

[il Post](#)

Sabato 16 ottobre 2010

[Home](#) | [Entra](#) | [Registrati](#)

Cerca

[Italia](#) [Mondo](#) [Politica](#) [Tecnologia](#) [Internet](#) [Scienza](#) [Cultura](#) [Economia](#) [Sport](#) [Media](#) [Tv](#) [Video](#) | [Blog](#)



FRANCESCO D'ISA

Note per un saggio su "Monkey Island 2: LeChuck's revenge"

5 ottobre 2010

Note per un saggio su "Monkey Island 2: LeChuck's revenge"

o

Come capire le immagini nell' arte e vincere un videogioco senza leggere la soluzione.

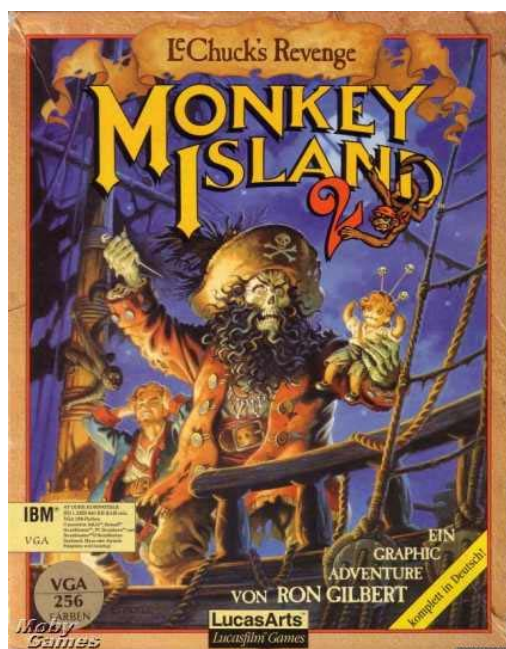
e

La prova che questo gioco è davvero un' opera d'arte.

Uno – L' Arte del gioco.

Quando vidi per la prima volta Monkey Island 2 ero un bambino di dodici anni che pensò subito di essere di fronte ad un capolavoro.

Non possedendo un pc (*c'erano una volta* le persone senza il pc) lo giocavo con stupita gioia a casa di un amico. Purtroppo non ho mai completato il gioco, dato che il mio amico continuò la partita da solo, finendolo senza di me – ovviamente non gli ho mai perdonato questo puerile comportamento. Adesso, ventotto anni dopo, sto giocando lo stesso gioco sul mio telefono cellulare.



Il bambino che ero negli anni '90 era un bambino il cui più grande sogno era una macchina da sala giochi con TUTTI i giochi e crediti INFINITI. Gli dissero che era solo un sogno, ma dieci anni dopo, il [M.A.M.E](#) esaudì questo sogno infantile.

Adesso è giunto il momento di concedere a quel bambino un' altra rivincita: Quando disse che Monkey Island era un' opera d' ARTE, gli dissero che era SOLO UN GIOCO con degli strani pirati. Da grande questo bambino fa l' artista, e vuole provare al mondo che aveva ragione, e perché.

Per i neofiti, Monkey Island è una serie di videogiochi che appartiene al genere delle "avventure grafiche", dove il giocatore segue la storia del quasi pirata Guybrush Threepwood. Dopo aver sconfitto il fantasma del pirata LeChuck ed aver vinto il cuore della bella governatrice Elaine Marley in the Secret of Monkey Island, Threepwood rompe con Elaine e decide di partire alla ricerca del favoloso tesoro di Big Whoop in questo secondo capitolo della saga.

La mia opinione è che Monkey Island, oltre ad essere un gioco eccellente ed una divertentissima storia di pirati, è un' intelligente meditazione ed una metafora della *comprensione delle immagini nell' arte*, e cercherò di spiegare il perché.

Due – La contemplazione delle immagini.

