppatore	Produttore	Nazione	Piattaforma
Napoleon in Russia	2020	Hexwar	Hexwar	UK	Windows/Apple/Android
Ultimate Admiral Age of Sail Review (Early Access)	2020	Game-labs	Game-labs	USA	Microsoft Windows
Napoleonic Battles	2020	John Tiller Software	John Tiller Software	USA	Windows Vista
European War 4: Napoleon	2021	EasyTech	EasyTech	CHI	Android
European War 6: 1804 -Napoleon	2021	EasyTech	EasyTech	CHI	Android
Grand War: Napoleon, Warpath & Strategy Games	2021	Joynow Studio	Joynow Studio	HK	Android
Rise of Napoleon: Empire War	2021	Strategy Gamez	Strategy Gamez	USA	Android

Tabella 5. Anni 2020-2021

I videogiochi su Napoleone rientrano fondamentalmente in due categorie spesso interconnesse: i *wargames* e le simulazioni militari, intese come giochi di ruolo.

I *wargames* si caratterizzano per un mix tra gioco e simulazione, e sono basati sulla competitività e sulla ricerca della dominazione. Negli

anni, gli sviluppatori hanno maturato una notevole tendenza all'autenticità storica grazie al progresso tecnologico delle piattaforme²⁷.

I giochi strategici hanno vissuto una transizione, mai del tutto completata, dai prodotti da tavolo verso il digitale. Per molti decenni sono stati utilizzati anche con scopi di addestramento militare, soprattutto con l'obiettivo di esplorare la reazione dei comandi e delle truppe di fronte a una serie di possibili scenari alternativi. Esempio il gioco *Kriegspiel* del 1812, che simula le azioni dell'esercito prussiano, diffusamente utilizzato poi anche dalle truppe statunitensi²⁸. A questa categoria dei giochi strategici appartengono soprattutto i primi videogames napoleonici apparsi negli anni '80, che permettono azioni limitate dal punto di vista videoludico ma molto profonde sul piano del dettaglio strategico, come le manovre della fanteria, della cavalleria e dell'artiglieria in risposta all'intelligenza artificiale del computer (*Napoleon at Waterloo*, *Austerlitz*, *Austerlitz 1805*). Le evoluzioni più recenti inseriscono, tra gli elementi da tenere in considerazione, fattori come il morale delle truppe, gli interventi sull'ambiente e sul paesaggio²⁹, la possibilità di interagire con gli avversari attraverso la diplomazia e con misure volte a interferire nell'economia degli stati nemici (*Napoleon Total War* e *JTS Napoleonic Battles Series*).

Molti dei giochi elencati propongono, nella loro descrizione, la possibilità di una riscrittura della storia, ovvero della creazione di situazioni alternative rispetto alla realtà dei fatti. Il passato viene quindi ricostruito dal giocatore, aprendosi a metanarrazioni più o meno verosimili, talvolta senza le necessarie conoscenze storiche e un'adeguata *media literacy*.

I videogiochi, e in questo quelli napoleonici sono paradigmatici, mettono in relazione il giocatore con la percezione del passato, permettendogli di esplorare ipotesi alternative e produrre effetti controfattua-

²⁷ Holger Pötzsch, Philip Hammond, *Special Issue - War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play*, in «Game Studies», n. 16, 2, 2016.

²⁸ Stefano Cavazza, *I videogiochi storici*, cit.

²⁹ Il tema dell'interazione con l'ambiente, la rappresentazione del paesaggio e la stessa riproduzione delle mappe riporta alla complessità di creare scenari il più possibile realistici attraverso una profonda conoscenza della cartografia storica. Si inseriscono in questo ambito anche le problematiche riguardanti gli approcci coloniali o post coloniali nelle ricostruzioni culturali e ambientali. Si veda Souvik Mukherjee, *Playful Maps of Empire. Colonial Cartography in Digital Games' Representation of Global History*, in «Memoria e Ricerca», 1/2021, pp. 75-96.

li e iperstorici, per ora solo virtuali, sollevando problemi e implicazioni politiche soprattutto per i periodi più vicini alla contemporaneità³⁰.

