

**Titolo: *InterArtes***

ISSN 2785-3136

Periodicità: annuale

Anno di creazione: 2021

Editore: Dipartimento di Studi Umanistici – Università IULM - via Carlo Bo 1 - 20143 Milano

**Direzione:** Laura Brignoli - Silvia T. Zangrandi

**Comitato di direzione**

Gianni Canova, Mauro Ceruti, Paolo Proietti,  
Giovanna Rocca, Vincenzo Trione

**Comitato editoriale**

Maria Cristina Assumma; Matteo Bittanti;  
Mara Logaldo; Stefano Lombardi Vallauri;  
Marta Muscariello

**Comitato scientifico**

Daniele Agiman (Conservatorio Giuseppe Verdi Milano); Maurizio Ascari (Università di Bologna); Sergio Raúl Arroyo García (Già Direttore Generale del Instituto Nacional de Antropología e Historia); Claude Cazalé Bérard (Université Paris X); Gabor Dobo (Università di Budapest); Felice Gambin (Università di Verona); Maria Teresa Giaveri (Accademia delle Scienze di Torino); Maria Chiara Gnocchi (Università di Bologna); Augusto Guarino (Università L'Orientale di Napoli); Rizwan Kahn (AMU University, Aligarh); Anna Lazzarini (Università di Bergamo); Massimo Lucarelli (Université de Caen); Elisa María Martínez Garrido (Universidad Complutense de Madrid); Luiz Martínez-Falero (Universidad Complutense de Madrid); Donata Meneghelli (Università di Bologna); Giampiero Moretti (Università Orientale di Napoli); Raquel Navarro Castillo (Escuela Nacional de Antropología y Historia, Mexico); Francesco Pigozzo (Università ecampus); Richard Saint-Gelais (Université Laval, Canada); Massimo Scotti (Università di Verona); Chiara Simonigh (Università di Torino); Evangelia Stead (Université Versailles Saint Quentin); Andrea Valle (Università di Torino); Cristina Vignal (Université de Savoie-Mont Blanc); Frank Wagner (Université de Rennes 2); Anna Wegener (Università di Firenze); Haun Saussy (University of Chicago); Susanna Zinato (Università di Verona).

**Segreteria di redazione**

Caterina Bocchi

*INTERARTES* n. 7

## ***Faust, mito della modernità***

dicembre 2025

Federica La Manna – La rigenerazione di Faust, mito della modernità. Una premessa

### **ARTICOLI**

Donata Bulotta – From Medieval Alchemy to the Quest for the Absolute: The Evolution of Knowledge in the Figure of Faust

Angela Conzo – Il *Faust* di Goethe come ecologia culturale: una rilettura secondo il modello triadico di Hubert Zapf

Francesco Rossi – Intertesti faustiani: *Hamlet in Wittenberg* di Karl Gutzkow

Stanislas de Courville – Le faustien de notre temps. L’ambivalente mythopoïèse putréfaite d’Alexandre Sokourov

Luigi Arata – Il *Faust* di Jan Švankmajer: decostruzione del mito e critica della modernità

Mirco Michelon – Mito faustiano della modernità. Per un dialogo creativo tra il travestimento teatrale di Edoardo Sanguineti e l’opera lirica di Luca Lombardi (senza dimenticare Goethe)

Domenico Coppola – Essere Faust: la rimediazione del mito faustiano nell’epoca digitale contemporanea

Viola Maria Ferrando – Marlowe e *Doctor Faustus*: una realtà museale mancata

### **VARIA**

Roger-Michel Allemand – Un silence inutile

## **Essere Faust: la rimedazione del mito faustiano nell'epoca digitale contemporanea**

Domenico COPPOLA

PhD, Università della Calabria

### **Abstract:**

The Faust myth, a symbol of modern humanity suspended between the desire for knowledge and ethical dilemmas, continues to regenerate itself across diverse cultural languages. This contribution examines the ways in which the mythical-poetic material associated with Faust is reworked within the videogame medium, here presented as an expressive space capable of renewing the myth while allowing the user not only to experience a narrative but also to engage with it firsthand and actively transform its events. Through an analysis of *Faust: The Seven Games of the Soul* (1999) and *Knights Contract* (2011), the article highlights how videogame interactivity enables a remediation of the myth-poetic material. Framed within the context of *Game Studies*, the analysis draws on concepts such as *ergodic literature*, *dramatic agency*, and *environmental storytelling* to show how the videogame medium contemporizes the Faustian myth.

### **Keywords:**

Remediation, Faust, *Dramatic agency*, *Game Studies*, Intertextuality.

### **Peer review**

**Submitted 2025-07-30**

**Accepted 2025-10-15**

**Open access © 2025 Coppola**

Il mito di Faust si impone come uno dei nuclei narrativi più vitali e persistenti della modernità, grazie alla sua capacità di rigenerarsi e intrecciarsi con le urgenze intellettuali e artistiche di epoche tra loro lontane. Fin dalla sua prima apparizione, la vicenda dell'uomo che stringe un patto con il diavolo per superare i limiti della condizione umana ha dimostrato una singolare attitudine a riflettere le tensioni filosofiche, estetiche e politiche delle diverse epoche in cui si è manifestato. Concepito come entità viva che si manifesta attraverso differenti espressioni culturali, il Faust rappresenta un patrimonio poetico immateriale capace di inserirsi nell'immaginario collettivo globale e di riemergere ciclicamente in nuovi contesti e configurazioni.

In effetti, la figura di Faust può essere considerata un vero e proprio prototipo culturale che va ben oltre i confini della letteratura e ha attraversato, nel corso dei secoli, mezzi espressivi e nazioni. La varietà delle sue manifestazioni rende il mito di Faust a pieno

organico intermediale<sup>1</sup>, ovvero il risultato di un dialogo costante e reciproco tra differenti forme artistiche e culturali, relative al proprio spazio e tempo (Bauer, 2018: X). Dalla pittura al teatro, dalla musica lirica al cinema, Faust è stato reinterpretato e trasformato in molte forme artistiche spesso con sorprendenti influenze reciproche (Bauer, 2018: XI)<sup>2</sup>. Questa rete complessa di rimandi e adattamenti fa del *Faust-Stoff*, il materiale legato alla matrice faustiana, un caso esemplare di longevità e fertilità artistica. Come sostiene lo studioso Manuel Bauer, lo *Stoff* è da considerarsi un insieme di motivi narrativi e tematici malleabili<sup>3</sup>, con cui costituire una base per innumerevoli riscritture, riconoscibili anche laddove non si evidenziano riferimenti diretti (Bauer, 2018: XI). Il mito di Faust è, però, anche intertestuale<sup>4</sup>, poiché è rilevabile anche sotto forma di citazioni, allusioni, contaminazioni o rielaborazioni, che riprendono elementi, diretti o indiretti, per tradizione associati al Faust.

Secondo Luca Zenobi, la vicenda dello scienziato noto semplicemente come Faust è una delle pochissime narrazioni mitiche che si possano davvero definire “moderne” e, al contempo, è anche una riflessione profonda su cosa significhi essere moderni (Zenobi, 2013: 9-15). Il “faustiano” è diventato una visione del mondo e un simbolo dell’inquietudine moderna; un’ideologia, per alcuni versi, del desiderio di oltrepassare i limiti e del conflitto tra etica e ambizione. La sua ambiguità strutturale e la sua capacità di incarnare tensioni e contraddizioni la rendono una figura estremamente duttile, pronta a essere riutilizzata nei contesti più disparati (cfr. Zenobi, 2023: 9-20).

Gli elementi costitutivi del mito faustiano non affondano necessariamente le proprie radici in una fonte unica e definita, ma tendono a sovrapporsi e a intrecciarsi con altri immaginari, provenienti da contesti storici e culturali eterogenei. Questa porosità consente al mito di assumere forme sempre nuove, modellate dalle esigenze espressive e dalle sensibilità intellettuali delle diverse epoche (Meyer, 2007: 254). Fondamentale, in ogni

---

<sup>1</sup> Ossia, come materia che riesce a spostarsi da un medium culturale all’altro (cfr. Jenkin, 2006: 21-23; Quaranta, 2010: 1-30).

<sup>2</sup> Ad esempio, un dramma teatrale dell’Ottocento può richiamare elementi presenti nelle opere liriche dello stesso periodo, così come un romanzo del Novecento può ispirarsi, nella sua costruzione visiva o narrativa, a precedenti rappresentazioni cinematografiche, le quali a loro volta si rifanno a tradizioni iconografiche già consolidate.

<sup>3</sup> Tra i quali, la brama di conoscenza, il patto con il diavolo o una qualsiasi altra entità in cambio di un (super)potere, la tensione verso l’infinito, la redenzione o la dannazione.