La contemplazione è *l' atto di osservare qualcosa attentamente per un lungo periodo, accompagnato da un profondo pensiero riflessivo*. Non sono molti i prodotti della società contemporanea che insegnano o stimolano la contemplazione; grazie ai media ed alla pubblicità siamo quotidianamente investiti come mai prima d' ora dalla più grande quantità di messaggi visivi creati dall' uomo. O perlomeno questo accade in tutti i luoghi dove è stato giocato Monkey Island.

Nell' arco della mia vita, pochi tra questi messaggi hanno destato la mia contemplazione, eccezion fatta per le opere d' arte. Uno di questi pochi è appunto Monkey Island 2: LeChuck's revenge, ed questa è la prima ragione per cui intendo proclamarlo opera d' arte, o per meglio dire *opera d' arte sull' arte*.

Quando osserviamo una qualsiasi forma statica di arte visiva (pittura, foto, mixed media o digitale che sia) non siamo guidati da una linea temporale che attraversa una storia specifica. Diveniamo piuttosto uno col tempo, e l' abilità dell' artista unita alla nostra capacità interpretativa ed ai nostri sforzi danno vita all' immagine. La figura è statica, ma prende vita nella nostra mente, colpendo e mescolando le idee al suo interno.

Ancora una nota per i profani (o n00bs): Come abbiamo detto Monkey Island è un' avventura grafica, ovverosia un gioco in cui si assume il ruolo del protagonista di una storia interattiva, basata principalmente sull' esplorazione e la soluzione di enigmi. Questa tipologia di videogiochi è ovviamente incentrata su una storia, e prende spunto dalla letteratura e dal cinema, di cui esplora un' ampia varietà di sottogeneri. "Storie di pirati", in questo caso. Quasi tutte le avventure grafiche sono programmate per un solo giocatore, dato che l' enfasi sulla storia impedisce la maggior parte delle funzioni del multi-player.

Monkey Island 2, come anche il primo capitolo della serie, è una raccolta di bellissime illustrazioni, abilmente tratteggiate da grossi pixel colorati. All' interno di queste immagini ha luogo tutta la storia. Si tratta essenzialmente di una serie di dipinti ad 8 bit che il giocatore deve esplorare in ogni minimo dettaglio, trovando oggetti, vivendo strani incontri e compiendo ogni sorta di bizzarria per poter proseguire la sua avventura. In ogni scenario ci sono molti oggetti in movimento – primo tra tutti il protagonista – ma le immagini sono perlopiù statiche; saranno dunque i vostri occhi ad esplorarle, cercando nuove interpretazioni per ogni dettaglio trascurato. Come nota a margine aggiungo che il terzo capitolo della saga di Monkey Island è simile al precedente, ma disegnato in uno stile che ricorda quello di un [cartone animato](#) (addio pixel) mentre gli ultimi

due sono in [grafica 3D](#) (si gridi all' apostasia!).



Quel che intendo nell' esplicitare la meccanica di gioco è che Monkey Island 2 è una sorta di *educazione forzata alla contemplazione*. Per quanto le immagini del gioco siano magistrali esempi di pixel art, forse i più grandi, non sono ovviamente paragonabili ad un' opera d'arte, come ad esempio ad un quadro di [Francis Bacon](#). Detto questo, per poter risolvere il gioco, siete comunque costretti a contemplarli.

Sono un sostenitore della proprietà commutativa della contemplazione: Se l' *arte* porta alla *contemplazione*, la *contemplazione* porta all' *arte*; è persino possibile che il moderno fascino (adesso moda) per i "grossi quadratoni di pixel" debba molto a questo gioco, e che non sia solo una mera questione di nostalgia.

Se contemplare un petalo può portare alla saggezza, contemplare un quadrato colorato può adempiere allo stesso scopo, e dovremmo ringraziare questo gioco se una piccola parte della nostra anima giunge all' illuminazione davanti a dei pixel.

Tre – Costruire il senso del nonsenso.

