

PANEL 12

GIOCHI DI MEMORIA: LIVORNO 1921 TRA ELABORAZIONE, SVILUPPO E PRODUZIONE.

Coordinatore/Chair: Mirko Carrattieri (Liberation Route Italia)

Il XVII Congresso del Psi, che si tiene a Livorno del 1921, è un evento periodizzante per la storia politica italiana, perché segna la nascita del Pcd'I. Oggetto di innumerevoli dibattiti politici e di numerosi studi fin dall'immediato dopoguerra, è finito nell'oblio con la fine del Pci e la crisi della "prima Repubblica".

Con il centenario del 2021 si è però riattivato l'interesse storiografico sul tema, alimentato anche dalla corrispondenza con diversi altri anniversari collegati (dalla fine della guerra mondiale, all'avvento del fascismo, fino all'assassinio di Matteotti e alla morte della Kuliscioff). Ma soprattutto sono stati elaborati e realizzati diversi progetti e iniziative di carattere patrimoniale, divulgativo e didattico che costituiscono un corpus di notevole rilievo e hanno avuto un significativo impatto sull'opinione pubblica.

In quest'ambito si vuole porre l'attenzione sull'elaborazione, la gestazione e la realizzazione del gioco da tavolo Livorno 1921.

La rivoluzione a congresso, cercando di mostrarne l'iter creativo e produttivo, ma anche alcune pratiche di ricezione, rielaborazione e co-costruzione. L'idea del gioco è nata nell'ambito della discussione teorica su storia e gioco e in particolare nella fase di diffusione del Manifesto della Ludic History.

Due degli autori del Manifesto, Glauco Babini e Mirko Carrattieri, hanno pensato di proporre un gioco al bando di commemorazione del centenario del Pci della Presidenza del Consiglio, che incoraggiava anche proposte di divulgazione innovative. Dopo un accurato studio dei materiali storici, realizzato da Carrattieri con il supporto di diversi luoghi di conservazione, si è passati alla elaborazione ludica, condotta da Babini.

Il concept del gioco è stato quindi presentato al bando, del quale è risultato vincitore, consentendo il passaggio a una fase di sviluppo, realizzata con la collaborazione del ludologo Andrea Ligabue e il supporto dell'Imt di Lucca.

Il prototipo che ne è scaturito è stato testato, commentato e rielaborato in molte sedi e a più livelli: le cerchie familiari e amicali, alcune classi scolastiche, le ludoteche, le feste popolari, fino a archivi, biblioteche e istituti di ricerca.

In particolare avremo modo di rievocare qui la presentazione avvenuta il 28 settembre 2024aLivorno, nella sede dell'Archivio di Stato e in proficua collaborazione con gli altri istituti cittadini; e di inquadrare il gioco nelle numerose iniziative di ph sul mondo socialista e comunista fiorite nel corso del periodo 1919-1925, attraverso il punto di osservazione privilegiato della Fondazione Anna Kuliscioff di Milano.

Dopo questa fase, chiarite le questioni circa i diritti di utilizzo del concept, il progetto ha incontrato l'interesse dell'editore BlacKnight, specializzato in giochi a sfondo storico, che ne ha avviato la fase produttiva, che ha comportato una ulteriore revisione storica e una trasposizione grafica professionale.

La sessione si propone di ricostruire nel dettaglio questi passaggi, cogliendo l'occasione per trarne considerazioni più generali sugli aspetti teorici e pratici della trasposizione ludica di un evento storico; e sulle sue potenzialità e problematicità in ambito di public history.

Memory Games: Livorno 1921 from Design to Development and Production.

The 17th Congress of the Italian Socialist Party, held in Livorno in 1921, is a relevant event in Italian political history, marking the birth of the Pcd'I. Subject of countless political debates and numerous studies since the immediate postwar period, it fell into oblivion with the end of the Pci and the crisis of the so called "First Republic." The centenary of 2021, however, has rekindled historiographical interest in the topic, fueled by correspondence with several other related anniversaries (from the end of the World War, to the rise of Fascism, up to the assassination of Matteotti and the death of Kuliscioff). Above all, several heritage, educational, and informative projects and initiatives have been developed and implemented, constituting a corpus of considerable importance and having had a significant impact on public opinion.

In this context, we want to focus on the development, gestation, and production of the board game Livorno 1921. La rivoluzione a congresso, seeking to demonstrate its creative and production process, as well as some practices of reception, reworking, and co-construction. The idea for the game arose within the theoretical discussion on history and games, and specifically during the dissemination of the Ludic History Manifesto.

