

STORIA

a cura di Roberto Bianchi

ALESSANDRO AFFORTUNATI, *Due vite, un ideale. Battista Tettamanti e Teresa Meroni*, con un saggio di Luciana Brandi, disegni di Marco Perna, Prato, Pentalinea 2016, pp. 145, € 15,00.

Negli ultimi decenni la ricerca locale, variamente sostenuta dalla rete delle camere del lavoro, dell'associazionismo e dagli Istituti per la storia della Resistenza e dell'età contemporanea, ha contribuito ad arricchire di nuove voci e di particolari inediti il Dizionario biografico del movimento operaio italiano (1853-1943) curato negli anni Settanta da Franco Andreucci e Tommaso Detti (Editori Riuniti 1975-79, 6 voll.). L'esperienza politica e sindacale del socialista (poi dal 1924 comunista) Battista Tettamanti (1879-1963) nel comasco e nel pratese come organizzatore di comizi, giornali, vertenze e scioperi era compresa tra le oltre 1.000 voci del Dizionario (vol. 5, pp. 55-58). Tuttavia niente parlava dei suoi legami ideali e affettivi con Teresa Meroni (1885-1951), milanese d'origine e attivamente presente nelle lotte operaie, nelle manifestazioni contro la guerra e nei moti del caroviveri che caratterizzarono la Val di Bisenzio tra il maggio 1915 e l'estate del 1919. Il nome dell'«agitatrice T. Meroni» era citato solo nel profilo dedicato al maestro socialista Ferdinando Garosi, fiduciario della direzione del Psi nella provincia di Firenze durante la Prima guerra mondiale (vol. 2, p. 442). Grazie al lavoro di Affortunati sui dirigenti del movimento operaio pratese (*Sotto la rossa bandiera*, Camera del lavoro di Prato 1996), alle ricerche promosse dalla Fondazione Centro di documentazione storico etnografica Valdibisenzio e Montemurlo (*Donne nella storia. Teresa Meroni e la marcia delle donne per la pace*, a cura di Alessandro Cintelli e Annalisa Marchi, CDSE 2007; *Valdibisenzio 1917. Donne in marcia contro la guerra*, a cura di Alessia Cecconi e Marco Perna, CDSE 2017) e alle iniziative sollecitate dagli anniversari della Grande guerra (*Un paese in guerra. La mobilitazione civile in Italia (1914-1918)*, a cura di Daniele Menozzi, Giovanna Procacci, Simonetta Soldani, Unicopli 2010 – e in ultimo il convegno organizzato a Prato il 5 luglio 2017: *Donne in cammino nella storia Toscana tra Ottocento e Novecento. La rivolta delle donne del 1917*) si è allargato il quadro delle conoscenze sulle forme di politicizzazione e mobilitazione delle masse popolari nel contesto di una rinnovata attenzione all'Italia dei centri piccoli e medi e alle onde lunghe dei cicli della conflittualità sociale tra Grande guerra, fascismo e Resistenza.

In questo volume Affortunati accosta le biografie politiche di Battista Tettamanti e Teresa Meroni, compagni di partito e nella vita, con l'obiettivo di documentare tramite fonti a stampa, in particolare periodici (comaschi e pra-

tesi), e materiali inediti d'archivio (fascicoli personali del Casellario politico centrale, atti penali e carte processuali), anche le fasi precedenti e successive al loro trasferimento in Toscana, avvenuto nel 1915 a seguito della nomina di Tettamanti a segretario della Lega laniera di Vaiano, direttore del settimanale socialista «Il Lavoro» e dirigente del movimento cooperativistico della Val di Bisenzio. La loro permanenza nel pratese fu travagliata dallo scoppio della guerra, che portò Tettamanti sotto le armi e Meroni alla guida della Lega vaianese, e si concluse bruscamente nel 1921 per effetto degli arresti dei quadri sindacali degli scioperi dell'autunno del 1919 e del montare della violenza fascista nella Toscana rossa: il 17 aprile del 1921 anche Vaiano fu oggetto di una spedizione punitiva, a cui Teresa si sottrasse riparando a Milano a casa della madre.