Giocando Monkey Island 2, dovrete combinare oggetti (e dialoghi) in modi assolutamente inusuali. Ad esempio, (attenzione, spoiler!) dovrete utilizzare una *scimmia* con un *idrante* per poterlo aprire, una scelta probabilmente basata sul gioco di parole inglese "monkey = scimmia" e "monkey wrench = chiave inglese". Altrove dovrete combinare una *banana* ed un *metronomo* per ottenere un apparecchio in grado di ipnotizzare una *scimmia*.

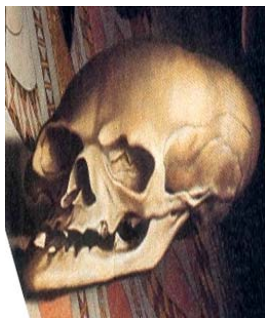


Quasi ogni parte dell' immagine può essere combinata. La chiave interpretativa è sparsa in tutto il gioco, e siete obbligati non solo a "guardare" le belle immagini, quanto ad osservarle e ricostruirle. In altre parole, lo spettatore / giocatore è chiamato a costruire l' immagine ed il suo senso esattamente come accade di fronte ad un' opera d'arte, ma in questo caso dovrà farlo letteralmente.

Non c'è una gran differenza tra un quadro come "*Gli Ambasciatori*" (1533) di [Hans Holbein il giovane](#) e la scena "*usa-scimmia-con-idrante*" di Monkey Island 2.



Il dipinto di Holbein, situato nella National Gallery a Londra, è un ritratto doppio, con al suo interno una natura morta composta da una moltitudine di oggetti rappresentati nel minimo dettaglio, il cui significato è causa di grande dibattito. Si tratta inoltre anche del più citato caso di anamorfosi in pittura.



E' soprattutto sul teschio anamorfico ai piedi degli ambasciatori che si interrogano gli storici dell' arte. L' osservatore può vedere il teschio sul pavimento solo guardando il dipinto da un certo punto di vista. Cosa sta a significare? La rappresentazione anamorfica è un richiamo alla finitezza della visione dell' uomo? Significa forse che la visione Divina trascende i limiti umani di spazio e tempo? La sintassi del quadro suggerisce che la mortalità dell' uomo oscura la visione diretta di Dio, centro assoluto dell' universo?

Ed ancora, può una scimmia diventare una chiave inglese per aprire un idrante ed essere al contempo ipnotizzata da una banana-metronomo? La sintassi del gioco ci dice che il linguaggio implica e rivela una nuova visione del mondo?

La risposta è là, nelle immagini, e si scoprirà giocandoci.

Quattro – Il comando “ESAMINA”.

Sono state spese moltissime righe sull' interazione tra immagini e parola, e non è mia intenzione esplorare un così vasto argomento qui ed ora. Quel che farò è notare l' importanza che il concetto di “storia dell'arte” ha in Monkey Island 2.

Per vincere il gioco, non dovrete dimenticare nessuno scenario attraversato in passato; un dettaglio che sembrava inutile prima può dimostrarsi indispensabile in seguito. Ogni immagine è un mondo a sé stante, ma i mondi sono comunque collegati, e parlano gli uni con gli altri.



L' arte è un multiverso composto da vari mondi, ed ogni isola del gioco è esattamente la stessa cosa. Ogni artista, così come ogni isola, parla un linguaggio proprio, ma solo navigando dall' uno all' altro raggiungerete una comprensione diversa e più approfondita, costruendo nuove relazioni. Solo allora potrete imparare alcuni vocaboli appartenenti alla lingua dell' insieme più grande, l' “Arte”, in questo caso.

L' immagine è importante, non dimenticate di “ESAMINARE”! Solo così voi (o Guybrush) ne potrete parlare, ed utilizzando una nuova lingua imparerete (o creerete) qualcosa di mai visto prima. Sensazioni ed

opinioni faranno parte dell' immagine, e serberete alcuni di questi segreti per il momento in cui sarete pronti a svelarli.

Tutto parla, dentro e fuori Monkey Island. Non dimenticate mai di "ESAMINARE"!

