



Ventimesi



I tempi cambiano per fortuna. Qualche anno fa, pensare ad un videogame sulla Seconda Guerra mondiale implicava quasi automaticamente pensare a un FPS o ad uno strategico. Magari poteva essere fatto un point-and-click con un'affascinante storia di spie. Difficilmente una persona pensava a una Storia fatta di storie personali. L'idea di [un gioco](#) prodotto da attori istituzionali italiani era ancora più rabbrividente.



e, niente, si vergognano pure loro.

I tempi cambiano e i videogame si adeguano. Sempre più spesso ci troviamo di fronte a prodotti ibridati, che superano la vecchia dicotomia tra guardare e giocare. La storia non è più un solo vezzo stilistico per giustificare l'uso di armi o escamotage narrativi. La storia diventa il motore stesso del gioco.

I videogame narrativi sono probabilmente l'anello di congiunzione tra il gioco e il film. O il romanzo, il fumetto, la poesia o la Storia stessa. E questo aspetto si riflette anche nella letteratura, con un serrato confronto fra ludologists (importanza del gioco come sfera di analisi autonoma, interesse al gameplay e alla struttura del gioco) e narratologists (possibilità di analizzare le strutture narrative del gioco come quelle di altri media, in una prospettiva più funzionalista)[note]Enrico Gandolfi; Gamescape – Per una visualizzazione sociologica della sfera ludica; 2013.[/note].

Non è (ancora) il tempo di definire con precisione cosa intendiamo con videogioco (o, forse meglio, gioco digitale[note]Aphra Kerr; The Business and Culture of Digital Games; 2008.[/note]). Per ora accontentiamoci di inquadrarlo come un sistema socio-tecnico all'interno del quale si producono, si mediano e si sperimentano relazioni complesse fra numerosi soggetti, ognuno dei quali con una posizione generalizzabile (ad es. 'giocatore' o 'produttore', eventualmente ibridate, come nel caso dei modder) e una attitudine specifica. Quello videoludico è un campo con i suoi attori, le sue posizioni e le sue regole bene definite (Bourdieu, sempre lui). Questi sistemi nascono con l'ambizione di essere intrattenimento, ma attraverso un lento (oddio, nemmeno così lento, se paragonato ad altre forme ludiche) processo, si stanno verificando casi sempre più frequenti di ibridazione fra funzione ludica ed altre (funzione esperienziale, funzione didattica, funzione narrativa).

Il Piccolo opificio sociologico è fatto da diversi giocatori, e riuscire a interpretare le forme di gioco digitale attraverso una prospettiva sociologica ci fa sentire (appena) un po' meno sporchi quando giochiamo. Abbiamo giocato, per altri motivi, a [Ventimesi](#), un raffinato prodotto di storytelling interattivo prodotto dai milanesi di Wearemuesli (previously seen in: [#steveworkers](#)) per l'anniversario del 25

aprile della città di Sesto San Giovanni, che ha finanziato l'opera, insieme ai compagnucci® di Legacoop Lombardia (piccolo inciso: non sappiamo cosa gli abbia detto il cervello a pagare per una cosa simile, ma a loro va il nostro plauso per aver per una volta speso bene il loro soldi).



Ventimesi è un piccolo scrigno di storie. Come cartucce nella bandoliera, venti mesi, venti mesi di resistenza milanese passano sullo schermo.

L'idea è quella di prendere un periodo storico e trasfigurarlo in un oggetto narrativo (non identificabile, chiaramente, per il suo essere in bilico costante fra storytelling e coinvolgimento), di restituire una pienezza, un corpo, una voce, un nome alle persone, alle cose.

Fascismo, ad esempio. Partigiano. SS, pane, pace, sciopero, notte. Giulio, Claudio, Benito, Bianca.

C'è stato un tempo in cui avevamo il feticcio della Resistenza, e quel tempo è passato. O almeno, lo abbiamo visto relegato in certi "circoli" (pun intended, yes), senza una reale agibilità pubblica, ridotto a qualcosa meno che retorica, a artificio stilistico nei discorsi pubblici. Un lavoro come questo non soltanto cerca di ricostruire un discorso pubblico sulla memoria dell'anti-fascismo, ma riesce a riempire gli spazi lasciati vuoti dalla parola ufficiale. Lo fa riportando l'intreccio delle storie, delle emozioni, dei pensieri di persone che "erano come noi".

Non tutti gli episodi sono segnati dall'esistenza di scelte cruciali. alcune sono semplici variazioni nell'ordine delle frasi che rendono l'idea del processo mentale del personaggio, che portano a riflettere sulla relazione tra Io giocante e il vissuto/giocato. Da qua l'ordinalità di certe scelte (come quando si deve scegliere se sacrificare un maiale, i cachi, i polli o il povero Giacomino) e i dilemmi nell'interpretare una lettera dal Lager.