Purtroppo le due storie di vita restano parallele, anche quando sappiamo che entrambi agirono nel medesimo teatro, come nel luglio del 1919 in cui la Val di Bisenzio fu trasformata in una piccola repubblica sovietica: le amministrazioni comunali sostituite da commissari del popolo, le guardie rosse poste a tutela dell'ordine pubblico, i generi alimentari e i tessuti requisiti nelle fattorie e nelle fabbriche per essere distribuiti alla popolazione a prezzi calmierati. Non furono mai lunghi e quasi mai pacifici i periodi che la coppia trascorse insieme (1912-15, 1919-21, 1924-27, 1943, 1945-51), intervallati da fughe, processi, condanne al carcere e al confino. Non sappiamo quando e come si conobbero e le esigenze di una vita sottoposta a continui controlli e censure ha reso quanto mai rare le tracce documentarie sulla loro relazione politica e sentimentale, circoscrivendole agli anni drammatici della perdita dell'unico figlio Vladimiro sul fronte tunisino (cfr. *La seconda guerra mondiale. Lettere di Teresa a Battista*, in *Elogio della coerenza. Teresa e Battista Tettamanti*, a cura di Giusto Perretta, Camera confederale del lavoro di Como 1984, pp. 59-75). In tutto l'arco delle biografie li vediamo accanto solo in occasione di due comizi, uno contro la guerra nella primavera del 1915, l'altro il 7 novembre del 1920 per celebrare a Vaiano il terzo anniversario della rivoluzione russa insieme al deputato socialista Gaetano Pilati. Restano dunque pochi appigli per una storia di genere della loro militanza, anche se alcuni dei testi riprodotti nell'*Appendice* (pp. 93-109), in particolare il manifesto contro la guerra indirizzato alle madri operaie di Vaiano e pubblicato dal «Lavoro» il 25 aprile 1915 (pp. 93-94), e soprattutto il breve saggio della psicolinguista Luciana Brandi, posto a chiusura del volume (*“Risveglio gentile”*. *Dentro il linguaggio di Teresa Meroni*, pp. 113-120), mostrano l'interesse di una storia intrecciata della lingua dei testi e dei contesti (familiari, sociali, amicali, culturali...) in cui si sono venuti dipanando i due percorsi biografici in nome della comune adesione al socialismo e al comunismo.

Giocare alla Grande Guerra cent'anni dopo. Il mercato videoludico

Soldats inconnus. Memoires de la Grande Guerre / Valiant Hearts. The Great War, Ubisoft Montpellier (Francia-Canada), 2014

Verdun 1914-1918, M2H Blackmill games (Paesi Bassi), 2015

Battlefield 1, Digital Illusions Creative Entertainment (Svezia), 2016

Nell'ambito delle commemorazioni per il centenario della Prima guerra mondiale, anche il mercato videoludico non ha perso l'occasione per fornire un suo contributo al ricordo e alla costruzione della memoria della Grande Guerra. Il tema è rilevante, se pensiamo alle dimensioni mondiali di questo mercato, alla sua crescita e alle sue ricadute culturali. Il videogioco, infatti, è ormai un medium diffuso a livello planetario, che impiega supporti sempre più numerosi, quali personal computer, console, tablet e smartphone. I generi di gioco si sono moltiplicati esponenzialmente, ibridandosi fra loro e aumentando le meccaniche ludiche, mentre lo scontro fra giocatori tramite internet è ormai un elemento centrale. Questo universo si nutre di letteratura, mitologia, religione, sport e, ovviamente, anche di storia e dei suoi conflitti.

Va però detto che il centenario ha rappresentato un cambiamento di rotta rispetto al passato nel panorama videoludico. Infatti, fino al 2014 la Grande Guerra non aveva goduto di grande popolarità come setting di videogiochi; «options for WWI wargaming are surprisingly limited», osservava pochi anni fa Andrew Wackerfuss (*"This Game of Sudden Death"*. *Simulating Air Combat of the First World War*, in *Playing with the Past: digital games and the simulation of history*, a cura di Matthew Wilhelm Kapell e Andrew B.R. Elliot, New York, Bloomsbury Academic, 2013, p. 233). Al contrario, la Seconda guerra mondiale aveva ispirato centinaia di titoli di ogni genere, principalmente facendo leva sulla componente eroica della contrapposizione fra gli Alleati e l'Asse.

La Prima guerra mondiale invece è stata considerata un conflitto 'poco interessante', troppo statico e lento. Per questo è stata rappresentata principalmente nei giochi strategici, che tendono a creare meccaniche molto complesse e dettagliate, ma inevitabilmente meno dinamiche, che attraggono nicchie di mercato limitate. Un notevole cambiamento è invece rappresentato dai tre principali prodotti pubblicati fra 2014 e 2016: *Soldats inconnus. Memoires de la Grande Guerre (Valiant Hearts: the Great War*, nelle edizioni non francofone), *Verdun 1914-1918* e *Battlefield 1*.

