

## La statua di Aloy a Firenze, omaggio all'unicità (con qualche polemica)

In piazza Madonna della Neve a Firenze la statua di Aloy, protagonista della saga di Horizon: così Playstation celebra l'uscita del videogioco



Tra le tante statue che attirano l'attenzione e l'ammirazione dei turisti a **Firenze** ce n'è una decisamente inusuale, che spicca proprio per la sua particolarità: rappresenta una guerriera in posa da combattimento che imbraccia un arco e una spada, la posa da combattimento. Per alcuni completamente sconosciuta, per molti altri invece un volto familiare, visto che è **Aloy**, l'eroina protagonista di **Horizon Forbidden West**.

A indicare di chi si tratti è in effetti il piedistallo su cui la statua è poggiata, il **'placeholder'** che riporta il nome Aloy e la sua vocazione: "Un'icona di coraggio, tenacia e intraprendenza tiene il posto a tutte le donne della storia che hanno condotto questi valori e meriterebbero una statua". Sul perché si trovi a Firenze, è presto detto: **dal 17 al 27 febbraio** Sony, per celebrare l'uscita di Horizon Forbidden West (disponibile dal 18 febbraio per Playstation 4 e 4) ha deciso di installare in **piazza Madonna della Neve** questa statua temporanea dedicata alla protagonista del gioco. Una scelta promozionale certamente, ma che vuole

anche far riflettere su chi è e chi rappresenta Aloy.



## Perché è stata scelta Aloy

L'eroina della saga è infatti una cacciatrice in azione in un futuro distopico, un'America post apocalittica in cui a dominare sono le macchine e la natura ha ripreso il sopravvento sull'uomo. Nell'ultimo capitolo di Horizon, Aloy deve attraversare territori un tempo conosciuti con i nomi di Stati - California, Nevada e Utah - per indagare su una misteriosa pestilenza.

E lo fa allontanandosi dai canoni stereotipati con cui vengono rappresentate le donne nei videogiochi: **l'aspetto fisico** passa in secondo piano, e Aloy, nata e cresciuta da **emarginata**, viene rappresentata per ciò che è, una persona in lotta per la sopravvivenza. Cosa che non ha tra l'altro mancato di suscitare polemiche tra i fan del gaming più abituati e attirati da personaggi come, per esempio, la sensualissima archeologa **Lara Croft**. E le sue fragilità e i suoi contrasti interiori emergono nel corso del gioco, trasformandola da personaggio a persona con cui empatizzare ma che non tutti hanno apprezzato, facendo commenti su Twitter e forum riguardanti sia l'aspetto esteriore ("troppo mascolina", "ha la barba") sia la presunta fragilità.

"La storia di Aloy ci racconta la capacità, da parte dell'industria videoludica, di trasportare nella dimensione del videogioco **storie e temi universali**, mettendo al centro il giocatore, e permettendogli di vivere e giocare storie profonde e articolate, vestire i panni di personaggi incredibilmente sfaccettati, senza perdere mai di vista l'opportunità di sognare - ha voluto sottolineare Marco Saletta, General Manager Sony Interactive Entertainment Italia - Un modello di riferimento straordinariamente stimolante per le giovani generazioni e uno

sguardo su un futuro possibile, stavolta non solo per il contesto videoludico".

## "Aloy tiene il posto a tutte le donne del passato"

La statua in mostra a Firenze, insomma, vuole rappresentare non soltanto l'uscita del nuovo capitolo di Horizon, ma anche una presa di posizione contro gli stereotipi di genere, anche nel mondo del gaming. La statua di Aloy, hanno sottolineato da Sie, "**tiene il posto a tutte le donne del passato** che ne abbiano condiviso i valori, contribuendo ad accrescere, in modi diversi e originali, a volte in maniera discreta ma significativa, il patrimonio artistico, culturale, scientifico e sociale del nostro Paese, pur non essendo sempre state celebrate nell'ambito della toponomastica".

Il patrimonio culturale e monumentale italiano riflette infatti un importante divario di rappresentazioni. Solo il 5 per cento delle strade italiane è dedicato a donne, di cui un 60% circa si riferisce a nomi di sante e martiri e a denominazioni mariane. Nel restante 40% hanno un certo peso i personaggi leggendari, mitologici, letterari e le denominazioni tradizionali. Le figure più ricordate appartengono alla storia nazionale e/o locale, alla letteratura e al mondo dello spettacolo; le donne di scienza, delle arti figurative, del mondo del lavoro e dello sport lo sono in misura molto minore.

"Il potere più grande della **toponomastica** - ha detto ega Maria Pia Ercolini, presidente di Toponomastica femminile - è creare modelli, rimandare a immaginari, oltre a rappresentare una volontà. L'iniziativa di Sony Interactive Entertainment Italia apre un canale di comunicazione preferenziale con le giovani generazioni sull'importanza di modelli culturali, una riflessione su quali vogliano conservare, e a quali vogliano dare valore".

"Siamo contenti che Sony Interactive Entertainment Italia abbia scelto Firenze per questo progetto. Il settore del **gaming** è cresciuto moltissimo negli anni e crescerà ancora. Anche a Firenze ci sono realtà che sono legate a questo medium e sono sicuro che nei prossimi anni saranno molte le attività che nasceranno legate al panorama videoludico - ha detto l'assessore alle attività economiche Federico Gianassi - A fronte di questa crescita occorre sicuramente una maggiore attenzione anche alla formazione dei più giovani che sono i principali utilizzatori di questi strumenti. Questa iniziativa mi sembra tenga insieme diversi aspetti e provi a mettere l'accento, attraverso la protagonista, anche sul **valore della diversità**".