<sup>4</sup> Secondo Manfred Pfister (1985: 15-18), l’intertestualità è la presenza intenzionale e riconoscibile di altri testi all’interno di un’opera. Per analizzarla in modo più preciso, propone cinque forme principali: la prima è l’intertestualità in senso stretto, cioè la presenza diretta di un altro testo attraverso citazioni o allusioni; segue la paratestualità, che riguarda elementi come il titolo o la prefazione; poi c’è la metatestualità, quando un testo commenta o giudica un altro; l’ipertestualità, che consiste nella trasformazione di un testo preesistente tramite parodia, adattamento o imitazione; infine, l’architestualità, che riguarda il rapporto con il genere letterario di appartenenza. Questa classificazione permette di cogliere meglio i modi in cui i testi dialogano tra loro.

adattamento, è che rimanga una certa riconoscibilità capace di evocare la matrice faustiana anche nelle sue varianti più audaci. Si potrebbe quasi dire che il mito agisca come una forma di gioco culturale. In una celebre riflessione, Johan Huizinga osserva che il mito è, tra le altre cose, una trasfigurazione della realtà, animata da uno spirito ingegnoso che gioca con i confini tra scherzo e gravità. Questo principio ludico è alla base delle più alte espressioni della vita culturale: dalla giustizia all'economia, dall'artigianato all'arte, dalla poesia alla filosofia e alla scienza (Huizinga, 2002: 6-9). Per estensione, anche il mito di Faust si inserisce in questo orizzonte dinamico e creativo, dove l'immaginazione mitopoietica funge da motore per l'elaborazione di saperi e forme, costantemente rinegoziate all'interno del gioco culturale collettivo.

E così, nell'era contemporanea, che vede protagonista assoluta la cultura digitale e visuale (Cometa, 2020: 1-6), il mito di Faust trova una nuova e significativa modalità espressiva anche attraverso il medium digitale. La sua transizione dalla letteratura alla dimensione pop è ben visibile già nei fumetti e nei graphic novel (Zenobi, 2013), ma è nel medium videoludico che il mito conosce una rimedazione profonda e ancora poco esplorata (Ritz, 2016: 1-14). Come sistema narrativo transmediale e interattivo, il videogame non si limita a riproporre il mito in chiave contemporanea, ma lo rielabora mediante una forma di narrazione caratterizzata dalla *dramatic agency*, una struttura operativa che permette al giocatore di influenzare direttamente lo sviluppo e l'esito della storia (Murray, 2017: 189).

Il presente studio si colloca all'interno del quadro teorico-critico dei *Game Studies*<sup>5</sup>, seguendo l'invito di autori come Espen Aarseth a considerare il videogame come forma espressiva completa, dotata di strutture narrative complesse, codici estetici propri e capacità di veicolare contenuti simbolici e ideologici, al pari di altre forme artistiche<sup>6</sup>. Il videogame si configura come un terreno particolarmente fertile per la reinvenzione del mito. Inteso come sistema ibrido in cui componente ludica e dimensione narrativa si intrecciano in modo dinamico, esso dà vita a una forma di "mito giocabile", in cui la partecipazione del giocatore contribuisce attivamente alla costruzione del senso della narrazione. La narrativa interattiva consente infatti una rinegoziazione radicale dei meccanismi del racconto mitico: al posto del lettore tradizionale, che resta confinato in un ruolo ricettivo e immutabile, emerge una figura

---

<sup>5</sup> Si invita alla lettura di Shaw, 2010.

<sup>6</sup> Aarseth è una figura chiave nei Game Studies. Nel 1997 pubblicò "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature", un libro che analizzava testi interattivi e la natura "ergodica" (richiedente uno sforzo attivo da parte del lettore/giocatore). Il suo approccio teorico è stato centrale per separare l'analisi dei videogiochi da altre discipline come la letteratura o i media tradizionali. Aarseth è anche stato uno dei fondatori della rivista accademica Game Studies nel 2001, una delle prime dedicate esclusivamente alla ricerca sui videogiochi.

autoriale plurale, mediante cui il giocatore esercita il libero arbitrio e vive le conseguenze delle proprie scelte (Juul, 2005: 36). Il videogioco si configura, quindi, come un mezzo privilegiato per l'attualizzazione del mito, capace di riprendere i motivi essenziali e rielaborarli secondo le logiche estetiche e narrative della contemporaneità. Titoli come *Faust: The Seven Games of the Soul*<sup>7</sup> (Arxel Tribe, 1999) o *Knights Contract* (Game Republic, 2011) rappresentano esempi emblematici di questa persistenza del *Faust-Stoff* in ambito ludico, in cui il medium rinnova il mito e lo fa giocare, nelle sue accezioni più varie. A tal fine, il presente elaborato si propone di analizzare alcune delle modalità attraverso cui l'ambiguo e malleabile mito faustiano viene riformulato e messo in scena all'interno del contesto videoludico contemporaneo.

### 1. *Il mito letterario: origine, caratteristiche, forme, rielaborazioni*

La figura di Faust si è imposta, nel corso dei secoli, come una delle più duttili e persistenti della tradizione letteraria europea, simbolo vero e proprio della modernità. Il carattere mitico di Faust non deriva da un unico testo canonico o da una figura storica ben definita, bensì da un intreccio di motivi narrativi, *topoi* culturali e archetipi simbolici che, pur trasformandosi nel tempo, conservano una struttura riconoscibile e aperta a continue rielaborazioni. È proprio questa capacità di adattamento, ossia di rigenerarsi secondo le coordinate storiche e culturali di epoche diverse, a garantire la straordinaria vitalità e modernità del mito faustiano. Tuttavia, la radice della sua adattabilità è anche da ricercare nell'irrisoluta questione legata alla figura storica da cui prendono spunto prima le leggende e poi l'ideazione di un personaggio letterario concreto.

Nel corso della sua evoluzione, il mito di Faust si plasma attraverso un processo di sedimentazione narrativa progressiva, simile a un lungo e complesso gioco del telefono senza fili, in cui leggende orali e racconti eterogenei si trasmettono e costruiscono un personaggio che forse non è mai esistito. Le informazioni, appunto ambigue e frammentarie, circolano tra gruppi e comunità diverse, assorbono elementi simbolici, morali e religiosi che ne arricchiscono progressivamente la nebulosa attorno al personaggio a cui dovrebbero fare riferimento. In questo processo di stratificazione, la presunta figura originaria<sup>8</sup> si dissolve in

---

<sup>7</sup> Da questo punto in avanti, il titolo verrà citato unicamente nella sua versione italiana, *Faust: I Sette Giochi dell'Anima*.

<sup>8</sup> O le figure, dato che non si può escludere la coesistenza di più individui denominati "Faust" (Bauer, 2018: 11-60).

un costrutto narrativo collettivo, la cui identità si plasma e si riconfigura in base alle aspettative e ai codici culturali del periodo e dei luoghi in cui viene rievocata.

La ricerca delle origini di Faust si intreccia con la memoria di diversi personaggi storici che alimentarono l'immaginario europeo tra tardo Medioevo e Rinascimento, dando vita a una figura mitica che, pur priva di un reale referente storico, ha finito per incarnare tensioni epistemologiche, morali e spirituali di carattere universale (Zenobi, 2023). Sebbene storicamente associato allo scienziato e matematico Johann Georg Faust (1480-1540)<sup>9</sup>, la figura di Faust si innesta sulla tradizione del *magus*<sup>10</sup>, cioè del mago-filosofo errante dotato di conoscenze arcane, in bilico tra magia bianca e nera (Bauer, 2018: 7). Il legame tra Faust e il diavolo, fulcro tematico della narrazione faustiana, trova inoltre un preciso retroterra teologico e ideologico nella demonologia protestante del XVI secolo. In particolare, l'influenza del pensiero di Martin Lutero e della Riforma contribuì a strutturare la figura del negromante come antitesi dell'uomo cristiano, legittimando il patto col diavolo come forma estrema di superbia e devianza intellettuale. In questo senso, le prime rappresentazioni e aneddoti inerenti al Faust si inseriscono in un clima culturale fortemente segnato da tensioni religiose, in cui il sapere non conforme veniva facilmente associato alla stregoneria e alla dannazione (Baron, 1982: 51).

