

# AIPH74

## *Narrazioni partecipative e interazione con il pubblico*

COORDINATORE **ALBERTO BANTI**, UNIVERSITÀ DI PISA.

---

### TEMI

Digital Media, Internet e la scrittura collaborativa della Storia, Narrazioni, Videogiochi.

### ABSTRACT

Gli interventi raccolti in questo panel partono dall'analisi delle necessità di una comunità che rischia di dimenticare parte del suo passato, fino a giungere alle proteste di chi si sente rappresentato in modo scorretto dalla ricostruzione storica che fa da sfondo a un videogioco, passando per la sperimentazione sul campo di nuove metodologie per la narrazione storica (Bassanetti), strumenti progettati per supportare il processo di costruzione e ricostruzione biografica ed altri in grado di attivare la partecipazione dei fruitori attraverso le componenti ludiche.

Un percorso che parte dalla piattaforma *eMemory* (Bottino) pensata per collezionare la memoria personale, custodire i contenuti della memoria di ognuno e concorrere alla ricostruzione di storie collettive. In seguito gli interventi del panel si soffermano sul panorama dei videogiochi a sfondo storico, prodotti culturali popolari che rappresentano un patrimonio e uno strumento di importanza sempre crescente. La prima relazione presenta una panoramica sull'Italia video-ludica (Ruocco) sintetizzata nell'analisi di quattro videogiochi: *Venti mesi* ambientato durante la seconda guerra mondiale, *Wheels of Aurelia* sul terrorismo degli anni '70, *The town of light*, sull'esperienza della malattia mentale negli anni '30 e *Riot: the civil unrest*, sulle conflittualità contemporanee. Un quadro completato dall'analisi del dibattito suscitato a più riprese dalle scelte di rappresentazione storica e ucronica di temi, momenti e protagonisti in alcuni dei videogiochi i più diffusi e giocati al mondo: *Battlefield 1*, *Wolfenstein: the new colossus*, *Cree in Civilization VI* (Scarselli).

# *eMemory. Digital Media, Internet e la scrittura collaborativa della Storia*

**FEDERICO BOTTINO, EMEMORY.**

---

Nell'era del digitale, sembra assumere sempre maggior importanza la valorizzazione della storia, della memoria e dei contenuti che raccontano ciò che eravamo, che siamo stati. Le nuove tecnologie ci offrono diversi strumenti con cui operare azioni relative alla raccolta di contenuti dal valore storico e alla loro distribuzione. Non è presente tuttavia uno strumento digitale interamente dedicato alla valorizzazione e alla custodia di archivi dedicati alla memoria di un determinato argomento (personaggio, luogo, evento o altro). Inoltre gli ambienti digitali frequentati dalla maggior parte delle persone oggi, spesso non propongono una navigazione riflessiva, coerente con una fruizione culturale dei contenuti, non solo ludica.

Non è da trascurare inoltre l'aspetto della privacy nelle piattaforme di servizi digitali promosse da società americane che difficilmente rispettano in tutti gli aspetti normati dalla legge italiana e quella europea.

*eMemory* è una piattaforma pensata per collezionare la memoria personale e custodire i contenuti della memoria di ognuno. Attraverso però la costruzione delle singole storie personali, è possibile tracciare delle storie più grandi, più importanti e più significative per la nostra comunità: delle storie collettive.

Per questo crediamo che offrire una piattaforma sicura e privata, orientata alla valorizzazione dei materiali della memoria, possa consistere in uno strumento digitale con il quale scrivere collettivamente la storia che ci ha preceduto, le storie che ci circondano e per tramandare le storie che vogliamo far giungere ai posteri.

## *L'Italia videoludica. Sulla costruzione di una memoria storica condivisa mediante i videogiochi*

**CARMINE RUOCCO**, STUDENTE, UNIVERSITÀ DI MILANO.

---

Nel panorama dei prodotti culturali popolari, i videogiochi rappresentano un patrimonio e uno strumento di importanza sempre crescente. In tale quadro ci sembra essenziale analizzare come essi possano incidere sulla rielaborazione della memoria che, da parte dello spazio pubblico, avviene sui *field* maggiormente oggetto di dibattito. La memoria è, in effetti, il vero campo in cui gli storici giocano la loro partita per affermare un passato che vada oltre una dimensione puramente rievocativa e celebrativa.

Anche in Italia, negli ultimi anni, i videogiochi hanno occupato tale campo, proponendo un racconto storico che da prospettive laterali giungesse ad una rielaborazione e ricomposizione dello stesso secondo le spaccature della società.

Di quattro di questi sentiamo la necessità dell'analisi: *Venti Mesi*, in primis, ci racconta l'orrore di una guerra vissuta giorno per giorno, della vita di persone normali, come quella di Benito, il bambino che chiama Pippo i bombardieri, o di Giulio, il contrabbandiere che, alle prese con la propria coscienza, riflette su cosa significhi guadagnare in tempo di guerra a discapito della povera gente. Non è più il tempo della narrazione hollywoodiana fatta di eroi ed esplosioni, della divisione pura e semplice tra buoni e cattivi: qui si tratta di ricordare i venti mesi dall'armistizio alla liberazione ponendoci nella vita quotidiana di un paese lacerato in due, buttandoci dinanzi allo specchio delle scelte etiche e politiche che gli uomini e le donne del tempo hanno dovuto fare.