Cinque – Vincere il gioco.

L' unico modo di vincere (senza le soluzioni) è *entrare nello spirito del gioco*. Per farlo, dovrete entrare nelle immagini stesse; dovrete *essere* Guybrush Threepwood, *pensare* come Guybrush Thriftwood, *agire* come Guybrush Peepwood. Questo può suonare ovvio dal momento in cui giocate ad un videogioco, che per definizione richiede una buona dose di immedesimazione. Il punto è che dovrete fare la stessa cosa nell' arte per capire appieno un' opera. Dovrete *essere, pensare ed agire* come l' opera. Questo non implica l'essere appesi al muro di un museo, quanto piuttosto affidarsi al mondo del quadro: più che una finestra, la cornice sarà la vostra porta.

Con un videogioco è generalmente più facile, ma in Monkey Island potrete raggiungere lo scopo solo attraverso la contemplazione, come nell' arte. Ho già scritto in precedenza che non si tratta di un gioco 3D che vi proietta dritti in mezzo a proiettili, mostri, armi e roba simile. Per tutta la durata del gioco dovrete solo osservare immagini con delle cose che si muovono al loro interno, e leggere dei dialoghi. Per entrare nello spirito del gioco dovrete affidarvi al gioco, permettere all' Isola di vivere nella vostra mente. Probabilmente è per questo che Monkey Island 2 mi sembrava più facile a dodici anni, i bambini sono molto bravi a cambiare i mondi.

A pedice di queste note, ricorderò a chiunque abbia giocato questo gioco cosa dicono i tre uomini dalla bassa levatura morale di Scubb Island:

Pirati: Abbiamo incontrato un filosofo sull' isola, e ci ha detto qualcosa che ha cambiato le nostre vite.

Guybrush: Che non dovrete annoiare fino alle lacrime i passanti con storie lunghissime?

Pirati: Ci ha detto che il mondo è un palcoscenico e che noi siamo solo degli attori. Per questo siamo diventati performance artists.



E lo sono davvero, come ogni parte vivente di un' opera d' arte.

Sei – Note conclusive.

Scrivendo queste brevi note, ho tralasciato completamente due aspetti importanti di Monkey Island: testi e musiche. Sono ambedue splendidi, ma ho preferito concentrarmi sugli aspetti visivi del gioco. Spero dunque che qualche pirata con una conoscenza più approfondita in questi ambiti prenda queste note conclusive come un invito ed una sfida.

[Francesco D'Isa](#).

Grazie a [Gregorio Magini](#) per l' aiuto con l'inglese e la consulenza videoludica. Dedicato a Ron Gilbert, Michael Land e Steve Purcell.

[Qua potete scaricare le note in PDF.](#)

Condividi:

3 retw eet

Share

114

[Buzz it](#)

Ci sono 98 commenti

1. [Valerio](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 12:59:15](#)

Era come se fino a 5 minuti fa pensassi le stesse cose ma non riuscissi ad esprimerle. Ti ringrazio.

2. [MarcoN](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 13:39:29](#)

Erano anni che aspettavo di sentirlo.

3. [enrico](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 13:40:20](#)

clap clap clap

4. [Mauro](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 14:01:22](#)

Ok. Credevo di voler parlare con te, ma non voglio.

5. [Mauro](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 14:03:08](#)

Perché non fai qualcosa di costruttivo come insegnare pallacanestro acquatica alle vongole?

6. [Francesco D'Isa](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 14:13:18](#)

@mauro Posso trattenere il respiro per dieci minuti. 😊

7. [Diego Belloni](#) scrive: [5 ottobre 2010 - 14:26:53](#)

Una riflessione molto originale, certamente audace, ma con gli spunti/appunti per una buona argomentazione. Il tutto per un gioco capolavoro che ricordo con un affetto ed una nostalgia rari. Bravo!

Sicuramente lo sai, ma MI2 è stato ripubblicato in un'edizione graficamente aggiornata su

PlaystationStore.

