

Per capire chi siamo, dobbiamo sapere da dove veniamo. Lo studio della storia mi ha spesso posto di fronte a numerosi dilemmi etici e morali, riguardanti momenti che ancora oggi vengono ricordati non solo nei libri, ma anche grazie a diverse ricorrenze, necessarie per impedirci almeno in parte di commettere gli stessi errori del passato. **Preservare questi momenti ci permette di sopravvivere alle tentazioni del lato oscuro del nostro animo**, ed è per questo che ogni tentativo di ricordare ciò che è stato, magari sfruttando una chiave espositiva originale a seconda dei medium in cui viene riprodotta, è cosa degna di ammirazione.

Seguendo questo ragionamento colgo l'occasione di portare in evidenza *My Memory of Us*, un **gioco** pubblicato dal piccolo studio polacco Juggler Games che tenta di proporre, in chiave videoludica, alcuni dei momenti più difficili della Seconda Guerra Mondiale: l'inizio del conflitto nel 1939 e la successiva ghettizzazione degli ebrei.

L'AMORE È LA CHIAVE

Il ritrovamento di un album fotografico da parte di una ragazzina sorridente risveglia in un bibliotecario memorie sopite da tempo, che vengono a galla grazie al ricordo di tante avventure vissute dal protagonista insieme a una bambina. **La spensieratezza dei due fanciulli si dissolve in un baleno a causa dell'invasione da parte di un esercito di robot**, i quali in maniera piuttosto edulcorata e fiabesca cominciano a dipingere di rosso i vestiti di alcune persone, per poi chiuderle all'interno di un ghetto, separandole da coloro con cui avevano trascorso la loro vita fino a quel momento.

I due bambini si trovano quindi a gestire la loro infanzia in un modo che oggi troveremmo inimmaginabile, e tale passaggio, scandito con ritmo dalla narrazione della storia divisa in capitoli, riusciamo a sentirlo sulla nostra pelle grazie alla purezza con cui viene presentata l'intera vicenda. Ed è importante sottolineare questo passaggio innanzitutto, perché **il messaggio che gli sviluppatori vogliono trasmettere con *My Memory of Us* è chiaro**

come il sole in una giornata d'estate: non è tanto lo schema o la rappresentazione dei personaggi a fare la differenza, quanto invece la facilità con cui la nostra mente, a conoscenza dei fatti realmente accaduti, riesce immediatamente ad associare luoghi, immagini e personaggi.



IL GIOCO PRESENTA
MOLTI MOMENTI
TOCCANTI CONDIVISI DAI
DUE BAMBINI,
ENFATIZZANDO IL
CONCETTO DI AMICIZIA
ANCHE DURANTE LE
DIFFICOLTÀ

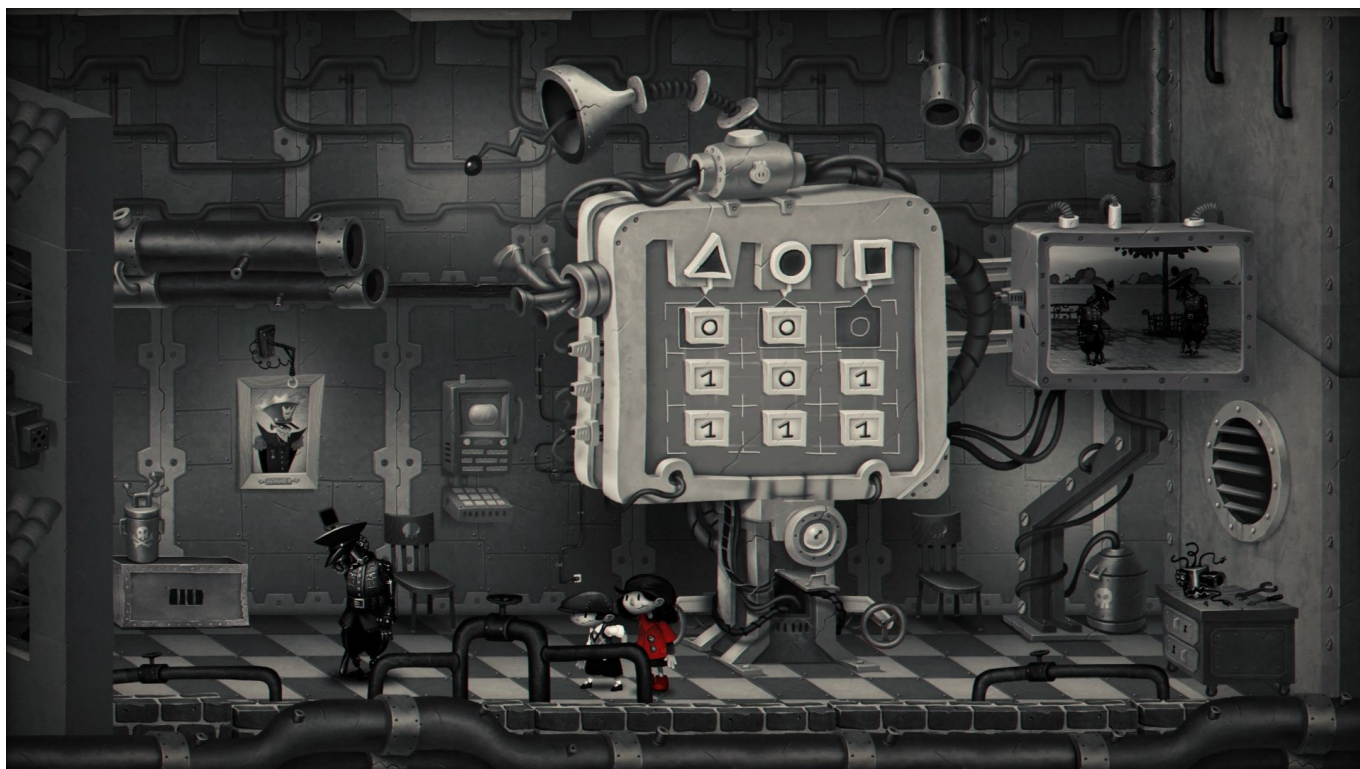
La filigrana utilizzata dagli sviluppatori per mettere in scena il racconto sfrutta una scala di colori basata principalmente sul bianco e nero, in cui spesso spicca qualche dettaglio di