Two of the Manifesto's authors, Glauco Babini and Mirco Carrattieri, decided to submit a game for the call for proposals commemorating the centenary of the Pci by the Presidency of the Council of Ministers, which also encouraged innovative dissemination proposals. After a thorough study of the historical materials, conducted by Carrattieri with the support of various conservation sites, the game development was carried out, led by Babini.

The game concept was then submitted to the competition, which it won, paving the way for a development phase, carried out in collaboration with game designer Andrea Ligabue and with the support of the IMT of Lucca. The resulting prototype was tested, commented on, and reworked in many locations and at multiple levels: among family and friends, some school classes, playrooms, popular festivals, and even archives, libraries, and research institutes.

In particular, we will have the opportunity to recall the presentation held on September 28, 2024, in Livorno, at the State Archives, in fruitful collaboration with other city institutions. We will also place the game within the numerous educational initiatives about the socialist and communist world that flourished during the period 1919-1925, through the privileged vantage point of the Anna Kuliscioff Foundation in Milan.

After this phase, once the issues surrounding the concept's rights had been clarified, the project attracted the interest of publisher BlackKnight, a specialist in historical games. They initiated the production phase, which involved further historical revision and professional graphic adaptation.

The session aims to reconstruct these steps in detail, taking the opportunity to draw more general considerations on the theoretical and practical aspects of the gaming

transposition of a historical event, and on its potential and challenges in the field of public history.

Mirco Carrattieri (Liberation Route Italia) – “Storico del temperino?”. Appunti su come ludicizzare proficuamente il Congresso di Livorno.

Uno dei momenti più noti del Congresso di Livorno del gennaio 1921 è quello in cui il riformista Vincenzo Vacirca attacca il comunista Nicola Bombacci, definendolo ironicamente “rivoluzionario del temperino”; questi reagisce estraendo una pistola e salendo sul palco per farsi giustizia. Viene fermato, ma il Congresso è sospeso per alcune minuti...

Ho rievocato questo curioso episodio per ricordare che la scelta di fare un gioco da tavolo sul Congresso di Livorno è stata una vera e propria sfida, perchè si tratta di un evento molto “sentito” e studiato, per cui il tentativo di ludicizzarlo poteva attrarre anche critiche di superficialità o di banalizzazione.

In realtà, come ho avuto modo di dire e scrivere in diverse occasioni, la Ludic History come intesa nel Manifesto omonimo e più in generale in tutti i contesti in cui si coniugano responsabilmente storia e gioco, ha ben presente questo rischio e cerca quindi di affrontare molto seriamente le questioni metodologiche.

Come coautore spero ovviamente che sia la pratica di gioco a mostrare l'infondatezza delle accuse, dettate per lo più dai pregiudizi che ancora circondano la cultura pop e gli strumenti di divulgazione non tradizionali.

Ma intanto, da storico, vorrei qui ricostruire i passaggi del mio lavoro come consulente del gioco. Credo che essi mostrino bene lo sforzo di scientificità nel lavoro di reperimento, selezione e analisi delle fonti; ma illuminino anche le difficoltà di tradurre adeguatamente questi contenuti in ambito ludico, cui è possibile sopperire solo attraverso un confronto serrato, e non sempre facile, con gli altri professionisti coinvolti (sceneggiatore, game designer, grafico, ecc.).

"A Penknife Historian?" Notes on how to gamify the Livorno Congress effectively.

One of the most famous moments in the Livorno Congress of January 1921 is when the reformist Vincenzo Vacirca attacked the communist Nicola Bombacci, ironically calling him a "penknife revolutionary". Bombacci reacted by pulling out a gun and climbing onto the stage to take justice into his own hands. He was stopped, but the Congress was suspended for a few minutes...

I recalled this curious episode to remind people that the choice to make a board game about the Livorno Congress was a real challenge, because it was a deeply felt and studied event, so attempting to gamify it could also attract criticism of superficiality or trivialization.

In reality, as I have said and written on several occasions, Ludic History, as understood in the Manifesto of the same name and more generally in all contexts in which history and game are responsibly combined, is well aware of this risk and therefore seeks to address methodological issues very seriously.

As a co-author, I obviously hope that actual gaming practice will demonstrate the groundlessness of these accusations, which are largely driven by the prejudices that still surround pop culture and non-traditional means of dissemination.

But in the meantime, as a historian, I would like to reconstruct the steps of my work as a game consultant.

I believe they clearly demonstrate the scientific effort involved in sourcing, selecting, and analyzing sources; but they also highlight the difficulties of adequately translating these contents into a gaming context, which can only be overcome through close, and not always easy, dialogue with the other professionals involved (scriptwriter, game designer, graphic designer, etc.).

Marianna Volpin (Direttrice dell'Archivio di Stato di Livorno) – Da Rovigo a Livorno e ritorno: esperienze di gioco in archivio.