8. *Diego Belloni* scrive: [5 ottobre 2010 - 14:29:38](#)

PS: chi si ricorda il duello di "fioretto ed insulti" nel primo MI? A mio parere un momento di puro genio.

9. *Mauro* scrive: [5 ottobre 2010 - 14:40:58](#)

@Francesco, se continui così servirai Bloody Mary... dal tuo naso!

Dai, a parte le citazioni. Ottimo post.

10. *Francesco D'Isa* scrive: [5 ottobre 2010 - 14:46:59](#)

Grazie a tutti, "trasformate una disgustosa abitudine in una prestigiosa abilità".

@Diego, Sì, è grazie alla nuova uscita che ci sto giocando scomodamentissimamente sull' iPhone 😊

11. *Francesco* scrive: [5 ottobre 2010 - 20:11:41](#)

A pirate I was meant to be! Trim the sails and roam the sea!

Ahahahahaha you scurvy dog !!!!

I gonna be plundering !!!!

12. *Nicola* scrive: [6 ottobre 2010 - 21:09:50](#)

Diamine.

Dannato me a 10 anni, dannata la mia idea di farmi spiegare come finirlo da un amico, dannato lui che ha accettato.

Che soddisfazione unica finirlo con le proprie forze.

Cosa mi sono perso.

"Io sono la gomma, tu la colla."

13. *Davide* scrive: [8 ottobre 2010 - 13:52:27](#)

spegni il computer e vai a dormire!

14. *viagra* scrive: [15 ottobre 2010 - 08:42:52](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

15. *cialis* scrive: [15 ottobre 2010 - 08:57:18](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

16. *viagra* scrive: [15 ottobre 2010 - 09:12:47](#)

Hello!

[viagra](#) , [cheap cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

17. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 09:26:15](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

18. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 09:40:41](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

19. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 09:54:07](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

20. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 10:08:11](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [generic cialis](#) ,

21. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 10:21:35](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [order cialis](#) ,

22. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 10:35:41](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [generic cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

23. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 10:49:14](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

24. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 11:03:10](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [generic cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

25. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 11:17:21](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

26. [cheap cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 11:30:50](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

27. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 11:45:14](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) ,

28. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 11:58:24](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

29. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 12:13:24](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) ,

30. [cheap cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 12:27:36](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) ,

31. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 12:42:39](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

32. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 12:56:14](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

33. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 13:10:50](#)

Hello!

[viagra](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

34. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 13:24:40](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

35. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 13:39:30](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

36. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 13:53:59](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

37. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 14:23:34](#)

Hello!

[viagra](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

38. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 14:38:58](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [generic cialis](#) ,

39. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 14:53:39](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

40. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 15:08:47](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) ,

41. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 15:23:21](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) ,

42. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 15:38:22](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

43. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 15:53:04](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [generic cialis](#) ,

44. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 16:07:59](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) ,

45. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 16:21:58](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

46. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 16:36:15](#)

Hello!

[cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

47. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 16:50:02](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [viagra](#) ,

48. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 17:52:56](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [order cialis](#) ,

49. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 19:05:16](#)

Hello!

[cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

50. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 19:19:25](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

51. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 19:33:23](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

52. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 19:47:03](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) ,

53. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 20:00:05](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

54. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 20:14:30](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) ,

55. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 20:27:32](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [order cialis](#) , [viagra](#) ,

56. [cheap cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 20:41:19](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

57. [cheap cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 20:54:10](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

58. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 21:07:36](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

59. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 21:20:33](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) ,

60. [viagra](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 21:33:33](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) ,

61. [cheap cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 21:46:39](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

62. [cheap cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 21:58:51](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [generic cialis](#) ,

63. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 22:12:22](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

64. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 22:24:34](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [purchase viagra](#) ,

65. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 22:37:25](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) ,

66. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 22:49:42](#)

Hello!

[cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

67. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 23:02:17](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [generic cialis](#) , [cialis](#) ,

68. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 23:15:39](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

69. [generic cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 23:28:13](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

70. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 23:41:29](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [generic cialis](#) ,

71. [cialis](#) scrive: [15 ottobre 2010 - 23:53:56](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

72. [generic viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 00:07:14](#)

Hello!

[generic viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) ,

73. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 00:20:07](#)

Hello!

[cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [generic cialis](#) ,

74. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 00:33:04](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

75. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 00:45:54](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [generic cialis](#) ,

76. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 00:58:19](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

77. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 01:11:45](#)

Hello!

[cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

78. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 01:24:11](#)

Hello!

[viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) ,

79. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 01:37:24](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

80. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 01:50:13](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

81. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 02:47:55](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

82. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 03:54:33](#)

Hello!

[cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) ,

83. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 04:08:10](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [viagra](#) ,

84. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 04:21:24](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [order cialis](#) ,

85. [generic cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 04:34:41](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

86. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 04:47:48](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [generic cialis](#) ,

87. [generic cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 05:00:23](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) ,

88. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 05:14:04](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

89. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 05:26:38](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

90. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 05:40:08](#)

Hello!

[viagra](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

91. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 05:52:51](#)

Hello!

[cialis](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) ,

92. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 06:06:14](#)

Hello!

[cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

93. [generic viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 06:19:26](#)

Hello!

[generic viagra](#) , [generic cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

94. [cheap cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 06:32:28](#)

Hello!

[cheap cialis](#) , [viagra](#) , [cheap cialis](#) , [generic cialis](#) , [cialis](#) ,

95. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 06:45:56](#)

Hello!

[cialis](#) , [order cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [cialis](#) ,

96. [viagra](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 06:58:40](#)

Hello!

[viagra](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) , [purchase viagra](#) , [cialis](#) ,

97. [cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 07:12:40](#)

Hello!

[cialis](#) , [cheap cialis](#) , [viagra](#) , [generic cialis](#) , [viagra](#) ,

98. [generic cialis](#) scrive: [16 ottobre 2010 - 07:25:41](#)

Hello!

[generic cialis](#) , [cialis](#) , [cheap cialis](#) , [cialis](#) , [viagra](#) ,

1 post linkano qui

1. [Tweets that mention Note per un saggio su "Monkey Island 2: LeChuck's revenge" | Francesco D'Isa -- Topsy.com](#) Says:
[5 ottobre 2010 - 13:02:34](#)

[...] This post was mentioned on Twitter by Francesco D'Isa, Francesco D'Isa. Francesco D'Isa said:
(ITA) Note per un saggio su "Monkey Island 2: LeChuck's revenge" | Francesco D'Isa
<http://bit.ly/djE3nw> [...]

Scrivi un commento

Nome (Obbligatorio)

Mail (non sarà pubblicata) (Obbligatorio)

Sito web



Ultimi post di Francesco D'Isa

- [Ep. 20 – Appunti sul suicidio](#)

“I.” è un fumetto disegnato da chiunque. Tutte le immagini utilizzate sono di pubblico dominio o sotto una licenza creative commons. Le ho semplicemente montate e (talvolta) modificate per ottenere questa storia. Lo stile grafico è lo stile delle mie scelte e delle immagini a disposizione. Di Francesco D'Isa, www.gizart.com

Disegni e ringraziamenti: Walt Disney, Jacques Hnizdovsky, [...]

- [Episodio 19, Dove I passeggia al di là del bene e del male](#)

“I.” è un fumetto disegnato da chiunque. Tutte le immagini utilizzate sono di pubblico dominio o sotto una licenza creative commons. Le ho semplicemente montate e (talvolta) modificate per ottenere questa storia. Lo stile grafico è lo stile delle mie scelte e delle immagini a disposizione. Di Francesco D'Isa, www.gizart.com

Disegni e ringraziamenti: 22 Merchant's Buying [...]

