AIPH 40

Giocare la storia in città: divulgazione, apprendimento e riappropriazione del territorio attraverso gli urban games

PANEL COORDINATO DA **IGOR PIZZIRUSSO** (ISTITUTO NAZIONALE FERRUCCIO PARRI)

ABSTRACT

Procedendo attraverso una serie di molteplici codificazioni di materiali (documenti, risorse, testimonianze etc.), ricerca e divulgazione storica operano già un processo di narrativizzazione, per quanto vincolato dal percorso tracciato dalle fonti e guidato da coerenza, conoscenza e intelligenza.

Abbinare quindi forme narrative alla storia appare logico e naturale, come la grande diffusione della letteratura di genere ci ha mostrato. Il gioco rappresenta da questo punto di vista un ulteriore salto in avanti in grado di superare la narrazione tradizionale, che per altro anche nel campo storico sembra non essere più sufficiente. Le simulazioni - ovvero la parte che rende il game interattivo, distinguendolo da altre forme di narrazione passiva quali la letteratura - diventano quindi importanti strumenti di coinvolgimento del pubblico. La loro genesi tuttavia è complessa, in quanto rappresentano modelli semplificati del reale, che contengono pregiudizi, presupposti e premesse che vanno esaminate, discusse, criticate. L'esito non è il semplice resoconto di un evento, bensì un nuovo evento che condivide diverse affinità con l'"originale", ma che costituisce, allo stesso tempo, qualcosa di nuovo e differente. Tra le modalità di gioco applicato alla storia, l'urban game è una delle più interessanti. Esso infatti non solo permette di raccontare vicende specifiche e valorizzare patrimoni documentari in maniera attraente e avvincente, ma possiede in aggiunta la virtù di costruire (o ricostruire) un legame tra il pubblico e il territorio, ridefinendo e risignificando luoghi che hanno a che fare con la quotidianità dei cittadini e che sono allo stesso tempo carichi di contenuti storici spesso ignoti o dimenticati.

Giocare con la storia: possibilità e rischi

GABRIELE SORRENTINO (ASSOCIAZIONE POPHISTORY)

Il gioco è in grado di coinvolgere un pubblico giovane, che fatica a mantenere l'attenzione per tempi lunghi, grazie allo stimolo della competizione. È utile, quindi, valutarne le potenzialità e i rischi dal punto di vista della Public History (PH). Tra i vari tipi di gioco, ci sono quelli da tavolo (boardgame) – come i “wargame” e quelli dal vivo. Tra essi vanno ricordati gli urban game che vengono giocati in spazi urbani e non necessitano particolari costumi, ma consentono attraverso meccaniche relativamente semplici il coinvolgimento immersivo all'interno di un determinato scenario. È importante comprendere come il gioco sia una forma di narrazione che si fruisce in maniera diversa da quello che avviene con un libro. Un lettore tradizionale si può definire passivo, nel senso che legge la storia che l'autore ha scritto e non può intervenire sul testo. Subisce la storia, la vive, soffre per essa e non può modificarla. Il gioco, al contrario, è una forma di narrazione attiva dove i giocatori partecipano al flusso della storia e la loro condotta influisce sul risultato del gioco.

In un gioco, i partecipanti devono poter vincere e, soprattutto, quando si pone loro davanti un ostacolo devono avere una reale possibilità di superarlo. Allo stesso modo è necessario che i giocatori possano perdere, anche se impersonano i vincitori, perché altrimenti si tratterebbe di un gioco davvero poco affascinante, una recita a copione che snatura la natura dell'esperienza ludica.

Il gioco a sfondo storico ha insita nel proprio DNA la possibilità di creare delle cesure nella narrazione reale dei fatti (i cosiddetti *what if?*, cosa sarebbe successo se?) e di costruire delle ucronie, cioè delle storie parallele. Come si concilia questa caratteristica, per certi versi eversiva, con la Public History? Proveremo a rispondere analizzando alcuni giochi storici dal punto di vista della PH e fornendo suggerimenti pratici per rendere l'esperienza ludica compatibile con un approccio di PH.

Dallo spazio urbano al gioco urbano storico

GIORGIO UBERTI (ASSOCIAZIONE POPHISTORY)

A Siena, nel Palazzo Pubblico, è conservato un ciclo di affreschi di Lorenzetti risalente alla prima metà del Trecento. Il titolo dell'opera è l'allegoria sugli effetti del buono e del cattivo governo. Idealmente doveva ispirare l'operato dei governatori cittadini che si riunivano in queste sale, ma possiamo anche leggerlo come un Urban Game ante litteram. In questa metafora il governo è la dinamica di gioco, la città è lo spazio in cui si svolge l'azione di gioco e sulle pareti sono raffigurati gli opposti risultati delle scelte dei giocatori.

