

Giochi interattivi

L'opera di Schiavone e Nicaso agli antipodi di Csi

A lezione di indagini: la scienza è uno sbirro

di GIANNI SANTUCCI

L'incendio è appena stato spento. Siete nel bosco. Tronchi anneriti dalle fiamme. Foglie scure di acqua e cenere. Il vigile del fuoco ve lo indica: cadavere, donna, ustionata, sfigurata. Vi guardate intorno. Lo fate con l'iPad, o sul computer. Esplorate, scandagliate. Scoprite. Molti particolari: l'impronta della ruota di un'auto; un pacchetto di fiammiferi; la traccia di vernice sulla corteccia scalfita di un albero. Ecco, state già ragionando. Abbozzate percorsi, deduzioni investigative. Siete dentro. Dentro il gioco (che sembra un videogame, ma è molto di più). Dentro la storia (e se siete appassionati di cronaca nera o libri gialli, ne sentite già il gusto). Vi manca un passo: dovete lasciare il bosco e passare in laboratorio, nel regno delle scienze forensi. In questo vi accompagnerà un tutor virtuale: pochi minuti per capire e sperimentare le tecniche di analisi scientifica applicate a un caso di omicidio. Lo state facendo con un prodotto editoriale innovativo, il primo in Italia nel suo genere.

Il titolo del libro dice già molto: *Cacciatori di tracce*, in uscita martedì 11 febbraio (Utet, pp. 157, € 14). Gli autori (Sergio Schiavone, comandante del Ris, Reparto investigazioni scientifiche, di Messina, e Antonio Nicaso, giornalista, scrittore, tra i massimi esperti al mondo di 'ndrangheta) guidano il lettore in una panoramica divulgativa sull'analisi della

scena del crimine. Con il libro tradizionale, si potranno scaricare sia l'ebook sia la storia illustrata interattiva. Che somiglia molto a un videogioco. Realistico, istruttivo.

Dedicato agli assetati di scienza applicata al sangue, alle pallottole, alla violenza. Evoluzione di un genere: passata attraverso *feuilleton*, cronaca nera, poliziesco, *hard-boiled*, noir, sceneggiato, fiction, al volgere del terzo millennio la divulgazione del crimine si immerge nell'avanguardia delle tecniche investigative. *Csi. Crime scene investigation*, serie televisiva Usa, rappresenta il vertice del versante pop. Intrattenimento: le gesta degli sbirri-scienziati sconfinano in possibilità magiche (inverosimili). L'altro ambito di sviluppo, assai florido anche in Italia, è quello dei libri ancorati alla realtà. *Cacciatori di tracce* è una sorta di corso-base che mescola curiosità e retroscena su casi recenti; storia delle tecniche, cronaca e teoria; rigore e accessibilità; carta stampata e pagina digitale; informazione classica ed esperienza interattiva.

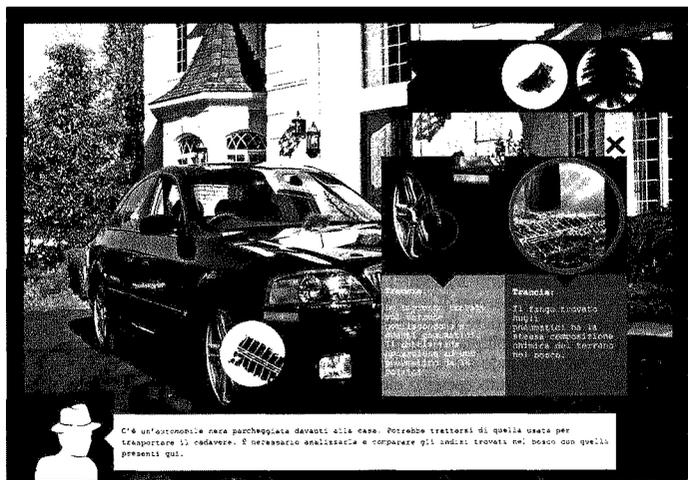
Si arriva così di fronte a un monitor: l'immagine di una villa, una macchina scura parcheggiata, piante. Scena da analizzare. Come suggerisce la voce del tutor, investigatore o tecnico di laboratorio, a seconda delle fasi. La voce suggerisce: «Potrebbe trattarsi dell'auto usata per trasportare il cadavere». E allora, sotto con le tracce: l'ammaccatura sulla

carrozzeria, le foglie sul parabrezza, la forma dei copertoni, la terra sotto le ruote. Tracce da far parlare. Come si spiega nel libro. Tutto è realistico, anti-Csi: lo sbirro senza scienza fa poca strada; ma la scienza, senza la testa di un vero sbirro, serve a poco.

E allora parlare dei possibili errori, oggi, serve quasi più che elencare i successi. Schiavone e Nicaso lo sanno. Così raccontano della «pista americana» per gli attentati terroristici a Madrid dell'11 marzo 2004: l'Fbi collega un'impronta digitale, rinvenuta in Spagna, a un avvocato dell'Oregon convertito all'islam, che (si scoprirà in seguito) non ha nulla a che fare con le bombe sui treni. Tenere presente: anno 2004, non preistoria.

Cacciatori di tracce è un percorso accessibile a tutti dentro le possibilità (sempre più ampie) e i limiti (ancora molti, scientifici e burocratici) della moderna investigazione: dal Dna, alle impronte; dalle nuove frontiere della balistica, alle informazioni nascoste tra computer e telefonini. Armi contro la criminalità; nuove pratiche da sperimentare. Questo, che grosso modo è l'indice del libro, racchiude anche il canovaccio della storia-videogioco, in cui le porte si aprono come in un'inchiesta che cresce sulle corrispondenze tra impronte e bossoli; collegamenti tra vicende coniugali e traffici di droga; cambi di scena tra chalet di montagna e laboratori del Ris. A partire dal cadavere arso nel bosco.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Due inquadrature della *Storia illustrata interattiva* che accompagna il volume, in uscita martedì 11 febbraio