I documenti coevi parlano, però, di più persone col nome Faust o Faustus, attive in ambiti simili (astrologia, negromanzia, ciarlataneria), in luoghi e tempi differenti (Bauer, 2018: 11-66). Come osserva lo studioso Kai Meyer, tale indeterminatezza biografica ha favorito l'aggregazione di racconti, leggende popolari e aneddoti attorno a un'unica figura nominale, provocando così una progressiva mitizzazione del personaggio (Meyer, 2007). È in tale contesto di disordine che si colloca la *Historia von D. Johann Fausten*, pubblicata a Strasburgo da Johann Spies nel 1587 e considerata il primo vero tentativo di sistematizzazione letteraria del materiale faustiano (Bauer, 2018: 21). L'opera segna una svolta decisiva, poiché sancisce il passaggio dalla dimensione orale e folklorica a quella scritta, fissando in forma narrativa una serie di *topoi* che diventeranno fondanti per la tradizione successiva. Nella narrazione di Spies, Faust non è più soltanto un mago itinerante o un negromante ambiguo, ma assume le fattezze emblematiche di un personaggio tragico e umano, di colui che, per sete di conoscenza e di potere, rompe il vincolo con Dio e si affida

---

<sup>9</sup> In questa sede sarebbe impossibile trattare approfonditamente di questo tema, per cui ci si limiterà a un breve sunto. A tal riguardo si invita alla lettura dell'esauritivo volume di Bauer, 2018.

<sup>10</sup> La studiosa Eliza Marian Butler ha mostrato come numerosi tratti del mito faustiano, quali la morte misteriosa, le peregrinazioni, le doti magiche, siano mutuate dal prototipo culturale del *magus* (Butler, 1993: 2).

alle forze infernali. In questo scenario letterario, compaiono per la prima volta elementi che diverranno costitutivi del mito: il diavolo assume il nome di Mephistopheles, figura ambivalente che funge da compagno e antagonista; viene definito il patto faustiano; l'epilogo si configura come una parabola esemplare di punizione divina, in perfetta sintonia con la visione teologica dell'epoca. La *Historia* propone dunque una codifica vera e propria dell'universo simbolico e successivamente riconoscibile attorno al mito e alla figura letteraria del Faust, che diventerà matrice, quasi obbligata, per tutte le successive rielaborazioni del mito, da quelle teatrali e poetiche alle più moderne declinazioni nei media audiovisivi e digitali. In questo processo, Faust si trasforma da realtà storica in mito, poi in protagonista letterario e infine in icona culturale che attraversa le epoche (Meyer, 2007: 254). A partire da modelli archetipici come il negromante, lo stregone o il sapiente che cede alla tentazione del sapere proibito, e attraverso riferimenti a figure storiche come Simon Mago, Paracelso o Agrippa di Nettelsheim, il personaggio di Faust assume i tratti di un contenitore mitico. In esso confluiscono e si rielaborano motivi simbolici e narrativi già presenti nella cultura europea, dando forma a una figura fluida e adattabile, capace di riflettere le paure, le ambizioni e i dilemmi di epoche differenti (Bauer, 2018: 22).

È quindi necessario chiedersi quali elementi permettano di definire un'opera come "faustiana". A questo proposito, Peter Michelsen individua quattro caratteristiche imprescindibili: la presenza di un problema conoscitivo o di un desiderio individuale, il patto con il diavolo che ne consegue, un orizzonte cristiano di riferimento e l'inserimento nel contesto della modernità (Michelsen, 2000: 224). A questi, Ludger Scherer aggiunge il carattere di Faust come esempio dell'uomo inquieto, dominato dal desiderio di conoscenza e di piacere o di potere (Scherer, 2001: 55), mentre Jürgen Kühnel sottolinea il suo essere intellettuale e trasgressore, in rapporto dialettico con una controfigura diabolica (Kühnel, 1993: 37). Il diavolo, in particolare, assume molteplici forme: da incarnazione del Male assoluto a figura ironica, beffarda, talvolta persino compassionevole. È rilevante osservare che, pur riconoscibile entro determinati parametri strutturali, la figura di Faust non si lascia mai comprendere compiutamente; anzi, è proprio nella sua natura mutevole e ambigua che si radica il motivo della sua perdurante vitalità come *topos* e come elemento narrativo aperto, capace di espandersi e rigenerarsi (Michelsen, 2000: 224). Ogni forma di media che riprende il mito contribuisce tanto a rinnovarlo quanto a formarne contestualmente una propria manifestazione. Come ha sottolineato Hans Blumenberg, ciò che rende un'opera coerente con l'immaginario mitico cui fa capo è la presenza, più o meno visibile, di una costanza iconica (Blumenberg, 1979: 165). Si tratta di una costellazione di motivi riconoscibili, i quali

mantengono una continuità che permette al mito di rinnovarsi senza dissolversi, anche se reinterpretati e destrutturati<sup>11</sup>.

Ciò che testimonia la versatilità del mito e la sua capacità di riflettere le inquietudini di ogni epoca è la sua (anche parziale) riconoscibilità e capacità di rimodularsi. Il “patto col diavolo”, ad esempio, è uno dei motivi centrali e ricorrenti, mentre la vicenda di Gretchen, introdotta nel *Faust* di Goethe, è diventata nel tempo un motivo fortemente associato al mito, sebbene non imprescindibile, che ne attesta la sua plasmabilità (MA 3.1: 994). Uno dei tratti distintivi più ricorrenti della figura faustiana è, invece, il profondo dissenso nei confronti dei saperi tradizionali. Faust incarna il modello dell’intellettuale animato da un’inquietudine profonda e da un’insaziabile sete di conoscenza; insoddisfatto delle verità offerte dall’autorità e dalla tradizione, egli si volge verso saperi proibiti, soprattutto la magia, nel tentativo di infrangere i confini imposti alla natura umana. Il ricorso ad approcci inconsueti segna l’inizio di un percorso di trasgressione, che culmina nella stipula di un patto con il diavolo. Tale patto, insieme agli episodi burleschi, erotici o moralmente ambigui che ne conseguono, rappresentano i principali nuclei irrinunciabili del mito. A chiudere il ciclo narrativo interviene quasi sempre la morte violenta o spettacolare del protagonista, segno della sua caduta e della condanna definitiva per aver oltrepassato i limiti imposti dalle leggi che regolano il mondo.

Analizzare il mito letterario di Faust secondo l’interpretazione di Blumenberg significa seguire il percorso di una narrazione soggetta a continue metamorfosi. Ogni riscrittura riattiva il mito, ne amplia il significato e lo adatta alle esigenze e alle tensioni del proprio tempo. Il mito si configura dunque come un dispositivo culturale dinamico, in grado di rigenerarsi continuamente rispondendo a esigenze simboliche e culturali specifiche; quando questa funzione perde efficacia, il mito cessa di esercitare la propria azione. La riflessione di Blumenberg chiarisce un aspetto centrale della mitopoiesi, che vede i miti fondarsi su un nucleo narrativo relativamente stabile, attorno al quale si organizzano elementi periferici permeabili ad ampie trasformazioni. Questa struttura è insieme solida e flessibile e consente

---

<sup>11</sup> Nel saggio *Arbeit am Mythos*, Hans Blumenberg definisce il mito come una narrazione fondata su un nucleo stabile, attorno al quale si dispongono elementi periferici suscettibili di modificazione. L’equilibrio tra continuità e variazione permette al mito di conservare un’identità riconoscibile pur adattandosi ai mutamenti storici e culturali. Anche il nucleo centrale, sebbene relativamente resistente al cambiamento, può trasformarsi attraverso la riorganizzazione dei motivi principali e la ridefinizione di quelli secondari. Per Blumenberg, la ricezione non è un processo esterno, ma parte integrante del mito stesso, che ci è accessibile solo nelle sue versioni storicamente tramandate. La forma compiuta di un “mito di base” (*Grundmythos*) è dunque il risultato di continue rielaborazioni, e si distingue dall’ipotetico “mito originario” (*Urmythos*), mai attestato direttamente. Il mito di Faust ne costituisce un esempio emblematico: la figura oggi conosciuta, complessa e stratificata, è il prodotto di riscritture progressive, assai distante dall’archetipo del ciarlatano e vagabondo delle narrazioni cinquecentesche.

all'elemento mitico di attraversare i secoli, esprimendosi in linguaggi differenti e assumendo nuovi significati nelle culture che lo rielaborano. Grazie ai suoi tratti squisitamente umani e universali, il mito di Faust costituisce un caso emblematico di tale processo, perché si dimostra capace di rinnovarsi sempre, anche all'interno di media contemporanei come il videogioco. Proprio in ambito videoludico, il prototipo faustiano rivela il suo status di "mito della modernità", che si traduce nel desiderio di autorealizzazione e nella tensione verso l'infinito con conseguente ribellione ai vincoli della condizione umana. In effetti, il videogioco consente al giocatore di incarnare direttamente il protagonista, compiere scelte in uno spazio regolato e costruire una propria narrazione, in sintonia con i principi di libertà e autodeterminazione che animano la figura faustiana. In questa prospettiva, il mito continua a vivere non solo attraverso la parola scritta, ma anche tramite l'interazione e l'esperienza, oggetto d'analisi privilegiato dai *Game Studies*.