In corrispondenza del Covid gli archivi italiani, nell'ambito della campagna La cultura non si ferma, hanno approfondito l'uso di prodotti e servizi digitali per ovviare alle difficoltà di consultazione.

Tra le nuove pratiche si sono sviluppate anche quelle videoludiche, che hanno consentito di sperimentare le virtù e le potenzialità dei serious games.

Così, anche finita l'emergenza, è continuato un diffuso e intenso lavoro di applicazione ludica al patrimonio, arricchendosi di nuove esperienze di giochi dal vivo e da tavolo.

Nella mia precedente esperienza a Rovigo ho partecipato alle manifestazioni del centenario matteottiano promuovendo la realizzazione di un gioco analogico.

Si tratta di La fuga di Velia, una escape room da tavolo realizzata da Atropo Kelevra, dedicata alla persecuzione fascista della moglie di Giacomo.

Il gioco è tutto basato su materiali d'archivio, presentati anche in una mostra collegata. Dopo il trasferimento a Livorno ho invece organizzato la presentazione e dimostrazione del gioco da tavolo Livorno 1921, che è stata una occasione per far lavorare insieme il sistema culturale cittadino (oltre all' Archivio hanno partecipato anche il Museo, il Teatro e l'Istituto storico) e per accogliere in Archivio pubblici diversi e nuovi, come giovani giocatori o anziani ex-militanti.

Da notare il fatto che questo gioco è stato testato in diversi altri contesti archivistici, come l'Archivio di Stato di Ferrara e gli Istituti storici di Modena, Bologna e Sesto San Giovanni. In questa relazione racconterò quindi queste mie esperienze e cercherò poi di estrapolarne alcune questioni più generali circa il valore e le difficoltà dell'uso del gioco in archivio e più in generale per il patrimonio.

From Rovigo to Livorno and back: gaming experiences in the archives.

During the Covid pandemic, Italian archives, as part of the "Culture Does Not Stop" campaign, have explored the use of digital products and services to overcome consultation difficulties.

Among these new practices, video games have also developed, allowing for the exploration of the virtues and potential of serious games. Thus, even after the emergency ended, widespread and intense work on the playful application of the archives has continued, enriching it with new experiences in living and board games.

During my previous experience in Rovigo, I participated in the Matteotti centenary celebrations, promoting the creation of an analog game.

This is *La fuga di Velia*, a tabletop escape room created by Atropo Kelevra, dedicated to the fascist persecution of Giacomo's wife.

The game is entirely based on archival materials, also presented in a related exhibition. After moving to Livorno, I organized a presentation and demonstration of the board game *Livorno 1921*. This was an opportunity to bring together the city's cultural system (in addition to the Archive, the Museum, the Theater, and the Historical Institute also participated) and to welcome diverse and new audiences to the Archive, such as young players and elderly former militants.

It's noteworthy that this game has been tested in several other archival contexts, such as the State Archives of Ferrara and the Historical Institutes of Modena, Bologna and Sesto San Giovanni.

In this presentation, I will therefore recount these experiences and then try to extrapolate some more general questions regarding the value and challenges of using the game in the archives and, more generally, for heritage.

Marina Cattaneo (Vicepresidente della Fondazione Anna Kuliscioff di Milano) – Cento di questi anni. Anniversari “rossi” dal 2019 al 2025.

Gli anniversari sono diventati una delle principali leve di produzione culturale. Gli studiosi si prodigano nel deplorarne contingenze e improvvisazioni, ma benvegano, se riescono a mobilitare risorse e catalizzare l'attenzione pubblica.

Dal 2019 in avanti si sono susseguiti una serie di centenari particolarmente significativi per la storia della politica italiana e in particolare del socialismo: quello della nascita dei fasci di combattimento (1919); quello dell'occupazione delle fabbriche (1920); quelli della nascita del Pcd'I e delle prime azioni squadriste, tra le quali l'uccisione di Lavagnini e Di Vagno, ma anche i fatti di Empoli e Sarzana (1921); quelli delle barricate di Parma e della marcia su Roma (1922); quello della Legge Acerbo (1923); quello dell'assassinio di Giacomo Matteotti (1924); quello della morte di Anna Kuliscioff (1925).

In tutti questi casi ci sono state commemorazioni ufficiali e dibattiti politici; si sono svolti convegni e conferenze, sono stati pubblicati volumi e numeri monografici di riviste. Ma si sono moltiplicate anche le iniziative di taglio divulgativo e didattico: mostre, produzioni teatrali e audiovisive, fumetti, giochi, prodotti digitali.