Lo sviluppo di hardware e software ha permesso una sempre maggiore precisione sia nelle ricostruzioni grafiche, sia nelle reazioni dell'intelligenza artificiale e nella possibilità di attivare le modalità multiplayer. Nelle produzioni più recenti si arriva a un dettaglio molto preciso a proposito dei numeri delle forze in campo, delle armi, dello scenario naturale. Il giocatore può scegliere di giocare come semplice soldato, salendo man mano di grado, selezionando il canovaccio da cui partire e sviluppando quindi una narrazione autonoma rispetto alla realtà storica.

La public history come strumento di analisi e intervento

Che cosa possono fare gli storici e le storiche in questa situazione? In primo luogo devono intervenire con azioni di mediazione, comprensione, revisione e consulenza. Per esempio, due docenti californiane, Sara Lacy (antropologa) e Rachel Hill (storica), in un video disponibile in rete commentano un videogioco ambientato durante le guerre napoleoniche, evidenziando le incongruenze storiche (come per esempio l'altezza presunta dei soldati, uniformi, linguaggio, tecniche di sparo e di combattimento) ma intervenendo anche con commenti esplicativi sulla situazione storica e ambientale³¹.

In uno dei casi analizzati, il videogioco è inserito in un prodotto didattico e divulgativo, che comprende libri, video, schede riassuntive, realizzati grazie al supporto e alla consulenza di ben 23 studiosi. Anche in questo caso, il giocatore può partire da quattro diversi scenari, ma con l'essenziale contestualizzazione scientifica³².

È un'applicazione dei cosiddetti *serious game*, giochi realizzati con intenti divulgativi e didattici che tentano di trasferire conoscenze storiche attraverso l'approccio del *gaming*, già utilizzato in campo militare e nel marketing³³.

³⁰ Diversi problemi, anche di natura etica e morale, sono ravvisabili in giochi sulla seconda guerra mondiale, sui conflitti nel Medio Oriente o su episodi come l'omicidio di Kennedy: Stefano Cavazza, *I videogiochi storici*, cit.

³¹ Gamology, *Historians REACT to Online «Roleplayers» in Holdfast | Experts React*, 2021 (<https://www.youtube.com/watch?v=XcnreI9sVCg>, consultato il 23/11/2021)

³² *PBS-Napoleon: About Napoleon*, https://www.pbs.org/empires/napoleon/n_about/production/page_3.html (consultato 06/12/21).

³³ José P. Zagal, Amy Bruckman, *Novices, Gamers, and Scholars: Exploring the Challenges of Teaching About Games*, in «Game Studies», n. 8, 2, 2008; Cecilia Biggi, *Gaming in library*, in «JLIS: Italian Journal of Libray», n.6, 3/2015, pp. 77-100; Leonardo Pappalar-

Infine, è opportuno analizzare le diverse visuali di costruzione e produzione dei giochi che, per loro natura, sembrano lasciare aperte le possibilità di creazione e formulazione di nuovi soggetti narrativi, in una sorta di democrazia virtuale. Alcuni casi portano a pensare però che la prospettiva non sia quasi mai imparziale³⁴. Per esempio, nel gioco di simulazione *Europa Universalis III: Napoleon's ambitions* tra le numerose opzioni di sviluppo c'è anche l'occidentalizzazione delle nazioni conquistate³⁵. Emergono, in questo caso, i temi del dibattito in corso negli studi post coloniali e culturali.

In conclusione, per rispondere alla domanda che ha dato il titolo al seminario "Dimenticare Napoleone?" si può affermare che il settore videoludico non lo ha dimenticato affatto. La forza simbolica del personaggio è più viva che mai, come dimostrano le recentissime produzioni cinesi nel settore dei giochi per smartphones.

L'orientamento tematico dei giochi napoleonici è in larga parte legato alle vicende belliche, con effetti che non sono mai del tutto neutri: compressione e semplificazione della storia, creazione di narrazioni alternative, combinazione tra reale e virtuale, sono solo alcune delle criticità che si possono evidenziare.

Gli storici e le storiche devono quindi stare sul campo e affrontare le nuove sfide, anche tecnologiche, per limitare i rischi di derive interpretative e di un uso politico della storia ma, soprattutto, per trasformare il *gaming* in un'opportunità di trasferimento delle conoscenze al pubblico.

do, *Imparare dai videogiochi*, in *Editoria decima arte?*, cit., pp. 177–194.

³⁴ Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, London, 2016; Johan Höglund, *Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter*, in «Game Studies», n. 8, 1 2008; Fabio Giglietto, *Videogiochi e sistemi sociali: prospettive di ricerca fra tempo, spazio e comunicazione*, in *Videomondi* a cura di G. Boccia Artieri e A. Ceccherelli, Liguori, Napoli, 2008, pp. 19–30.

