



**ISTITUTO NAZIONALE
FERRUCCIO PARRI**

Terza conferenza italiana di Public History – proposta di panel

Titolo

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

**[Playing history in town: dissemination, learning and re-appropriation of
the territory through urban games]**

Temi e ambiti di esperienza

4. Territorio

Descrizione generale

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.

English version

Proceeding through multiple codifications of materials (documents, resources, testimonies, etc.), historical divulgation and research already operate a process of narrativization, although bound by the path traced by sources and guided by coherence, knowledge and intelligence. Therefore, combining narrative forms with history appears logical and natural, as shown by historical literature's great diffusion. From this point of view, the game represents a further leap forward that overcomes the traditional narrative, which seems no

longer sufficient also in historical divulgation. Thus, the simulations – that is the part that makes the game interactive, distinguishing it from other forms of passive narration such as literature – become fundamental tools for involving the public. However, their genesis is complex, as they represent simplified models of reality, which contain prejudices, assumptions and premises that must be examined, discussed, criticized. The outcome is not the simple account of an event, but a new event that shares different affinities with the "original", but which is at the same time something new and different. Among game modes applied to history, urban games are one of the most interesting. In fact, not only they allow us to recount specific events and enhance documentary heritage in an attractive and compelling way, but they also possess the virtue of constructing (or rebuilding) a link between users and territory, redefining places that are in the meantime connected with daylife of citizens and full of historical contents often unknown or forgotten.

Interventi

1) **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.

2) **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.

3) *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.»

4) *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.

Coordina e introduce

Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri) - redazione_insmli@insmli.it

English version

1) Playing with history, advantages and risks

Gabriele Sorrentino (PopHistory)

The game is able to involve a young audience, which struggles to keep the attention for long times, thanks to the stimulus of competition. It is therefore useful to evaluate its potential and risks from the point of view of Public History (PH). Main types of games are *Board games* and *Role Playing Game*, on line or live. Among them, we must remember the urban games that are played in urban spaces and do not require special costumes, but allow the involvement of immersive within a given scenario through relatively simple mechanics. It is important to understand how the game is a form of narration that is used differently from what happens with a book. A traditional reader can be defined as passive, in the sense that he reads the story that the author has written and can not intervene in the text. He suffers the story, he lives it, suffers for it and can not change it. The game, on the other hand, is a form of active storytelling where players participate in the flow of the story and their conduct affects the outcome of the game. In a game, the participants must be able to win and, above all, when facing an obstacle they must have a real chance to overcome it. In the same way it is necessary that the players can lose, even if they play the winners, because otherwise it would be a very fascinating game. Otherwise the game does not work, it becomes a script play that distorts the nature of the play experience. The game with historical background has inherent in its DNA the possibility of creating caesura in the real narration of facts (the so-called *what if?*, that is the contraction of *what would have happened if?*) And to build *uchronia*, that are parallel stories. How does this feature, in some subversive ways, reconcile with Public History? To answer this question, I will analyze some historical games from the PH point of view, trying to provide some practical suggestions to make the play experience compatible with a PH approach.

2) From the urban space to the historical urban game

Giorgio Uberti (PopHistory)

In Siena, in the Palazzo Pubblico, there is a cycle of frescoes by Lorenzetti from the beginning of the thirteenth century. It is the allegory on the effects of good and bad government. It had to inspire the work of the city administrators who gathered in these rooms. We can also interpret it as an Urban Game. The government is the dynamics of the game, the city is the space in which the action of play takes place and on the walls there are the opposite results of the choices of the players. Gamification is the transformation of the dynamics, real or hypothetical, that take place or have occurred, within a process, in a playful practice with typical elements of the game. For example, a battle between two armies can be transformed into chess. In Italo Calvino's "Invisible Cities" the intervention will focus on the narrative processes in the city scale. Modern cities are rich in narrative elements. These elements allow "gamification" of urban space in very different ways. The games that are created give rise to new ways of enjoying the public space that can also include artistic, cultural and historical processes. There will be examples of how to make an urban space playable starting from treasure hunts until the arrival of digital technology and the Internet. When the selected process is a historical process the urban game becomes a historical urban game. Like games, historical urban games, they enjoy all the advantages linked to the identification and learning of the player.

