







## Laviozza messicana. come (e perché) i videogiochi usano i colori quando sono ambientati in Messico

Dal primo sguardo a un menu fino a una corsa al tramonto tra agavi e vulcani, i videogiochi ambientati in Messico “parlano” attraverso i colori. Non è solo estetica: certe tinte attivano riferimenti culturali profondi, orientano la lettura delle scene e persino il comportamento del giocatore. Capire cosa significano e come vengono tradotte in linguaggio interattivo aiuta a leggere meglio mondi di gioco che, sempre più spesso, vogliono essere rispettosi e credibili oltre che spettacolari.

### Cempasúchil, carta e luce: le basi simboliche

Nel pantone della cultura visiva messicana c'è un protagonista indiscusso: l'arancione-oro del cempasúchil (tagete), la “flor de la veintena”. Le sue corolle incendiano altari e strade durante le festività per i defunti e, nella tradizione, guidano con profumo e colore le anime verso le ofrendas. La centralità del fiore e il suo nome náhuatl sono documentati da fonti istituzionali messicane, che ne ricordano origine e ruolo rituale, qualità che gli sviluppatori riprendono per segnalare passaggi, tracce e luoghi sacri nelle scene di gioco.

Intorno all'oro del cempasúchil danzano altri codici cromatici. Il papel picado—ghirlande di carta velina traforata—aggiunge una gamma vivace (rosa, viola, azzurro, giallo) che comunica al tempo stesso festa e soglia tra mondi: nelle ofrendas oscillano alla brezza come membrane sottili tra vita e morte. Musei e istituzioni culturali ne sottolineano la presenza in feste civili e religiose, mentre la letteratura artigiana ne documenta diffusione e semantica (con declinazioni locali del significato dei colori). In game, basta appendere bandierine multicolori a un vicolo per “spiegare” il contesto senza dialoghi.

Le palette non nascono dal nulla: l'immaginario popolare è colmo di alebrijes—creature fantastiche dipinte con pattern ipersaturi e contrastati—che hanno insegnato a generazioni di artisti e designer come usare il colore per definire carattere e spirito di una figura. Il loro DNA visivo, codificato nel XX secolo e oggi riconoscibilissimo, ricompare spesso in giochi d'azione e platform come grammatica di pattern e accenti cromatici per power-up, maschere e nemici.

### Dal simbolo al gameplay: come il colore diventa meccanica

Il colore non serve solo a “fare Messico”. In buona parte del [game design](#), tinte e saturazioni regolano l'attenzione (saliencia), creano gerarchie tra obiettivi e suggeriscono umore situazionale. Inserirle in un contesto messicano, queste funzioni si arricchiscono di segni: un sentiero di petali d'oro in un cimitero non è un semplice waypoint, è un invito rituale; un cluster di viola e ciano intorno a un altare comunica raccoglimento e quiete prima ancora che il testo lo spieghi. La letteratura professionale sul colore in game evidenzia proprio questa funzione di ponte tra psicologia percettiva e lettura culturale del mondo.

Negli action-adventure con ispirazione Día de Muertos, il contrasto tra toni cupi e colori festa si fa design: calacas bianche e nere assumono contorni leggibili anche in scenari scuri, mentre tocchi di magenta, arancio e turchese marciano interazioni—dalla raccolta oggetti all'attivazione di skill—senza tradire l'atmosfera. La stessa festa, riconosciuta come patrimonio culturale vivente, fornisce un quadro narrativo che legittima quella danza tra gioia e lutto: l'estetica non è “decorazione funebre”, è un modo di raccontare la continuità tra i mondi.