Valiant Hearts: the Great War è stato realizzato (per PC, tablet, console, smartphone) dalla società franco-canadese Ubisoft nel 2014, in collaborazione con la 'Mission du centenaire' sostenuta dal governo francese

nell'ambito delle commemorazioni per l'anniversario (cfr. <http://centenaire.org/fr>).

Il gioco appartiene al genere «avventura grafica», una tipologia in cui il giocatore è chiamato a risolvere enigmi, puzzle e sfide di riflessi inserite in una narrazione estesa. Il gioco, il cui arco narrativo copre i primi tre anni della guerra, vede protagonisti il soldato francese Émile, il volontario afroamericano Freddy il Fortunato, l'infermiera belga Anna, il soldato tedesco Karl, genero di Émile, e il cane da soccorso tedesco Walt, che svolge il ruolo di una sorta di *trait d'union* per la narrazione della vicenda. Ciascun personaggio segue un proprio filone narrativo, incrociandosi più volte con gli altri, talvolta grazie al cane Walt. Nel gioco non è possibile scegliere liberamente chi interpretare, perché è il procedere della trama che determina il ruolo del giocatore.

La grafica richiama quella dei cartoni animati e dei fumetti; le azioni si svolgono su una sorta di quinta teatrale bidimensionale, lungo la quale il giocatore deve superare prove di abilità, risolvere enigmi, riparare macchinari, salvare feriti, neutralizzare sentinelle o postazioni di mitragliatrici. L'approccio del gioco non porta mai all'uccisione di nemici, ma solo al loro stordimento. Giocando con Anna, inoltre, ci si concentra principalmente su curare i feriti cercando rifornimenti medici o effettuando salvataggi e operazioni.

Questi particolari non devono far pensare che il gioco affronti la Grande Guerra in maniera banale o riduttiva, nascondendo la violenza e gli orrori del conflitto. Al contrario, il giocatore si trova immerso nel dramma della guerra, come ad esempio fra le montagne di cadaveri durante l'offensiva dello Chemin des Dames (1917). Inoltre il gioco non sembra sposare una narrativa di contrapposizione radicale, evitando di dipingere i tedeschi come gli antagonisti assoluti della situazione, ma mostrando come tutti i soldati siano vittime della guerra. Pur essendo presente un antagonista tedesco (lo stereotipato e quasi macchiettistico Baron Von Dorf), giocare con il personaggio di Franz permette di vivere l'esperienza della guerra dal suo fronte. La narrazione è fortemente emotiva e drammatica, mira a stimolare nei giocatori l'empatia verso le vicende descritte. Infine il background storico presenta una notevole cura, grazie alla ricerca dei 'segreti'. Questi oggetti, nascosti nei vari livelli e corredati da descrizioni precise, sono repliche di originali del periodo, dagli elmetti alle lettere dei soldati, dalle scatole di razioni ai manufatti ricavati dai bossoli. I segreti vengono ordinati in una sorta di enciclopedia in-gioco, che include anche schede sull'andamento della guerra, sugli eserciti, sul fronte interno e molti altri argomenti. La particolare cura delle schede è frutto della collaborazione degli sviluppatori con la *Mission Centenaire 14-18*, con lo studio specializzato in documentari storici CC&C Clarke Costelle et Cie, i Bundersarchiv. *Valiant Hearts* rappresenta un'esperienza videoludica

profonda e coinvolgente dal punto di vista emotivo, che si propone di offrire al giocatore informazioni storiche verificate e solide.

Invece con *Verdun 1914-1918*, pubblicato dallo studio olandese M2H nel 2015 per PC, ci troviamo di fronte a uno sparatutto in prima persona (FPS, ovvero *first-person shooter*). Il giocatore si muove in un ambiente tridimensionale particolareggiato e fa esperienza di una simulazione di combattimento con visuale in prima persona ad altezza d'arma. *Verdun* è un gioco multiplayer, pensato per far sfidare su internet più avversari in arene virtuali, che riproducono i campi di battaglia del fronte occidentale. Al momento della pubblicazione era possibile impersonare soldati inglesi, francesi e tedeschi, ma un successivo aggiornamento ha introdotto truppe statunitensi e belghe. Le meccaniche di gioco si basano su scontri che possono contare fino a 32 giocatori divisi in squadre, impegnate a contendersi il campo di battaglia. Punto centrale del gioco è il grande realismo tecnico: le armi utilizzabili sono repliche fedeli per ciascuna nazionalità impegnata, con un arsenale che vede principalmente fucili *bolt-action*; le mitragliatrici sono pesanti e poco maneggevoli; bastano pochi colpi per essere uccisi, e quindi costretti ad aspettare di rientrare in gioco; la presenza di armi chimiche obbliga a indossare maschere antigas che rendono la visuale difficoltosa. Gli sviluppatori hanno cercato di ricreare fedelmente le meccaniche della guerra di trincea, costringendo i giocatori ad osservare il campo di battaglia, ad avanzare in modo intelligente, spesso dopo aver atteso a lungo, sfruttando a proprio vantaggio il terreno. Per queste caratteristiche, *Verdun* è quello che in gergo viene chiamato un gioco per *hardcore gamers*, ovvero per giocatori che cercano 'realismo' e la massima difficoltà in un prodotto videoludico. Il gioco è però privo di una vera e propria dimensione narrativa o illustrativa: rappresenta la Grande Guerra attraverso l'azione e l'esperienza ludica, ma non prevede un apparato che 'racconti' il conflitto.