## 2. *Game Studies*

I *Game Studies* costituiscono un ambito di ricerca interdisciplinare che analizza il videogioco come fenomeno culturale, tecnico, sociale e artistico, capace di superare l'idea riduttiva di semplice forma di intrattenimento. Questo campo si avvale di prospettive eterogenee, dalla ludologia, che studia regole e meccaniche di gioco, alla narratologia, fino a discipline come la sociologia, l'economia e la psicologia (Shaw, 2010). Come già anticipato da Huizinga, tra i primi a riconoscere il gioco come espressione culturale fondamentale, il (video)gioco si configura come un crocevia di dinamiche culturali complesse, per meccanismi pertanto affine ad altre forme artistiche ritenute tradizionalmente più alte (Huizinga, 2002: capitolo 1).

Un momento decisivo nella legittimazione accademica dei *Game Studies* arriva nel 2001, con la pubblicazione dell'articolo *Computer Game Studies, Year One* di Espen Aarseth e il lancio della rivista *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, che segnano l'avvio ufficiale di un percorso disciplinare autonomo. L'intervento di Aarseth ha agito da chiave d'accesso agli studi culturali per riconoscere il videogioco come oggetto di studio autonomo e complesso, meritevole di analisi rigorosa<sup>12</sup>. Nel suo saggio, lo studioso norvegese sottolinea che il videogioco va inteso principalmente come un sistema interattivo e complesso, fondato su regole, meccaniche e simulazioni: elementi essenziali che

---

<sup>12</sup> Vedasi anche Juul, 2005 e Frasca, 2003.

ne definiscono la specificità e oltrepassano la mera dimensione narrativa tradizionale (Aarseth, 1997: 2).

Un punto focale nella critica di Aarseth è incentrato sulla distinzione tra ludologia e narratologia, un dibattito che ha animato i primi anni di sviluppo dei *Game Studies*. Egli mette in guardia contro un'analisi esclusivamente narrativa, che rischierebbe di trascurare le peculiarità proprie del medium videoludico, ossia quella di un'esperienza attiva e partecipativa, in cui il giocatore assume un ruolo fondamentale nelle scelte e nelle sfide offerte dal sistema di gioco. Solo distinguendo il videogioco da altre forme artistiche è possibile svilupparne una comprensione autonoma e completa, garantendo così la sua legittimazione culturale. Nel corso degli ultimi due decenni, i *Game Studies* si sono consolidati come disciplina volta a indagare il videogioco non solo dal punto di vista ludico, ma anche come forma narrativa, culturale e artistica autonoma, in linea con il progresso tecnologico dell'età contemporanea. La riflessione teorica ha messo in luce la capacità del videogioco di generare universi di senso complessi, in dialogo ma talvolta in tensione con i codici della letteratura, del cinema e delle arti visive (ivi, 2-3). In questo contesto, il concetto di transmedialità elaborato da Henry Jenkins si rivela particolarmente utile per descrivere la capacità di un universo finzionale di espandersi attraverso media diversi, ciascuno dei quali contribuisce specificamente a sviluppare il racconto e a proporre nuove interpretazioni del materiale poetico e narrativo di riferimento (Jenkins, 2006).

Due sono i concetti chiave introdotti da Aarseth che consentono di distinguere il videogioco, in quanto medium culturale, dalla letteratura e dal cinema: da un lato, la definizione di *cybertext*<sup>13</sup>, dall'altro, quello di letteratura ergodica. Entrambi i concetti si fondano sull'idea che il testo videoludico<sup>14</sup>, più che un oggetto da leggere o interpretare, sia invece un sistema interattivo che richiede una partecipazione attiva e rigorosa da parte dell'utente. Mentre la teoria della ricezione aveva già riconosciuto il ruolo del lettore nella produzione di senso, chiamato a interpretare il documento letto, Aarseth sottolinea come il *cybertext* implichi una forma di interazione che trascende la sola dimensione noematica (mentale o immaginativa) tradizionalmente associata alla narrativa: esso esige, invece, una partecipazione extranoematica, ovvero fisica e operativa. Il lettore-utente deve agire sul testo

---

<sup>13</sup> «Cybertext is a neologism derived from Norbert Wiener's book (and discipline) called Cybernetics, and subtitled Control and Communication in the Animal and the Machine (1948). Wiener laid an important foundation for the development of digital computers, but his scope is not limited to the mechanical world of transistors and, later, of microchips. As the subtitle indicates, Wiener's perspective includes both organic and inorganic systems; that is, any system that contains an information feedback loop» (Aarseth, 1997: 1).

<sup>14</sup> Aarseth, a dovere, parla di ipertesto, videogiochi e di escursioni multigiocatori, cfr. (Aarseth, 1997: 1).

per comprenderlo e modificarlo (Aarseth, 1997: 1). In virtù di ciò, il testo digitale si configura come uno spazio in cui è possibile operare concretamente, a differenza di quello scritto, dove l'azione rimane affidata a un processo cognitivo. In questo quadro si inserisce la definizione di letteratura ergodica (dal greco *ergon*, “lavoro”, e *hodos*, “percorso”), cioè una forma testuale in cui la fruizione richiede uno sforzo materiale e fisico per procedere nel percorso e costruire il significato del *cybertext* (Aarseth, 1997: 1).

In questo contesto, l'esperienza del giocatore si articola lungo traiettorie che richiamano dinamiche narrative, pur senza aderirvi completamente (Aarseth, 1997: 3). Come rileva ancora Aarseth, il *cybertext* non coincide necessariamente con narrazioni nel senso classico del termine, ma presentano comunque una struttura narrativa latente, che si manifesta attraverso ciò che l'autore definisce “comportamenti narrativi”. Le strutture videoludiche riproducono la narrazione tradizionale seguendo un principio di somiglianza funzionale piuttosto che di corrispondenze pragmatiche. Un utile riferimento teorico per comprendere questa logica è la definizione di somiglianza di famiglia, introdotta da Ludwig Wittgenstein nel paragrafo 67 delle *Ricerche filosofiche* (Wittgenstein, 2009). Nel comma in questione, il filosofo tedesco osserva come il tentativo di individuare una definizione essenziale e condivisa del concetto di “gioco” si scontri con la varietà dei fenomeni che esso comprende. Tra i giochi di carte, sport, infantili o quelli linguistici non esiste una caratteristica singola e comune a tutti questi esempi, se non la presenza di un comune elemento linguistico. È piuttosto una rete di somiglianze parziali e sovrapposte: analogamente a quanto avviene tra i membri di una famiglia, dove alcuni condividono il naso del padre, altri gli occhi della madre, altri ancora il portamento di uno zio, anche i concetti si rispecchiano attraverso tratti ricorrenti ma non universali.

Con analoghe procedure è possibile applicare efficacemente la somiglianza di famiglia di Wittgenstein anche al mito di Faust. Infatti, un'opera non deve citare direttamente Faust né riprodurne fedelmente la trama per essere riconosciuta come “faustiana”. Come accade per il termine “gioco”, non esiste un tratto unico ma un insieme di motivi ricorrenti che, anche se presenti solo parzialmente, evocano questa famiglia mitologico-narrativa. Questa struttura narrativa, nata nel Rinascimento e codificata da Marlowe e Goethe, ha dimostrato una straordinaria adattabilità, reinventandosi nei media contemporanei, dove il diavolo si manifesta spesso come forza impersonale o metafora del male nelle sue varie sfaccettature; il patto diventa implicito o simbolico di un sistema di scambio (di un bene, di un potere, di una

condizione) tra due individui gerarchicamente sovrapposti. Esempio emblematico è l'anime<sup>15</sup> *Puella Magi Madoka Magica*. Oltre a riferimenti diretti al Faust, come la Notte di Valpurga, la serie animata presenta un patto mefistofelico che si rivela una trappola ontologica: il ciclo di vita e morte dei personaggi mostra come il potere conferito serva in realtà solo a rivitalizzare gli Incubator, una razza aliena che, dietro la concessione di poteri apparentemente benevoli, sfrutta le risorse umane per garantirsi l'immortalità. Analogamente, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, ambientato in un mondo governato da leggi alchemiche, presenta un motivo faustiano pregnante, che riguarda l'impossibilità di superare le leggi della condizione umana. In questo contesto, ogni violazione comporta un prezzo fisico e spirituale, come avviene quando i giovani protagonisti Edward e Alphonse tentano di riportare in vita la madre defunta, scontrandosi con i vincoli di un mondo in cui la morte segna irrimediabilmente la fine dell'esistenza umana. Con simili analogie è possibile ritrovare il motivo faustiano anche nel celebre e pluripremiato film *The Matrix*, che propone la scelta tra la pillola blu e quella rossa, basata sulle responsabilità che derivano dall'accettare il potere della verità come moderno patto mefistofelico. In tutte queste opere il nucleo del mito permane: l'aspirazione umana a trascendere i propri limiti, l'accesso a poteri seducenti e il prezzo morale e ontologico da pagare.