³⁵ *Europa Universalis 3 Wiki*, https://eu3.paradoxwikis.com/Event_modifiers#Western_influences (consultato 06/12/21).

Bibliografia

- Antoniazzi A., *Metamorfosi ludiche: il videogame e la serietà del gioco*, in *Ripensare gli anni Ottanta e Novanta* a cura di M. Lucenti, Genova, Genova University Press, 2021, pp. 169–179.
- Biggi C., *Gaming in library*, in «JLIS: Italian Journal of Libray», n. 6, 3/2015, pp. 77–100.
- Caillois C., *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 1981.
- Carbone Marco B. et al. (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Milano, Mimesis, 2020.
- Cavazza S., *I videogiochi storici. Evoluzione, tendenze, problematiche*, in «Memoria e Ricerca», 1/2021, pp. 33–52.
- Chapman A., *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, London, Routledge, 2016.
- Cooke L., Hubbell G. S., *Working Out Memory with a Medal of Honor Complex*, in «Game Studies», n. 15, 2, 2015.
- Ferguson N., *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*, London: Penguin, 2011.
- Gambino F., *Storia ed evoluzione dei videogiochi dall'Atari alla Playstation 3.*, in *Editoria decima arte? Contaminazioni multimediali e spericolatezze videoludiche* a cura di L. Macrì et al., Rimini, Guaraldi, 2009, pp. 16–35.
- Giglietto F., *Videogiochi e sistemi sociali : prospettive di ricerca fra tempo, spazio e comunicazione*, in *Videomondi* a cura di G. Boccia Artieri e A. Ceccherelli, Napoli, Liguori, 2008, pp. 19–30.
- Grigoletto F., *Videogiochi: storia e classificazione*, in *Videogiochi e cinema* a cura di F. Grigoletto, Bologna, CLUEB, 2006, pp. 23–51.
- Höglund J., *Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter*, in «Game Studies», n. 8, 1, 2008.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1946.
- Kłosiński M., *Digital Recycling: Retrotopia in representations of warships in World of Warships*, in «Game Studies», n. 21, 3, 2021.
- McCall J., *The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium*, in «Game Studies», n. 20, 3, 2020.

Napoleone nei videogiochi

- Mukherjee S., *Playful Maps of Empire. Colonial Cartography in Digital Games' Representation of Global History*, in «Memoria e Ricerca», 1/2021, pp. 75–96.
- Obron-Vattaire C., *Napoléon, un mythe postmoderne ? Description et analyse de la figure napoléonienne, dans l'imaginaire collectif, à travers la littérature populaire et la culture de masse (bande dessinée, jeux vidéos, publicité)*, PhD thesis, Université Pascal Paoli, Corte, 2015.
- O'Neill K., Feenstra B., “Honestly, I Would Stick with the Books”: Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge, in «Game Studies», n. 16, 2, 2016.
- Ortoleva P., *Il secolo dei media: riti, abitudini, mitologie*, Milano, Il Saggiatore, 2009.
- Pappalardo L., *Imparare dai videogiochi*, in *Editoria decima arte? Contaminazioni multimediali e spericolatezze videoludiche* a cura di L. Macri et al., Rimini, Guaraldi, 2009, pp. 177–194.
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione : la nascita dell'homo game*, Roma-Bari, Laterza, 2003.
- Pöttsch H., Hammond Ph., *Special Issue - War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play*, in «Game Studies», n. 16, 2, 2016.
- Raessens J., Goldstein J. H., *Handbook of computer game studies*, Cambridge, London, MIT Press, 2005.
- Renouvier Ch., *Uchronie: L'Utopie Dans L'Histoire*, Paris, Bureau de la Critique philosophique, 1876.
- Scarpellini E., *Digital History. Gli storici e l'emergere dei videogame come nuovo paradigma culturale e di consumo*, in «Memoria e Ricerca», 1/2021, pp. 7–32.
- Stirling E., Wood J., «Actual history doesn't take place»: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity, in «Game Studies», n. 21, 1, 2021.
- Trocini F., *Un gioco maledettamente serio. La letteratura ucronica tra realtà storica, finzione e politica*, in «Rivista di Politica», n. 1/2022, pp. 23-32.
- Uricchio W. (2005), *Simulation, History, and Computer Games*, in *Handbook of Computer Games Studies* a cura di J. Raessens, J. H. Goldstein, Cambridge, London, MIT Press, 2005 pp. 327-338.
- Zagal J. P., Bruckman A., *Novices, Gamers, and Scholars: Exploring the Challenges of Teaching About Games*, in «Game Studies», n. 8, 2, 2008.