Sulla stessa linea, *Wheels of Aurelia* ci pone in un'Italia degli anni '70 che convive con il terrore, dove gli attentati sono visti come un accadimento tanto spaventoso quanto inevitabile di cui parlare normalmente in auto al pari di altri fenomeni di cronaca o di costume.

Di memoria rimossa, invece, si occupa *The town of light* che, in un gioco horror, riesce a farci rivivere l'esperienza della malattia mentale negli anni '30.

Infine, l'ultimo gioco che riteniamo degno di analisi è *Riot: the civil unrest* che, nelle manifestazioni più conflittuali del nostro tempo (dai No-Tav italiani al 15-M spagnolo) sottrae volutamente al giocatore il controllo, rendendo unica protagonista la massa, con il caos e la violenza che può generare, spingendo a riflettere non tanto sulla ricomposizione di una memoria lontana nel passato quanto su una composizione futura di quegli eventi a cui pure più forze politiche e sociali si rifanno.

Riteniamo, pertanto, che la caratteristica unica dei videogiochi, l'interattività, permetta di rappresentare le scelte e le conseguenze affrontate dagli attori del passato, mettendo in comunicazione le memorie discordanti, facendole interagire e spingendole così a cambiare, facendosi strumento di una Storia che mai come ora ha bisogno di riavvicinarsi alla sua funzione sociale.

## *Studio per un nuovo metodo comunicativo caratterizzato da una ricerca semantica approfondita per veicolare al meglio la ricerca storiografica*

**MARTA BASSANETTI**, MASTER IN PUBLIC HISTORY, UNIVERSITÀ DI MODENA E REGGIO EMILIA.

---

Bassanetti con il suo contributo propone, partendo dall'esperienza portata avanti per la realizzazione del progetto per il conseguimento del diploma in Public History nel 2017, un metodo comunicativo pensato per i social media, ideato appositamente per l'applicazione in comunità locali che sentono la propria storia spesso distante e schiacciata solo sulla memoria presente.

Il metodo suggerito è scandito dall'opposizione di due differenti approcci e linguaggi che causino nel pubblico uno spaesamento cronologico atto a ridare profondità alla Storia: da una parte si postano documenti storici d'archivio e rare immagini storiche con brevi introduzioni di carattere storiografico, che informino e ricostruiscano attorno all'immagine la Storia locale ormai persa, dall'altra si oppone un secondo amministratore che in piena autonomia posti documenti e immagini relative agli stessi luoghi, oggetti o personaggi

partendo dalla memoria presente o dell'immediato passato con un taglio di cronaca del tutto diverso dal primo, caratterizzato dalla velocità e dalla citazione di elementi presenti nella conoscenza della collettività.

I due registri devono essere affidati a due professionisti differenti: uno storico specializzato in Public History da una parte, un giornalista specializzato in cronaca locale dall'altra. In altri casi, allo storico si può opporre un critico musicale o dell'arte o un personaggio proveniente da altri ambienti specializzati, l'importante è che il linguaggio rimanga serrato e quasi aggressivo verso il pubblico, per opporsi a quello dello Storico che invece deve fare incursioni in profondità.

Altra caratteristica fondamentale del metodo messo a punto deve essere l'assoluta autonomia dei due amministratori non solo nei temi dei post ma anche e soprattutto nella scelta di giorno e ora in cui pubblicare. Solo in questo modo si può creare quell'accavallamento cronologico spontaneo che sottolinea e ridona profondità alla Storia proprio partendo dal semplice fatto che nello stesso giorno, nel giro di poche ore, si inseguano due o più post sugli stessi luoghi, ad esempio ambientati uno nel 1600 e uno nel 2002. Il progetto verrà presentato attraverso l'esperienza della pagina Facebook creata per la tesi per il Master in Public History (2017).

## *In punta di piedi sul ghiaccio sottile: Public History e controversie videoludiche*

**ALDO GIUSEPPE SCARSELLI**, DOTTORANDO, UNIVERSITÀ DI FIRENZE.

---

I videogiochi a tema storico, oggi molto apprezzati e diffusi, portano sempre più spesso i giocatori a ripensare la propria concezione di passato e memoria. Questa proposta si pone l'obiettivo di esaminare dibattiti e proteste suscitati da recenti videogiochi storici, interrogandosi sul ruolo dello storico nei loro riguardi. I casi analizzati sono tre:

*Battlefield 1* (2016): ambientato durante la Grande Guerra, ha provocato le proteste dell'Associazione degli Alpini (ANA) riguardo l'uso improprio di un luogo "sacro per la patria", il Monte Grappa.

*Wolfenstein: the new colossus* (2017): un'ucronia dove la Germania nazista domina il mondo, ha irritato la cosiddetta ALT-RIGHT americana, disturbata dall'identificazione del nazismo con il "nemico supremo" e da una serie di scelte promozionali in chiave anti-nazista.

*I Cree in Civilization VI: rise and fall* (2017-2018): un'espansione annunciata per il famoso gioco Civ VI ha incluso la Nazione Cree tra quelle selezionabili dal giocatore, spingendo gli attuali Cree canadesi a protestare.

Si toccheranno inevitabilmente temi quali la narrativa videoludica delle Guerre Mondiali e del nazifascismo e la rappresentazione di popoli non europei in una prospettiva che guarda ai *Subaltern Studies*.