Applicando il modello wittgensteiniano al *cibertext*, si può affermare che esso simula o rievoca elementi narrativi secondo una logica di affinità strutturale, piuttosto che sulla base di criteri rigidi o canonici. Infatti, sul piano semiotico, il videogioco si configura come un medium ibrido che integra i codici propri del linguaggio audiovisivo con specifiche dinamiche interattive, dando vita a una forma narrativa distinta rispetto alla letteratura e al cinema. Sebbene condivida con questi ultimi elementi iconici e sonori, quali immagini, suoni, dialoghi e musiche, il videogioco introduce un elemento strutturale innovativo: l'interattività. Questa caratteristica si manifesta nella possibilità di esplorazione spaziale e non lineare dell'artificiale mondo narrativo, consentendo così la costruzione del significato mediante un rapporto attivo con l'ambiente di gioco. In tale ambito, Janet Murray ha coniato i concetti di *spatial narrative* (Murray, 2017) ed *environmental storytelling* (Murray, 2017), con cui si intende una modalità narrativa in cui la storia si dispiega e si rende accessibile attraverso lo spazio virtuale, che il giocatore è chiamato ad attraversare, osservare e interpretare. Oggetti, architetture, frammenti testuali e segnali audiovisivi disseminati nell'ambiente concorrono

---

<sup>15</sup> Cartoni animati giapponesi spesso portanti temi, motivi e trame più adatte a un pubblico adulto.

alla formazione di un racconto articolato e stratificato, la cui piena comprensione si realizza solo con l'ergodicità, ossia con lo sforzo procedurale dell'interazione.

In questa prospettiva, l'idea di azione come principio dell'esperienza testuale trova un'affinità con il pensiero di Huizinga, per il quale il gioco costituisce una dimensione culturale autonoma. All'interno della dimensione evocata dal gioco, l'intrattenimento convive con un processo creativo orientato alla produzione di senso. Il gioco, nella sua forma più evoluta, è performativo, nel senso che mette in scena dinamismi, obiettivi e alternative, e implica una sospensione dell'esito, che motiva l'azione e costruisce senso solo all'interno delle sue stesse dinamiche. Senza l'azione del suo interprete, il gioco non può realizzarsi; senza la sospensione della realtà, il gioco non può generare significato (Huizinga, 2002: 23). Questa visione si realizza pienamente nel concetto di *cybertext*, dove l'intervento del fruitore assume un ruolo decisivo.

Diversamente da altre narrazioni audiovisive, il videogioco introduce un tratto distintivo attraverso quella che Murray definisce *dramatic agency* (Murray, 2017: 189; Schallegger, 2017; Zimmermann, 2004), ovvero la possibilità di operare scelte rilevanti che modificano il corso degli eventi. Questa facoltà si esprime attraverso l'interazione con le regole del gioco, resa possibile dagli strumenti di controllo e articolata attraverso le dinamiche del *gameplay*<sup>16</sup>. L'esperienza assume una forma generativa, per la quale ogni scelta apre percorsi nuovi e costruisce una trama in continuo divenire. L'utente, diversamente dal lettore tradizionale, è più simile a un esploratore, capace di incidere concretamente sullo sviluppo della narrazione, generando sviluppi differenti a seconda delle proprie scelte. Se il lettore classico può essere paragonato a un passeggero su un treno che può solo osservare il paesaggio e immaginare, l'utente ergodico, che agisce nel *cybertext*, è in grado di controllare l'andamento e dar vita a una narrazione che si costruisce solo attraverso la sua interazione.

Il *cybertext* o, più specificatamente, il videogioco acquisisce così un valore espressivo autentico, non attraverso la riproduzione di trame già definite, ma grazie alla sua capacità di fondere narrazione e spazio interattivo in un'unica esperienza. L'opera si trasforma in un ambiente aperto alla sperimentazione, in cui il fruitore assume un ruolo creativo. Questo approccio, tipico della letteratura ergodica, ridefinisce il rapporto tra videogioco e narrazione: non più contrapposizione tra cultura alta e bassa, ma convergenza tra forme espressive diverse.

---

<sup>16</sup> La definizione di *gameplay* è «the experience of a game set into motion through the participation of players [...]. Gameplay clearly embodies the idea of play as free movement within a more rigid structure. The particular flavor of a game's play is a direct result of the game's rules», (Salen, Zimmerman, 2006: 310).

In questo contesto, il mito di Faust si presta in modo congeniale alla trasposizione videoludica. La sua struttura aperta, fondata su dilemmi morali, sete di conoscenza e conseguenze radicali, si adatta assai variabilmente a un modello interattivo (Zenobi, 2023: 9-20; 145-160). Faust, infatti, è già nella tradizione una figura “interattiva”: attraversa mondi, compie scelte radicali, negozia con potenze superiori, si muove in spazi simbolici e geografici che cambiano a seconda delle sue decisioni. Tutti questi elementi, se trasposti in forma videoludica, possono essere resi non solo visibili, ma anche esperibili, grazie alla possibilità per il giocatore di interpretare e modellare direttamente il destino del personaggio. Grazie alla loro natura ambigua e versatile, i tratti della materia faustiana si prestano facilmente a essere rimodulati secondo principi specifici; è proprio questa capacità di adattamento a rendere il mito pienamente interpretabile come moderno. Trasporre questa figura nel contesto ergodico e interattivo del videogioco significa non solo narrarne la vicenda in prima persona, ma anche assumere, attraverso l’esperienza diretta, l’identità stessa e quindi essere Faust. Lungi dall’assistere a una parabola già scritta, il giocatore plasma una storia con il proprio agire, così rivitalizzando e attualizzando, ancora una volta, il mito faustiano. Occorre dunque entrare nel merito delle trasposizioni videoludiche che riprendono la materia faustiana.

### 3. *Esempi di rimedazione videoludica del mito: Faust: i Sette Giochi dell’Anima e Knights Contract*

La trasposizione del mito di Faust nel medium videoludico si realizza pienamente attraverso le modalità di interazione che caratterizzano l’esperienza del giocatore e differenziano il medium da altri più tradizionali. L’espressività e la portata cognitiva del mito emergono nella forma assunta dal rapporto tra utente-performatore e testo multimediale e abitabile. L’interfaccia videoludica rinnova profondamente la relazione con il contenuto e trasforma il fruitore in protagonista attivo di una narrazione aperta, costruita proprio grazie all’azione del suo lettore e le regole del gioco. Le potenzialità dello strumento lo rendono un terreno particolarmente fertile per nuova interpretazione del mito del Faust, che da oggetto meramente osservato diventa soggetto attivo e costruttore stesso del mondo narrativo. Concetti quali letteratura ergodica, *dramatic agency*, *environmental storytelling* e *narrative behavior* assumono in questo contesto una funzione interpretativa centrale. Essi delineano le coordinate teoriche attraverso cui leggere la specificità dell’esperienza ludica faustiana,

nella quale l'interazione costante amplifica le potenzialità narrative e ridefinisce la forma stessa del racconto.

Due opere videoludiche affrontano il mito di Faust, seppur con modalità differenti: *Faust: I Sette Giochi dell'Anima* (*Faust: Seven Games of the Soul*) e *Knights Contract*. Il primo, che già nel titolo evidenzia un richiamo al Faust, costituisce un esempio di rimedazione, secondo la definizione di Jay David Bolter e Richard Grusin, ossia di una trasposizione intermediale in cui un contenuto originariamente appartenente a un dato medium, in questo caso la letteratura, viene adattato a un altro, mantenendo almeno in parte le sue implicazioni simboliche, filosofiche e narrative (Bolter, Grusin, 1999). In tal senso, il gioco rielabora il mito attraverso il linguaggio specifico del videogioco e contribuisce a quella che Jenkins definisce *transmedia storytelling*, cioè un'espansione narrativa che distribuisce elementi dell'universo mitico (o del relativo materiale) su più piattaforme mediatiche, garantendo un'esperienza complessa e stratificata resa possibile dalle potenzialità offerte dai nuovi media digitali e tecnologici (Jenkins, 2006). *Knights Contract*, al contrario, offre una riscrittura per somiglianza di famiglia, definizione congenialmente adottata da Wittgenstein. Seguendo questa logica, l'opera si propone come una rielaborazione indiretta del mito di Faust e ne richiama alcuni elementi, come nomi, motivi narrativi o il sempre ricorrente motivo del contratto, e li trasporta in una nuova cornice, con un impianto narrativo riorientato più verso una dimensione epica e d'azione, con funzionali trasformazioni tematiche e stilistiche. Il mito viene così evocato attraverso un insieme di tratti familiari, senza tuttavia smantellare la struttura originaria, che resta difatti riconoscibile. Occorre ora riassumere brevemente i contenuti e gli elementi di *gameplay* che caratterizzano entrambi i titoli per poi passare a un'analisi delle corrispondenze col mito attraverso le strutture teoriche dei *Game Studies*.