- [Ep. 18, Dove I inizia a sognare](#)

"I." è un fumetto disegnato da chiunque. Tutte le immagini utilizzate sono di pubblico dominio o sotto una licenza creative commons. Le ho semplicemente montate e (talvolta) modificate per ottenere questa storia. Lo stile grafico è lo stile delle mie scelte e delle immagini a disposizione. Di Francesco D'Isa, www.gizart.com

Disegni e ringraziamenti: "The Eagle Magician" [...]

- [Ep. 17. Dove I incontra lo gnomo Zen](#)

"I." è un fumetto disegnato da chiunque. Tutte le immagini utilizzate sono di pubblico dominio o sotto una licenza creative commons. Le ho semplicemente montate e (talvolta) modificate per ottenere questa storia. Lo stile grafico è lo stile delle mie scelte e delle immagini a disposizione. Di Francesco D'Isa, www.gizart.com

Disegni e ringraziamenti: Lucas, Jr.; [...]

Archivio

- [ottobre 2010](#)
- [settembre 2010](#)

Sezioni

- [Italia](#)
- [Mondo](#)
- [Politica](#)
- [Tecnologia](#)
- [Internet](#)
- [Scienza](#)
- [Cultura](#)
- [Economia](#)
- [Sport](#)
- [Media](#)
- [Tv](#)
- [Video](#)

Le ultime

- [Dove nascono più bambini in Italia](#)
- [Arriva il nuovo colpo di Wikileaks?](#)
- [Uno più di te!](#)
- [Luttazzi risponde alle iene](#)
- [I guai di Brett Favre](#)
- [Sottocosto](#)
- [Umberto Veronesi guiderà l'Agenzia per il Nucleare](#)
- [Le legislature dei parlamentari del PD](#)
- [In cella coi cellulari](#)
- [Il fantasma "Free public WiFi"](#)
- [Foto? Quali foto?](#)

- [La volta che fu Arpisella a minacciare i giornali](#)
- [I diari della guerra, quelli italiani](#)
- [Cos'è la guerra delle valute?](#)
- [I media da contrappeso a peso](#)
- [I Verdi che non ci sono](#)
- [Il disincanto israeliano](#)
- [La democrazia in Kirghizistan fa fatica](#)
- [Timori](#)
- ["Cibi che non daremmo mai ai nostri figli"](#)
- [Il gioco dell'oca dell'Expo](#)
- [Il centrodestra e la guerra dei dispetti](#)
- [Skype e Facebook cominciano a fare cose insieme](#)
- [Lo sgombero del centro sociale Bottigliera a Milano](#)
- [Il conto degli alberghi in Abruzzo](#)

I blog del Post

- [Makkox](#)
- [Giorgio Gianotto](#)
- [Adriano Zanni](#)
- [Matteo Stefanelli](#)
- [Francesco D'Isa](#)
- [Giacomo Nanni](#)
- [Stefano Pistolini](#)
- [Stefano Menichini](#)
- [Gipi](#)
- [Massimo Cirri](#)
- [Enrico Maria Riva](#)
- [Roma](#)
- [Maurizio Codogno](#)
- [Luca Gattuso](#)
- [Ivan Scalfarotto](#)
- [Chiara Lino](#)
- [Francesco Costa](#)
- [Massimo Mantellini](#)
- [Mauro Bevacqua](#)
- [Stefano Nazzi](#)
- [Antonio Pascale](#)
- [Amedeo Balbi](#)
- [Pippo Civati](#)
- [Filippo Facci](#)
- [Debora Serracchiani](#)
- [Giovanni Fontana](#)
- [Marco Simoni](#)
- [Andrea Romano](#)
- [Flavia Perina](#)
- [Paolo Virzì](#)
- [Francesco Maggio](#)
- [Luca Sofri](#)

- [Giovanni Floris](#)

Presto anche in versione mobile

[Chi Siamo](#) - Il Post è una testata registrata presso il Tribunale di Milano, 419 del 28 settembre 2009 