Più recente e forse più famoso è il videogame *Battlefield 1*. Sviluppato dalla società svedese *Digital Illusions Creative Entertainment* (DICE) e distribuito dal colosso statunitense Electronic Arts nel 2016 (per PC e console), *Battlefield 1* è il quattordicesimo capitolo di una serie iniziata nei primi anni duemila annunciato come un prodotto rivoluzionario per il tentativo, mai affrontato prima, di produrre uno 'sparatutto multigiocatore' (FPS multiplayer) ambientato durante la Grande Guerra e diretto alle grandi masse di giocatori. Oltre a un modello multiplayer capace di accogliere 64 giocatori a partita, il gioco include una campagna per giocatori singoli (singleplayer), ovvero una serie di livelli con una componente narrativa. Questa campagna, divisa in capitoli, segue le storie di un soldato statunitense, un carrista britannico, un pilota statunitense, un ardito italiano, un fante ANZAC e una ribelle beduina, ma di nessun soldato degli Imperi centrali. La narrazione è

fortemente eroica, con note drammatiche nel sottolineare la tragedia che circonda il giocatore e l'inutilità della guerra. Questi elementi, purtroppo, tendono a diventare evanescenti se confrontati con la parte multiplayer. Nello sviluppare *Battlefield 1*, DICE ha messo da parte ogni pretesa di realismo, realizzando un gioco diretto al più vasto pubblico. I giocatori possono scegliere fra i due schieramenti, anche se all'uscita il gioco non includeva le forze francesi e russe, incluse in espansioni successive. L'arsenale di gioco è letteralmente colossale, mette a disposizione centinaia di armi diverse: queste purtroppo rendono meno realistico il gioco, in quanto si contano numerosissime armi automatiche, mitragliatrici e prototipi mai impiegati, introdotti per rendere l'azione più dinamica e frenetica. I campi di battaglia sono solcati da veicoli veloci, autoblindo, carrarmati, giganteschi zeppelin e biplani fulminei. I gas diventano un ausilio tattico di portata limitata, mentre le armi bianche sono usate in scontri spettacolari. Il risultato è una rappresentazione della Grande Guerra piena di esplosioni pirotecniche, prodigi tecnologici e scontri frenetici e granguignoleschi, presenti anche nella parte singleplayer. La guerra di posizione e il logoramento delle trincee sembrano ridotti ad elementi di sfondo di quello che appare come un affresco eroico e adrenalinico del tutto irrealistico. Ciononostante il gioco ha avuto un gran successo, guadagnandosi le lodi di critica e pubblico.

Come abbiamo visto, le modalità di rappresentazione della Grande Guerra nei videogiochi si sono rinnovate in modo significativo in concomitanza col centenario: dalla narrazione intimista e drammatica di *Valiant Hearts*, sostenuta da uno sforzo di ricerca di basi storiografiche, al crudo realismo, poco esplicativo ma immediato di *Verdun 1914-1918*, ed infine al tentativo di *Battlefield 1* di riscrivere l'esperienza della guerra per renderla più fruibile da un largo pubblico sempre meno interessato al realismo storico. Se pensiamo a quanto il medium videoludico interessi milioni di persone intorno al mondo, a come esso contribuisca a veicolare la memoria del passato e il suo uso nel presente, nell'ambito di quella che oggi viene chiamata Public History, appare ancora più pressante la necessità per il mondo della ricerca e dell'educazione di confrontarsi con esso, di comprenderne le dinamiche e di padroneggiarne i linguaggi, magari per criticarlo meglio.

ALDO GIUSEPPE SCARSELLI