Sviluppato da Arxel Tribe nel 1999, *Faust: I Sette Giochi dell'Anima* è un'avventura grafica che si muove in un'atmosfera onirica e lugubre, ricca di rimandi filosofici e teatrali, e racconta la storia di Marcellus Faust, un uomo anziano che si risveglia in un luogo surreale chiamato Dreamland, un luna park abbandonato. Smarrito e con evidenti lacune di memoria, Faust si trova subito di fronte a una sfida: deve assumersi la responsabilità di giudicare il destino di sette anime vincolate da patti col diavolo, ricostruendone la storia per determinare chi merita la salvezza e chi la dannazione. Nel corso della narrazione, il giocatore deve esplorare le storie frammentate e tragiche dei sette personaggi, ognuno portatore di un peccato mortale o di una debolezza umana che li ha spinti a stringere un patto con Mefisto, il demone che incarna la tentazione e la perdizione, come suggerisce la materia intertestuale

cui fa riferimento. Lungi dall’essere un demonio puramente malvagio, Mefisto appare come una figura dalle sfumature complesse e contraddittorie, quasi un simbolo necessario della dialettica tra bene e male e tra tentazione e redenzione. Nella sua caratterizzazione, che riprende direttamente il modello goethiano, non è tanto un’entità infernale quanto piuttosto l’agente del dubbio e della trasformazione, difficile da ricondurre entro i confini netti della morale<sup>17</sup>. A differenza delle altre opere faustiane, il patto viene stipulato dalle sette anime per motivi e bramosie individuali quasi mondane: chi per amore, chi per immortalità, chi per ambire a un talento, chi per ottenere l’eterna giovinezza, chi invece la verità. Col passare del tempo, Faust stesso si rende conto che la sua posizione non è affatto neutrale; è parte integrante del meccanismo infernale, un giudice che è anche prigioniero del suo ruolo, proprio come impone tradizionalmente il patto mefistofelico. Anche la conclusione del gioco dimostra tutta la non-linearità della narrazione e del libero arbitrio, poiché mette Faust di fronte alla scelta se prendere il posto di Mefisto e perpetuare il ciclo di dannazione o piuttosto rinunciare a questo potere e diventare un dannato.

*Faust: I Sette Giochi dell’Anima* si fonda su una raffinata architettura ludico-narrativa costruita attorno all’esecuzione di giudizi morali, in cui il giocatore assume il ruolo di Marcellus Faust, figura ambivalente, al tempo stesso giudice e potenziale dannato. Tale impostazione colloca l’utente in una posizione di libero arbitrio solo apparentemente assoluto, poiché ogni scelta compiuta segue il principio di causalità, per il quale a ogni azione corrisponde una conseguenza di pari intensità ma opposta. Ne deriva la *dramatic agency* dell’utente, che attraverso le azioni di Faust può influire direttamente sullo sviluppo diegetico, dando vita a un racconto dinamico, sempre diverso e aperto a molteplici interpretazioni, dato che ogni scelta modifica la trama. La scelta finale, perpetuare o interrompere il ciclo di dannazione, costituisce la risultante di un articolato processo di confronto con le pulsioni e le colpe dell’animo umano, concretizzate nelle sette anime sottoposte a giudizio. Il meccanismo ludico non si esaurisce nella mera interazione tecnica con il sistema di gioco, bensì si trasforma in uno strumento ermeneutico potente, capace di indagare le implicazioni etiche e spirituali dell’esercizio del potere sul destino altrui. Chiamato a pronunciare condanne o concedere salvezza, l’utente agisce secondo un proprio orizzonte morale, adoperando inconsapevolmente le proprie strutture cognitive e morali per muoversi nel testo ludico. Con la possibilità di “essere” Faust, di vivere come un eroe (o anti-

---

<sup>17</sup> Cfr. Goethe, 1986: 1339: «Ich bin der Geist, der stets verneint! / Und das mit Recht; denn alles, was entsteht, / Ist wert, daß es zugrunde geht; / Drum besser wär's, daß nichts entstünde. / So ist denn alles, was ihr Sünde, / Zerstörung, kurz, das Böse nennt, / Mein eigentliches Element».

eroe) faustiano, viene sperimentata anche l'ambiguità dei vantaggi che offre il patto diabolico. Dal potere conferito è dunque rilevabile che il gioco simula un processo dialettico fra tentazione e scelta morale, che pone l'utente davanti alle ambiguità etiche del patto faustiano.

Le vicende dei sette personaggi devono essere ricostruite attraverso un'esplorazione meticolosa di Dreamland, il parco di divertimenti in rovina che funge da palinsesto narrativo e ambientale. Lungi dall'essere semplice sfondo, questo spazio decadente e perturbante si configura come un testo grafico complesso, un esempio eloquente di *environmental storytelling*. Le attrazioni ormai consunte, le dissonanze sonore e gli apparati interattivi disseminati fanno di *Dreamland* uno spazio semiotico da interrogare, secondo le logiche del *narrative behavior*. Il percorso esperienziale, condotto in prima persona, invita il giocatore a interrogare l'universo diegetico degli oggetti e dei personaggi e a rielaborare il senso narrativo attraverso la lettura critica degli elementi iconici e testuali. La struttura narrativa si rifà alla definizione della *letteratura ergodica*, come teorizzato da Aarseth, in cui l'accesso al significato è guadagnato attraverso uno sforzo attivo da parte del lettore-giocatore. L'atto ludico si traduce quindi in un attraversamento critico del testo digitale, che richiede partecipazione consapevole, riflessione etica e decisioni morali che orientano in modo sostanziale l'evoluzione del racconto. Se tale sforzo non viene compiuto, non potrà esserci alcuna progressione.

Per converso, *Knights Contract*, sviluppato da Game Republic e pubblicato nel 2011, si inserisce nel panorama videoludico come esponente dell'*action game* arricchito da una marcata componente narrativa di matrice *dark fantasy*. A differenza di opere incentrate sull'esplorazione interpretativa e sulla decifrazione simbolica dell'ambiente diegetico, questo titolo costruisce la propria esperienza ludica attorno all'azione diretta e al combattimento corpo a corpo. Lo spazio diegetico si colloca entro una reinvenzione fantastica del Medioevo europeo, in cui le dinamiche tra mito e superstizione plasmano un contesto densamente stratificato di richiami storici e culturali, ma al contempo divergente rispetto alla dimensione storica reale. L'elemento di maggiore discontinuità in questo universo narrativo risiede nella figura dell'antagonista, identificata in Faust: egli, animato da un'inestinguibile brama di potere, aspira a impossessarsi dell'Anima del Mondo. A tal scopo, egli propaga la pestilenza conosciuta come Morte Nera e decreta in seguito la soppressione delle sette streghe preposte alla sua difesa, nell'intento di annullarne la protezione e appropriarsene. Il giocatore impersona Heinrich, cavaliere reso immortale da una maledizione conseguente alla propria esecuzione, ordinata dal medesimo Faust. A condannarlo è stata Gretchen, una delle sette streghe, ora tornata in vita. La rinascita di Heinrich segna anche l'inizio del patto del

cavaliere, inscritto in una dinamica duplice: da un lato come gesto di riscatto, dall'altro come avvio di un percorso in cui Gretchen si erge, in qualche misura, a guida e accompagnatrice dell'uomo che un tempo aveva condotto alla condanna. Il patto assegna a Heinrich la condanna dell'eternità e a Gretchen il compito di assisterlo fino al compimento della lotta contro Faust. Già dall'incipit, l'opera si presenta come una meditazione narrativa sulla colpa, sul riscatto possibile e sulla responsabilità etico-politica che incombe su chi detiene il potere, in particolare quando esso si esercita nella modalità della violenza istituzionalmente legittimata. Il culmine si concretizza nello scontro finale con Faust, figura che rielabora l'archetipo dello scienziato folle e incarna una tensione prometeica verso il superamento dei limiti umani. Contro tale visione si ergono i due protagonisti Heinrich e Gretchen, uniti non soltanto dal destino, ma da un legame affettivo che si è progressivamente consolidato nel corso del viaggio. Sebbene la vittoria dei protagonisti arresti l'apocalisse invocata da Faust, la fine della trama non coincide con una chiusura risolutiva: Gretchen, riconoscendo la sofferenza derivante a Heinrich dalla sua condizione di immortale, tenta di restituirgli la libertà. L'esito, tuttavia, è fallimentare e ne consegue un epilogo di matrice tragica e ciclica, poiché Heinrich permane in vita, vincolato a un'esistenza che oltrepassa la morte e l'oblio. Ciò che in origine si presentava come una punizione ultraterrena si trasfigura così in metafora dell'immortale mito faustiano, destinato a rinnovarsi attraverso i secoli.