3) *Echi resistenti*. Urban game about the liberation of Modena

Silvia Lotti (PopHistory)

Every year, the initiatives organized in the context of the 25th April Anniversary are numerous and varied in every city centre and the attention focuses, from time to time, on specific aspects of the resistance period and World War II in general. In spite of the wide range of possibilities, it is not always easy to find innovative projects to present. By embracing the "Public History" methodology, we challenged ourselves to enhance an extremely important heritage of bibliographical and documentary research. This highly valuable patrimony was built up by years of work done by the net of Italian Historic Institutes about the places of the resistance fight and we decided to share it with the public through a less employed but much more involving channel, which has also a strong methodological necessity: the "urban game". Using an urban game to narrate twenty months of the Resistance and the Liberation Day has proven to be a creative challenge, a game and a research activity all at once. Moreover, it was also a way to give a voice to the places and people that represented the antifascist battle in the city of Modena: places that belong to our daily life and do not usually draw our attention or places that look meaningless because of the lack of evident signs. *Echi Resistenti* – this is the name of the initiative that took place in Modena on the 22nd of April 2018 – presented a narrative framework that allowed the participants to "dive" into Irma's story, a modenese partisan courier who disappeared on the eve of April 1945, whose movements, encounters and events had to be retraced. In fact, Irma had a secret code to decode, which was essential to start the liberation process of Modena. The distress signal was given to the participants of the game directly by the commander of the Gap brigade "Walter Tabacchi", who was impersonated by our colleague.

4) *Playing an historical biography: the Milano45 case*

Igor Pizzirusso (Istituto Nazionale "Ferruccio Parri")

Could the biography of a historical character become a game? The *Milano45* project started from this first, fundamental question. The idea was to create an urban game that traces "Milanese" life's milestones of Ferruccio Parri, founder of the National Institute that is now carrying his name.

Despite being one of the heads of Italian Resistance first (1943-1945) and President of the Council of Ministers then (in 1946), Parri is a generally little-known figure to the general public, even though the importance he had in the history of our Country in the years preceding and following the WWII. Therefore, the game had the main objective to contribute to a better acquaintance of his life and the several aspects of his personality, starting from a pivotal moment of his experience: the capture by the Nazi-Fascists in January 1945. The game has given prominence, thickness and voice both to Maurizio (this was Parri's battle name) and to places and people representing the Resistance in Milan and on a national scale. Furthermore, since the Parri's biography is so little-known but "public" in any case, its representation was at the same time an intriguing and very delicate challenge. On the one hand, it should be considered the need to be captivating to engage the audience, on the other hand there was the constraint constituted by the narrow tracks of the personal history of the protagonist, inevitably linked with the history of the local and national partisan struggle. Understanding how far and deep is possible to go in exploiting the gray areas (maintaining accuracy and attention obviously) has become essential to develop a truly effective gamification process.

Introduction and coordination

Igor Pizzirusso (*Istituto nazionale Ferruccio Parri*) - redazione_insmli@insmli.it

Curricula dei relatori

Gabriele Sorrentino - laureato in Scienze Politiche con Indirizzo Storico Politico presso l'Università degli Studi di Urbino con una tesi in Storia Medievale, diplomato al Master di II livello in Public History presso l'Università degli studi di Modena e Reggio Emilia con una tesi dal titolo *Giocare il Risorgimento: un approccio di Public History ai Moti modenesi del 1831*. Giornalista, addetto stampa, si occupa di storia locale, scrive articoli e saggi storici ed è anche un narratore fecondo, con all'attivo tre romanzi storici e una saga Fantasy. Tiene conferenze di Storia locale, spaziando dalla Storia romana, al Medioevo, al Rinascimento, fino al Risorgimento. È tra i soci fondatori di POP HISTORY, l'Associazione nata dall'esperienza di alcuni studenti del Master in Public History di UNIMORE.

Contatto: gabriele.sorre1976@gmail.com

Giorgio Uberti - Laurea triennale in Scienze dei fenomeni sociali nel 2010, e laurea magistrale in Scienze sociali applicate al mercato del lavoro e alla direzione d'impresa nel 2013 conseguite presso l'Università Cattolica di Milano. Cultore in Storia sociale e Storia economica, tra il 2013 e il 2015, ho svolto ricerche in ambito storico e sociale presso alcuni importanti patrimoni archivistici. Nel 2016 ho conseguito il diploma di Master di II livello in Public History presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. Dopo il Master, Libero Professionista, specializzato nella ricerca e nello sviluppo sperimentale nel campo delle scienze sociali e umanistiche. Dall'esperienza del master è nata l'associazione PopHistory di cui sono vicepresidente.