Sprazzi di pensiero realistici, joyciani, che permettono di restituire una realtà non sempre in grado di mettere le persone davanti alla possibilità di scegliere. Altre invece sono scelte pesanti, da prendere d'istinto, ma sempre con tutto il carico di dubbi e incertezze che le rende così umane, chiare, intellegibili.



“sciopero? non sciopero? e se sciopero e poi me ne pento? No, no, facciamo che sciopero, è così che si costruisce l'Italia nuova.”

Ventimesi sono i mesi del tempo quotidiano, del vivere sotterraneo che si dipana nonostante le carestie, la fame, i bombardamenti e i rastrellamenti dei tedeschi. L'immersione è più cruenta non tanto nella drammaticità delle scelte straordinarie ma nell'orribile realtà della vita di tutti i giorni. A compiere la scelta dell'orco non sono i grandi eroi pronti ad ogni sacrificio ma persone di tutti i giorni, incastrate in un mondo che non appartiene più a loro. Sono i

ritmi della vita quotidiana, spezzati e ricomposti. Sono storie di resilienza (più spesso che di resistenza).

Ventimesi è un viaggio lungo un tempo che ci dovrebbe essere familiare, costellato di nomi (Benito, Bianca, Giacomino. Potere strutturante della parola) che si mescolano in un arazzo unico di storie che ci dovrebbero essere familiari. Ci racconta la storia dei grandi assenti nel dibattito storico[^{note}Paolo Sorcinelli; Il quotidiano e i sentimenti: introduzione alla storia sociale; 1996.[/note]. Non più generali, soldati o politici, ma madri. Figlie, nipoti e amici, che lasciano una traccia (digitale) del loro percorso di vita. Non so quanto si possa puntare sulla democratizzazione del processo telematico. Quel che è certo è che senza i “nuovi media” (ma che vorrà dire poi? Nuovi rispetto a che cosa?) certe vite non le avremmo mai vissute. Le avremmo solo lette, messe in mostra, recitate, disegnate o immaginate. Ma non ci saremmo mai trovati di fronte all’orribile realtà che sottende ad una cartolina di Natale. O alla drammatica scelta dell’orco, compiuta.

Senza tirare in ballo mondi virtuali o realtà aumentate, un videogioco narrativo ha il grande pregio di creare una realtà alternativa temporanea, con le sue regole e i suoi limiti, che noi (videogiocatori incalliti) siamo in grado di ri-vivere. Ci si dirà “Ma la realtà videogiocata non è realtà! Ha dei limiti invalicabili, non puoi fare tutto quello che vuoi”. C’è da chiedersi allora se, in questa realtà “vera”, possiamo veramente fare tutto quello che vogliamo. Dove è il limite? Dove è la differenza? c’è chi suggerisce che ci sia una separazione, intesa come “non voler essere veramente lì”, ma allo stesso tempo “understanding gameplay in terms of affective response suggests, however, that presence in virtual environments is more than simply a question of mind over matter, and that immersion is perhaps better understood in terms of openness than of full perceptual isolation. Affective response incorporates multiple modes of experience that

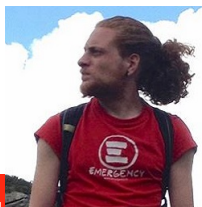
enhance, rather than suppress one another.”[note]Eugène Shinkle; Feel It, Don't Think: the Significance of Affect in the Study of Digital Games; 2005.[/note].

E questo è, a tutti gli effetti anche un gioco sulle emozioni del giocatore. Attraverso un uso misurato della poetica, un mare di rimosso torna a galla dagli abissi suppurati del dibattito pubblico, e ci pone di fronte al compromesso fra le lacrime e la rabbia. Rischiare di piangere alla rievocazione della Storia, oggi, ha un senso rivoluzionario. E' la potenza della nostra mitologia di piazze piene di bandiere e genti, spogliata di retorica, resa tangibile e reale, vissuta e quotidiana. E proprio per questo fa più male, perché quel volantino poteva essere stato mio nonno a bruciarlo, perché l'angelo custode potrebbe essere la foto di un partigiano appesa come un santino, perché, ancora una volta, ogni personaggio, ogni episodio, urla a piena gola: “eravamo come voi, eravamo come voi!”. Parlare di emozioni attraverso il videogioco è un atto rivoluzionario anche nel suo mettere in croce la dialettica patriarcale dell'uomo forte e senza emozioni, attraverso un media che i maschi tradizionalmente si arrogano. E allora non è solo questione di aprire il mondo del gioco al pubblico femminile, costruendo spazi liberi e democraticamente egualitari, è anche questione di costringere il pubblico maschile a riflettere su una umanità trasversale che, sì, comprende le emozioni.

Hanno scritto:

Tommaso

FRANCIONI



MARLO



VENTURETTA