Rispetto a *Faust: I Sette Giochi dell'Anima*, il rapporto con il mito faustiano in *Knights Contract* si realizza secondo modalità più lineari e convenzionali, ma non per questo meno pregnanti dal punto di vista dell'interazione ludico-narrativa. Il dispositivo ludico, appartenente al genere *action-adventure*, struttura l'esperienza del giocatore secondo un paradigma performativo di natura prevalentemente fisica e reattiva. In tale quadro, Heinrich viene controllato in terza persona<sup>18</sup>, ossia come un'estensione virtuale controllata a distanza, impiegata per l'attraversamento di spazi ostili e per il combattimento contro entità nemiche governate dall'intelligenza artificiale<sup>19</sup>. L'ergodicità dell'opera si manifesta nell'impegno richiesto per superare gli ostacoli che scandiscono la progressione narrativa. A tal proposito occorre sfruttare gli strumenti messi in mano all'utente-giocatore: apprendere schemi di combattimento, affinare la sinergia tra i due protagonisti, e attivare i meccanismi procedurali che governano l'avanzamento diegetico.

---

<sup>18</sup> Nota anche come "behind the back perspective", in quanto posta alle spalle dell'elemento controllato, che così garantisce una maggiore visibilità dell'ambiente di gioco.

<sup>19</sup> Chiamati anche NPC, *non-playable characters*.

Inoltre, il videogiocatore è chiamato a gestire in modo strategico la cooperazione tra Heinrich, guerriero dotato di forza sovrumana ma esposto agli attacchi, e Gretchen, figura eterea e vulnerabile, il cui potere magico si rivela essenziale per la sopravvivenza e la vittoria. Questa meccanica di controllo duale introduce un'interessante declinazione della *dramatic agency* in forma condivisa: l'esito delle battaglie e, di riflesso, della narrazione, dipende dall'equilibrio dinamico tra due polarità complementari. Tale strutturazione dell'attività ludica si fa metafora operativa della dialettica faustiana, traducendo in termini interattivi il nucleo simbolico del patto: l'acquisizione del potere implica inevitabilmente una forma di dipendenza e di vulnerabilità nei confronti di una controparte, alleata o nemica che sia. In tal modo, la struttura dualistica del *gameplay* incarna ludicamente la complessità del mito originario e traduce il patto faustiano in una dimensione di responsabilità condivisa, di sacrificio reciproco e di costante bilanciamento fra forza e compassione, simbolicamente rappresentato dall'equilibrio dei due personaggi.

Per contro, l'interazione con l'ambiente non incide direttamente sullo sviluppo della narrazione, ma funge da cornice evocativa al percorso del giocatore, invitato a ricavare informazioni e suggestioni attraverso l'osservazione passiva di rovine, interni corrotti e reliquie disseminate lungo il tragitto. Il *narrative behavior* si manifesta qui sotto forma di progressione lineare e interpretazione testuale mediata: l'approfondimento del contesto narrativo avviene principalmente attraverso *cutscene*<sup>20</sup>, dialoghi scriptati<sup>21</sup> e materiali testuali (lettere, documenti, frammenti scritti) che rievocano modalità più tradizionali di trasmissione del racconto, analoghe a quelle della letteratura o dell'animazione cinematografica.

Questi due titoli videoludici rappresentano modalità di declinazione del mito faustiano profondamente divergenti, ma senz'altro innovative. *Faust: I Sette Giochi dell'Anima* si presenta come un'opera di intensa introspezione filosofica ed etica, in cui il mito viene rielaborato per esplorare le contraddizioni dell'animo umano e del patto in prima persona. L'opera interroga costantemente il giocatore, coinvolgendolo in un confronto diretto con la propria dimensione morale, attraverso una struttura ludica che sollecita responsabilità e dubbio e offre la possibilità di vivere ed essere come Faust. Di contro, *Knights Contract* si appropria del medesimo impianto mitico per costruire una narrazione di taglio più epico e spettacolare, in cui le categorie di bene e male risultano maggiormente definite e l'elemento redentivo si realizza attraverso l'azione eroica, più che mediante il tormento interiore, in cui

---

<sup>20</sup> Brevi filmati.

<sup>21</sup> Con "scriptato" si intende un dialogo non modificabile, che simula lo scambio di battute di un pezzo teatrale.

curiosamente l'antagonista è proprio colui che offre il *source material* per la sua realizzazione. A differenza della struttura narrativa di *Sette Giochi*, qui l'interesse non si concentra sull'ambiguità psicologica o sulle sottigliezze etiche del patto faustiano, bensì sull'elaborazione di un racconto lineare incentrato sul sacrificio e sulla lotta contro il male assoluto. Il patto stesso, nella sua accezione originaria di alleanza ambigua con il demoniaco, viene riconfigurato come vincolo collaborativo fra due esseri umani legati da un destino comune, che trovano nel sostegno reciproco la via della salvezza. Pur pagando un prezzo elevato, la redenzione in *Knights Contract* passa attraverso la perseveranza nell'opporsi alla corruzione. *Sette Giochi*, al contrario, insiste sull'irriducibile ambiguità morale del patto faustiano, in particolare evidenzia la centralità del conflitto interiore e il paradosso insito nel possesso del potere come metafora della condizione umana. La scelta, in questo caso, non è mai neutra né definitiva: è l'emblema stesso della responsabilità e del peso ontologico dell'agire.

Pur distinguendosi per eterogeneità stilistica, meccanica e narrativa, entrambe le opere attestano l'inesauribile vitalità del mito di Faust, evidenziandone la capacità di adattarsi a linguaggi diversi e di produrre interpretazioni plurime: da un lato come strumento di indagine profonda su identità, colpa e libertà; dall'altro come cornice simbolica entro cui narrare la lotta, la sofferenza e le possibilità di redenzione all'interno della dinamica dell'azione. Il medium videoludico si rivela, così, terreno fertile per la riattualizzazione del mito del Faust, in grado di parlare tanto alla complessità dell'animo umano quanto alle istanze narrative e interattive della contemporaneità.

#### 4. Conclusioni

L'analisi ha dimostrato con chiarezza come il mito di Faust, grazie alla sua innata ambiguità e alla duttilità dei suoi elementi strutturali, continui a rappresentare una matrice narrativa straordinariamente fertile e attuale. L'ambiguità che attraversa tensioni etiche, pulsioni umane e contraddizioni esistenziali garantisce al mito una riconoscibilità immediata, preservando al contempo una costante attitudine alla reinvenzione, che gli consente di adattarsi ai linguaggi e alle sensibilità delle diverse epoche, fino a declinarsi in forme inedite all'interno dei contesti digitali contemporanei. Attraverso l'esempio dei due videogiochi, *Faust: I Sette giochi dell'Anima* e *Knights Contract*, è stato messo in luce sia la persistenza

del mito faustiano nella cultura contemporanea, sia la sua straordinaria capacità di rinnovarsi e di abitare linguaggi mediatici profondamente diversi da quelli della sua origine letteraria.