La gamification è la trasformazione di particolari dinamiche, reali o ipotetiche, che avvengono o sono avvenute, all'interno di un dato processo, in una pratica ludica in cui vengono adottati gli elementi tipici del gioco. Questa definizione sarà spiegata brevemente attraverso il processo di gamification che trasforma le dinamiche di una battaglia tra due eserciti nel gioco degli scacchi. Utilizzando l'esempio delle "Città Invisibili" di Italo Calvino l'intervento si sposterà sui processi narrativi nella scala cittadina. Le città moderne sono infatti ricchissime di dinamiche e di percorsi narrativi. La molteplicità di questi elementi narrativi permette di gamificare lo spazio urbano in modi molto diversi a seconda di quale processo viene scelto.

I prodotti così creati originano modalità nuove di fruire lo spazio pubblico che possono comprendere anche i processi artistici, culturali e storici. Seguiranno quindi degli esempi di modalità con cui rendere giocabile uno spazio urbano a partire dalle cacce al tesoro fino all'avvento del digitale e della rete. Quando il processo selezionato per essere reso giocabile è un processo storico il gioco urbano diventa un gioco urbano storico (Historical Urban Game). In quanto gioco, i giochi urbani storici, godono di tutti i vantaggi legati all'immedesimazione a all'apprendimento del giocatore.

Echi resistenti. Urban game sulla liberazione a Modena

SILVIA LOTTI (ASSOCIAZIONE POPHISTORY)

Le iniziative inserite nel contesto delle celebrazioni del 25 aprile sono ogni anno molteplici e diversificate in ogni centro cittadino, con un'attenzione che, di volta in volta, si basa su aspetti specifici del periodo resistenziale e della Seconda guerra mondiale. Nonostante questa ampia offerta, non è sempre facile presentare progetti innovativi. Abbracciando la metodologia della Public History, la sfida è stata quella di valorizzare un patrimonio di ricerca bibliografica e documentaria di notevole importanza, costruita grazie al lavoro di decenni della rete degli Istituti Storici italiana, riguardo i luoghi della lotta resistenziale, condividendolo con il pubblico attraverso un canale meno utilizzato, ma sicuramente più coinvolgente e con una necessità metodologica forte: l'urban game.

Raccontare i venti mesi della Resistenza e il giorno della Liberazione con la modalità dell'urban game si è rivelata una sfida di creatività, un gioco e un'attività di ricerca intrecciati insieme. Inoltre, è stato anche un modo per dare risalto, spessore e voce ai luoghi e alle persone che hanno rappresentato la lotta antifascista nella città di Modena, luoghi che spesso appartengono alla quotidianità e che non suscitano particolare attenzione, oppure luoghi apparentemente muti perché privi di segni. Echi resistenti – questo il nome dell'iniziativa svoltasi a Modena il 22 aprile 2018 – presentava una cornice narrativa che permettesse ai partecipanti di “tuffarsi dentro la storia” di Irma, una staffetta partigiana modenese scomparsa alle soglie dell'aprile del 1945, della quale occorreva ripercorrere gli spostamenti, gli incontri e le vicende. Irma, infatti, era in possesso di un codice segreto da decifrare, fondamentale proprio per l'avvio delle operazioni di liberazione della città di Modena. La richiesta di aiuto ai partecipanti viene fatta direttamente dal comandante della Brigata Gap “Walter Tabacchi”, impersonato da un nostro collega.»

Giocare una biografia storica: il caso di Milano45

IGOR PIZZIRUSSO (ISTITUTO NAZIONALE “FERRUCCIO PARRI”)

Si può usare un gioco per raccontare la biografia di un personaggio storico? Da questa prima, fondamentale domanda è partito il progetto di Milano45, un urban game che ripercorre le tappe della vita milanese di Ferruccio Parri, fondatore dell’Istituto nazionale omonimo. Nonostante sia stato a capo della Resistenza prima (1943-1945) e Presidente del consiglio dei ministri poi (nel 1946), Parri è una figura generalmente poco nota al grande pubblico, a dispetto dell’importanza che ha avuto nella storia del nostro Paese anche negli anni precedenti e successivi al secondo conflitto mondiale.

L’obiettivo principale del gioco è stato quindi quello di contribuire a conoscere meglio le vicende della sua vita e le molteplici sfaccettature della sua figura, a partire da un momento cardine della sua esperienza: la cattura da parte dei nazifascisti a gennaio del 1945. Il gioco ha così dato risalto, spessore e voce sia a Maurizio (questo il nome di battaglia di Parri), sia ai luoghi e alle persone che hanno caratterizzato la Resistenza tanto a Milano quanto su scala nazionale. E tuttavia, proprio perché la biografia di Parri è poco nota ma comunque “pubblica”, metterla in scena ha rappresentato una sfida intrigante e al contempo assai delicata, perché la narrazione ha dovuto continuamente bilanciare l’esigenza di essere accattivante e di agganciare il pubblico, con il vincolo costituito dagli stretti binari della vicenda storica personale del protagonista, inevitabilmente legata a doppio filo con quella della lotta partigiana locale e nazionale. Capire fino a quale limite spingersi nello sfruttare le zone d’ombra (naturalmente mantenendo sempre accuratezza e attenzione) è diventato così essenziale per elaborare un processo di gamification davvero efficace.