Silvia Lotti - laurea in Scienze della Formazione Primaria presso l'Università di Bologna con una tesi in storia contemporanea sulla Bosnia Erzegovina (2015); diploma di Master di II livello in Public History presso l'Università degli studi di Modena e Reggio Emilia (2016) con un tesi sull'avvio alla nascita di un centro di documentazione sul sisma presso il Comune di Mirandola (Modena). Pubblicazioni: *Silvia Lotti, Una faglia tra storia e memoria. Il centro di documentazione sul terremoto dell'Emilia, E-Review, 4, 2016* e *Silvia*

Lotti and Chiara Lusuardi, Echi resistenti. Urban game della Liberazione, Novecento.org, n. 10, agosto 2018.
È insegnante di ruolo alla scuola primaria e socia fondatrice dell'associazione PopHistory, di cui è anche segretaria.

Igor Pizzirusso - lavora all'Istituto nazionale Ferruccio Parri (ex INSMLI) dal 2006. Ricercatore e *web content manager* dell'Istituto e della rete degli enti associati (quest'ultimo ruolo dal 2010). Il suo principale progetto di ricerca è la banca dati "Ultime lettere di condannati a morte e di deportati della Resistenza italiana", per la quale si è occupato sia di programmazione web che del reperimento dei documenti originali. È anche responsabile della gestione dei database su "Stampa clandestina" e "Antifascisti, combattenti e volontari della guerra di Spagna", oltre all'Atlante delle stragi naziste e fasciste, di cui ha curato anche una parte della ricerca e per il quale tuttora si prodiga nella fase di correzione e nuove implementazioni. È anche segretario di redazione e *web content manager* della rivista di didattica della storia Novecento.org, sulla quale verrà a breve pubblicato un suo saggio sui meme storici.

Contatto: redazione_insmli@insmli.it

Referente

Igor Pizzirusso

Tel: +39 3355623978

Contatto: redazione_insmli@insmli.it

English version

Gabriele Sorrentino - Master's Degree in Political Sciences (Historical Political major) at the University of Urbino with a thesis in Medieval History; Master's Degree in Public History at the University of Modena and Reggio Emilia with a thesis entitled "Playing the Risorgimento: a Public History approach to the Modenese Motions of 1831". Journalist, press officer, handles local history, writes articles and historical essays and is also a fertile narrator, with assets of three historical novels and a Fantasy saga. He lectures on local history, ranging from Roman history, to the Middle Ages, to the Renaissance, up to the Risorgimento. He is one of the founding members of POP HISTORY, the Association born from the experience of some students of the UNIMORE Master in Public History.

Email: gabriele.sorre1976@gmail.com

Giorgio Uberti - Bachelor's Degree in Social Sciences in 2010, and Master's Degree in Social Sciences applied to the labor market and business management in 2013 at the Catholic University of Milan. In 2013, he worked in social history and economic history. I carried out historical and social research in some important archival heritages. In 2016 I received a Master's degree in Public History at the University of Modena and Reggio Emilia. After the Master, I became a freelancer, specialized in research and experimental development in social sciences and humanities. I'm vice president of the PopHistory association.

Silvia Lotti – Master's Degree in Sciences of Primary Education at the University of Bologna with a thesis in contemporary history on Bosnia and Herzegovina (2015); 2nd level Master's degree in Public History at the University of Modena and Reggio Emilia (2016) with a thesis on the launch of a center of documentation on the earthquake at the Municipality of Mirandola (Modena). Publications: Silvia Lotti, *A fault between history*

and memory. *The documentation center on the earthquake of Emilia*, E-Review, 4, 2016 and Silvia Lotti and Chiara Lusuardi, *Echi resistenti. Urban game sulla Liberazione*, Novecento.org, n. 10, August 2018. She is a tenured teacher at primary school and a founding member of the PopHistory association, of which she is also secretary.

Igor Pizzirusso – Researcher and web content manager for Ferruccio Parri National Institute (former INSMLI) and his network of institutes since 2006. His main project is "Last Letters of condemneds to death and deportees of the Italian Resistance" database, for which he also took care of the retrieval of the original documents. He's also in charge of the management of *Resistance press* database and *Spanish war's antifascists, fighters and volunteers* database. He took part as well in *Atlas of Nazi and Fascist massacres* project, both in research and web programming. He is also editorial secretary and web content manager of the history education magazine Novecento.org. His essay about historical memes will be published soon on this magazine.

Email: redazione_insmli@insmli.it

Contact

Igor Pizzirusso

Tel: +39 3355623978

Email: redazione_insmli@insmli.it