Ben lontana dall’essere una semplice trasposizione tematica, la rimedazione del Faust nel contesto videoludico si manifesta come una reale riattualizzazione del mito, favorita dalle caratteristiche interattive e performative del medium, che ne consentono la fruizione anche all’interno di media popolari. In particolare, risulta evidente come il videogioco permetta al giocatore di assumere l’identità di Faust e così esplorare in prima persona le implicazioni morali e ontologiche del patto che struttura l’intera narrazione. Attraverso dinamiche come la *dramatic agency*, il *cybertext* videoludico apre uno spazio in cui l’utente non è più spettatore passivo, ma agente attivo di senso, chiamato a prendere decisioni, giudicare, fallire, salvare o condannare. Il valore specifico del medium consiste nell’offrire uno spazio diegetico interattivo in cui il mito può essere agito e trasformato dall’interno. Pertanto, il videogioco si presta congenialmente come strumento mitopoietico e di rimedazione, in grado sia di riproporre la narrazione sia di sottoporre il materiale originario a una nuova interpretazione ermeneutica. È proprio in questa capacità di simulare eticamente il patto, di far vivere al giocatore le conseguenze delle proprie azioni all’interno di un universo regolato e simbolicamente denso, che si attesta l’attualità e la fertilità del mito di Faust nei nuovi media. In conclusione, il videogioco, grazie alla sua dimensione interattiva e performativa, reinterpreta Faust e renderlo esperienza vissuta, all’interno di uno spazio simbolico che consente all’utente di sperimentare e incarnare quelle tensioni che, nel corso dei secoli, ne hanno fondato la modernità della fonte. La sua adattabilità all’interno del contesto videoludico conferma ancora una volta che il mito faustiano costituisce un laboratorio vivo e contemporaneo di senso, che, per la sua natura universale e profondamente umana, continua a rigenerarsi attraverso spazi, media e forme differenti.

## Bibliografia

- AARSETH Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- AARSETH Espen (2001), «Computer Game Studies, Year One», *Game Studies*, n. 1/1, URL: <<https://gamedstudies.org/0101/editorial.html>>.
- BARON Frank (1982), *Faustus. Geschichte, Sage, Dichtung*, Monaco, Winkler.
- BAUER Manuel (2018), *Der literarische Faust-Mythos: Grundlagen - Geschichte - Gegenwart*, Stoccarda, J.B. Metzler Verlag.
- BECKER Jörg (2013), *Die Digitalisierung von Medien und Kultur*, Wiesbaden, Springer VS.

- BENJAMIN Walter (2004), «L'autore come produttore» [1934], in TIEDEMANN Rolf, SCHWEPPENHÄUSER Hermann (eds.), *Opere complete. VI. Scritti 1934 1937*, Torino, Einaudi, pp. 43-58.
- BLUMENBERG Hans (1979), *Arbeit am Mythos*, Francoforte s. M., Suhrkamp.
- BOLTER Jay D., GRUSIN Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- BÓDI Bettina (2022), *Videogames and Agency*, Londra, Routledge, URL: <<https://doi.org/10.4324/9781003298786>>.
- BUTLER Eliza Marian (1993), *The Myth of the Magus*, Cambridge, Cambridge University Press.
- COMETA Michele (2020), *Cultura Visuale*, Milano, Raffaello Cortina.
- CRARY Jonathan (2013), *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo [1990]*, Torino, Einaudi.
- CRARY Jonathan (1999), *Suspension of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, The MIT Press.
- DE MICHELIS Ida (2017), *Il viaggio di Faust in Italia. Percorsi di ricezione di un mito moderno*, Roma, Viella.
- FRASCA Gonzalo (2003), «Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place» in COPIER Marinka, RAESSENS Joost (eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht, Utrecht University, pp. 92–99.
- FRIEDMANN Joachim (2023), *Narratives Crossing Boundaries Storytelling in a Transmedial and Transdisciplinary Context*, Bielefeld, transcript Verlag.
- GOETHE Johann Wolfgang (1986), *Faust. Der Tragödie erster Teil*, Stoccarda, Reclam Verlag.
- GOETHE Johann Wolfgang (1982), *Werke. Hamburger Ausgabe. Band 3: Dramatische Dichtungen I*, Erich Trunz (ed.), Monaco, Beck.
- GOETHE Johann Wolfgang (2006), *Sämtliche Werke. Münchener Ausgabe. Band 2.1: Erstes Weimarer Jahrzehnt 1775-1786*, RICHTER Karl (ed.), Monaco, Carl Hanser Verlag.
- GOETHE Johann Wolfgang (2006), *Sämtliche Werke. Münchener Ausgabe. Band 6.1: Weimarer Klassik 1798-1806*, RICHTER Karl (ed.), Monaco, Carl Hanser Verlag.
- HUIZINGA Johan (2002), *Homo Ludens*, Torino, Einaudi.
- JENKINS Henry (2006), *Convergence Culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press.
- JUUL Jesper (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, MIT Press.
- KREUZER Stephanie (2012), *Experimente in den Künsten. Transmediale Erkundungen in Literatur, Theater, Film, Musik und bildende Kunst*, Bielefeld, Verlag.
- KÜHNEL Jürgen (1993), «Faust und Don Juan. Europäische Mythen der Neuzeit», in CSOBÁDI Peter, GRUBER Gernot, MÜLLER Ulrich, PANAGL Oswald, SPECHTLER Franz Viktor (eds.), *Europäische Mythen der Neuzeit: Faust und Don Juan. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions*, Salzburg, Anif, 1, pp. 31–57.
- LAMBRECHT Tobias (2018), *Nicht-Naives Erzählen*, Berlin, Boston, de Gruyter.
- MCLUHAN Marshall (1986), *Gli strumenti del comunicare [1967]*, Milano, Garzanti.
- MEYER Kai (2007), *Faustus. Historischer Roman [1995/1996/2000]*, Bergisch Gladbach, Bastei Verlag.
- MICHELSEN Peter (2000), *Im Banne Fausts. Zwölf Faust-Studien*, Würzburg, Königshausen & Neumann.
- MORETTI Franco (1994), *Opere mondo*, Torino, Einaudi.
- MURRAY Janet H. (2017), *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, MIT Press, MA und London.
- QUARANTA Domenico (2010), *Media, new media, postmedia*, Milano, Postmedia Books 2010.

- RAUSCHER Andreas (2015), *Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrekonzepte in Videospiele*, Marburg, Schüren Verlag.
- RAUSCHER Andreas (2020), *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions* (1st ed.), Londra, Routledge, URL: <<https://doi.org/10.4324/9781003035466>>.
- RITZ Ivo (2016), *Transmediale Genre-Passagen*, Wiesbaden, Springer VS.
- ROHDE Carsten (2018), *Faust-Handbuch: Konstellationen – Diskurse – Medien*, MAYER Matthias (ed.), Stoccarda, J.B. Metzler.
- SCHALLEGGER René (2017), «What Are Games? Toward a Triad of Triads», in HELBIG Jörg, SCHALLEGGER René (eds.), *Digitale Spiele*, Colonia, Herbert von Halem, pp. 14–49.
- SALEN Katie, ZIMMERMANN Eric, (2006), *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.
- SCHERER Ludger (2001), *Faust in der Tradition der Moderne. Studien zur Variation eines Themas bei Paul Valéry, Michel de Ghelderode, Michel Butor und Eduardo Sanguineti. Mit einem Prolog zur Thematologie*, Francoforte s. M., Peter Lang.
- SHAW Adrienne (2010), «What is video game culture? Cultural studies and game studies» *Games and Culture*, n. 5/4, pp. 403-424.
- SMEED John William (1975), *Faust in Literature*, London, New York-Toronto, Offord University Press.
- VINGE Vernor (1981), *True Names*, New York, Dell Publishing Company.
- VORHEES Geralt (2009), *The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games*, URL: <<http://gamestudies.org/0902/articles/Voorhees>>.
- WITTGENSTEIN Ludwig (2009), *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi.
- ZENOBI Luca (2013), *Faust. Il mito dalla tradizione orale al post-pop*, Roma, Carocci.
- ZENOBI Luca (2023), «Lebenswelt und Virtualität im Fauststoff: Von den Volksballaden bis zum 20. Jahrhundert», in BOSCO Lorella, MAGRIS Marella, REGA Lorenza, ROCCO Goranka, *Ferne und Nähe. Nähe- und Distanzdiskurse in der deutschen Sprache und Literatur*, Gottinga, V&R unipress, pp. 159-176.
- ZIMMERMANN Eric (2004), «Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline» in WARDRIP-FRUIN Noah, HARRIGAN Pat (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, pp. 154–164.

## Ludografia

- Faust: Seven Games of the Soul* [trad. ita: *Faust: i sette giochi dell'anima*] (1999), Arxel Tribe, Anne Carrière Multimedia, Cryo Interactive, PC.
- Knights Contract* (2011), Game Republic and Namco Bandai Games, PlayStation 3, Xbox 360.

## Come citare questo articolo:

La Manna Federica, “La rigenerazione di Faust, mito della modernità. Una premessa”, *InterArtes* [online], n. 7, “Faust, mito della modernità” (Brignoli Laura, La Manna Federica, Zangrandi Silvia T. eds.), dicembre 2025, pp. 193-214, URL: <[https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/d719f3f3-5796-4da1-8497-40124b6ed657/07\\_Coppola.pdf?MOD=AJPERES](https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/d719f3f3-5796-4da1-8497-40124b6ed657/07_Coppola.pdf?MOD=AJPERES)>.