colore rosso vermiglio, associato spesso a oggetti con cui interagire, ma anche a tutti gli abitanti della città ghettizzati, che infatti vengono separati dalla massa rimasta in bianco e nero diventando oltretutto oggetto di scherno e denigrazione. Restando in tema con i personaggi, **è stato anche interessante notare come i soldati nazisti siano stati rimpiazzati da robot, in pratica macchine senzienti prive di sentimenti** che non possiedono alcun tipo di empatia con gli umani. Questa metafora visiva riesce perfettamente a riprodurre il contesto, sfruttando anche una patina fantasiosa interessante che ci ha permesso di proporre il titolo pure ai più giovani (accompagnato ovviamente da una spiegazione).

A chiudere il gioco di similitudini e metafore è la colonna sonora, che non si avvalora in alcun modo di un doppiaggio in qualsivoglia lingua, sfruttando - al contrario - dei dialoghi senza parole fatti da suoni divertenti, che cambiano vocalità diventando stridii nel caso dei robot. È quindi importantissimo evidenziare che **il titolo vuole esplicitamente descrivere una condizione di miseria e disagio durante una guerra**, utilizzando come metodo espositivo l'arma più forte in circolazione: la leggerezza di un sorriso.

LA SEMPLICITÀ COME ARMA

Al posto di sfruttare meccaniche di gameplay complesse e stratificate, il titolo sviluppato da Juggler Games si affida alla formula semplice dei platform bidimensionali, lasciando a noi giocatori il compito di guidare simultaneamente i due bambini all'interno dei capitoli proposti in questa occasione (per un totale di diciotto).



IL GAMEPLAY ELIMINA
UNA STRUTTURA
ARTICOLATA PER
LASCIARE SPAZIO ALLA
SEMPLICITÀ,
PERMETTENDO A
CHIUNQUE DI GODERSI
L'AVVENTURA

La configurazione dei comandi è estremamente basilare, si parla di muovere i personaggi all'interno del gioco mediante l'uso delle frecce direzionali, alternando all'occorrenza i tasti appositi al fine di far prendere per mano i due, oppure fargli compiere determinate azioni standard. Durante lo svolgimento dei livelli, il gioco salva continuamente una volta arrivati ai checkpoint, così da non farvi perdere eccessivamente la pazienza una volta pizzicati dalle guardie robot mentre state facendo qualcosa di sbagliato. **Di fatto questo espediente**

elimina il game over, trasformando così l'esperienza in una semplice fruizione del racconto. L'unione fa la forza, ed è toccante notare come il significato filosofico che sta dietro al detto venga piacevolmente tradotto in meccanica di gioco grazie alla presenza di numerosi puzzle ed enigmi, pronti a farvi spremere le meningi quel tanto che basta a proseguire oltre. Grazie a questo livello di semplicità, che finisce per complicarsi solo un momento verso il finale, **il gioco si adatta perfettamente alla fruizione di un pubblico più giovane**, che può goderselo in compagnia di una persona che serva più che altro a instillare una curiosità fatta di domande legate a un contesto così delicato.



Anche se la struttura ludica di questo videogioco può sembrare semplice, o addirittura banale, nella sua esposizione, non posso fare a meno di pensare che il medesimo potrebbe risultare un ottimo espediente per avvicinare i più giovani al ricordo, senza necessariamente farli scontrare subito con la serietà di diverse ricorrenze come il Giorno della Memoria. Utilizzare una chiave fatta di sorrisi, ma anche di parole e concetti toccanti, finisce per risultare il metodo migliore utile a farci capire da dove veniamo per non fare gli errori del passato. Pensateci su, ne vale la pena.