Come Fondazione Anna Kuliscioff, da sempre attenta alla conservazione del materiale documentario, ma anche alla sua valorizzazione per il grande pubblico, abbiamo realizzato diverse esposizioni, associando loro iniziative di approfondimento, di formazione e anche di evasione, rilevando un particolare interesse da parte della popolazione.

In questa relazione presenterò alcuni casi, non solo virtuosi, legati soprattutto al contesto milanese, cercando di analizzare le specificità di strumenti, linguaggi, prodotti in rapporto ai diversi pubblici.

One hundred of these years. "Red" anniversaries from 2019 to 2025.

Anniversaries have become one of the main levers of cultural production. Scholars are eager to deplore their contingencies and improvisations, but they are welcome if they manage to mobilize resources and attract public attention.

From 2019 onwards, a series of centenaries have been particularly significant for the history of Italian politics, and particularly for socialism: the birth of the Fasci di Combattimento (1919); the occupation of the factories (1920); the birth of the Pcd'I and the first squadrist actions, including the killings of Lavagnini and Di Vagno, but also the events of Empoli and Sarzana (1921); the barricades of Parma and the March on Rome (1922); the Acerbo Law (1923); the assassination of Matteotti (1924); and the death of Anna Kuliscioff (1925).

In all these cases, there have been official commemorations and political debates; conferences and conventions have been held, and volumes and special issues of magazines have been published. But educational and outreach initiatives have also multiplied: exhibitions, theatrical and audiovisual productions, comics, games, and digital products.

As the Anna Kuliscioff Foundation, always committed to the preservation of documentary material, but also to its promotion for the general public, we have organized several exhibitions, combining them with in-depth, educational, and even recreational initiatives, demonstrating particular interest among the public.

Giuseppe Tamba (Direttore di BlackKnight Editions) - Giocare storicamente. Ambizioni di un editore appassionato.

Giocatore appassionato, di wargame e non solo, ho sempre valutato con grande attenzione la base storica dei giochi con cui ho avuto a che fare.

I miei studi e gli interessi strategici mi hanno poi permesso di dare una base più scientifica alle impressioni di gioco.

Le une e gli altri mi hanno portato a pensare che fosse necessario inserire nell'industria ludica una maggiore attenzione alla dimensione storica, che non si basasse unicamente sui particolari di ambientazione, ma piuttosto sui materiali di riferimento e sulle dinamiche di gioco.

Su questa base ho incontrato con particolare interesse la riflessione degli storici sullo strumento ludico e in particolare ho apprezzato le aperture dei public historians a un confronto vero, che tenesse conto delle rispettive competenze, ma mirasse a una collaborazione concreta per moltiplicare il livello delle proposte sul mercato, ma anche alzarne il livello. Per questo nel 2023 ho dato vita alla casa editrice BlackKnight, che oltre a pubblicare libri gioco e sul gioco, si è dedicata alla valutazione di numerosi progetti, selezionando per la produzione alcuni titoli.

In particolare, per quanto riguarda la storia contemporanea mi sono impegnato nella ristampa di *Wings of Glory*; ho lavorato personalmente per arrivare alla produzione di *Dagli scioperi all'insurrezione*; e ora ho abbracciato con entusiasmo il progetto di *Livorno 1921*, con l'obiettivo di farne un modello per il mio catalogo.

Nel mio intervento vorrei quindi proporre alcune considerazioni generali sull'editoria ludica, con particolare riferimento all'Italia; esaminare quelle che mi sembrano le specificità del settore storico; e discutere del valore e delle difficoltà del confronto diretto con gli storici.

Playing historically. A passionate publisher's ambitions.

As a passionate gamer, both wargaming and otherwise, I have always carefully considered the historical background of the games I've played. My studies and strategic interests have allowed me to provide a more scientific basis for my gaming impressions.

Both led me to believe that the gaming industry needed to pay greater attention to the historical dimension, one that wasn't based solely on setting details, but rather on reference materials and gameplay dynamics. la storia

On this basis, I was particularly interested in historians' reflections on gaming, and I really appreciated the openness of public historians to a genuine exchange, one that took into account their respective expertise but aimed at concrete collaboration to multiply the quality of the offerings on the market, and also raise their bar.

For this reason, in 2023 I founded the publishing house Blacknight, which, in addition to publishing books about games and book-games, has dedicated itself to evaluating numerous projects, selecting some titles for production.

In particular, regarding contemporary history, I have been involved in the reprint of *Wings of Glory*; I have personally worked to bring *Dagli scioperi all'insurrezione* to production; and now I have enthusiastically embraced the *Livorno 1921* project, with the aim of making it a model for my catalog.

In my presentation, I would therefore like to offer some general considerations on gaming publishing, with particular reference to Italy; examine what I believe to be the specificities of the historical sector; and discuss the value and difficulties of direct engagement with historians.