Sitografia

<https://aiph.hypotheses.org/3193>

<https://archive.org/details/consolemania>

<https://archive.org/details/the-games-machine-italian/The%20Games%20Machine%20001%20-%20Settembre%201988/>

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Category:Napoleonic_Wars_video_games&oldid=975051859

https://eu3.paradoxwikis.com/Event_modifiers#Western_influences

http://fondazione.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/videoludico/games/game/1_2098411

https://www.pbs.org/empires/napoleon/n_about/production/page_3.html

<https://www.treccani.it/vocabolario/ucronia>

<https://www.youtube.com/watch?v=XcnreI9sVCg>

INDICE DEI NOMI

- Alessandro Magno, 26, 127
Angiviller (d'), Ch., 147, 149
Auteuil, D., 174
Bagetti, G. P., 161-168
Balzac (de), H., 108, 141,
Beethoven (van), L., 63, 175, 177
Bertelli, F., 134
Bertone, V., 165
Bianchi, P., 21, 134
Bloom, H., 14
Bonaparte, Giuseppe, 78
Bonaparte, Giuseppina, 17
Brook, C., 158
Caillois, R., 181
Canova, A., 36, 155-158
Carlo Emanuele IV, 163
Carlo Magno, 26
Cesare, C. G., 26-31, 91, 110, 121,
124-129
Chaplin, Ch., 51
Clemente XII, 148
Colombo, C., 13-14
Criscuolo, V., 18
Curzi, V., 158
David, J-L., 150, 155
Douai (de), M., 37
De Francesco, A., 15-18
D'Agostini, P., 173
D'Annunzio, G., 85-96
Donato, M. P., 20
Ferdinando VII, 76, 80-81
Ferrero, E., 173
Gance, A., 171
Gauna, C., 162
George, S., 125-127
Germano, E., 175
Gillray, J., 76-77
Gobetti, P., 57-58
Goethe (von), J. W., 61, 63, 120, 126
Goya (de), F., 80-81
Gramsci, A., 58
Gros, A-J., 152
Gundolf, F., 117, 125-127
Hegel, F., 63
Hitler, A., 51, 53, 59, 62, 69-70
Huizinga, J., 181
Humboldt (von), W., 138
Kubrick, S., 172-173
Lanzi, L., 149
Lacoste, Y., 136
Las Cases, E., 19, 77, 117-119, 121-
124, 127-128
Le Bon, G., 53
Lefebvre, G., 15
Leibniz (von), G. W., 118-119
Lentz, T., 133
Ludwig, E., 54-55, 66
Luigi XIV, 23-24, 119, 136,
Luigi XVI, 147
Luigi XVIII, 19
Malaparte, C., 54
Manzoni, A., 19
Marchand, L-J., 28
Marx, K., 52
Mascilli Migliorini, L., 15
Mereghetti, P., 174
Merlotti, A., 21, 134
Monge, G., 38
Mosca, G., 52
Mussolini, B., 51, 53-59, 96
Nietzsche, F., 120-121, 123-127
Ortoleva, P., 181

Indice dei nomi

Pagerie (de la), R. T. *alias* Bonaparte
 Giuseppina, 17
Paoli, P., 16, 120
Pareto, V., 52
Parisi, C., 158
Pelli Bencivenni, G., 149
Pietro Leopoldo, 149
Pio VII, 36, 157
Plutarco, 23, 125
Poulot, D., 150
Quaini, M., 138, 140
Quatremère de Quincy, A. Ch., 154
Rousseau, J.-J., 16, 23, 123-124
Rowell, D., 24
Said, E., 14
Salvemini, G., 58
Shaw, G.B., 54
Sloane, H., 148
Spengler, O., 117, 120, 126-129
Stendhal, 101-115
Svevo, I., 85
Tulard, J., 15
Virzì, P., 171-177
Vittorio Amedeo III, 163
Vivant Denon, D., 155-156
Volpe, G., 54
Voltaire, 118-119, 121
Weber, M., 52, 108
Winckelmann, J. J., 149
Wittel (van), G., 162