26 dicembre 2016 16:42

'Reconstruction". Un videogioco per riconciliare la Colombia

di Redazione



Piccola carnagione pan di zenzero e cappello afro, Victoria e' l'eroina di "Reconstruction", videogioco creato e sviluppato a Bogota' che mette il giocatore nella pelle di questa vittima del conflitto armato colombiano e la fa riflettere sulla guerra.
L'obiettivo e' di "metterci un po' nella pelle degli altri", spiega alla France Press Alvaro Triana, produttore di "Reconstruction", per comprendere quelli che hanno vinto un conflitto che, dopo piu' di 50 anni, ha coinvolto guerriglie, paramilitari e forze armate, con un saldo di otto milioni di vittime, con piu' di 260.000 morti e 60.000 dispersi.
La storia comincia quando Victoria, di una trentina di anni, torna nel suo villaggio natale di Pueblo Escondido, un luogo immaginario della regione di Uraba (nord-ovest), da dove era fuggita quando aveva 14 anni, sconvolta dalla violenza.
Lei ha quindi dei flashbacks su quella che era stata la vita all'epoca in questo piccolo avamposto della giungla colombiana, con la sua piazza piena di alberi e la sua chiesa tipica, sui suoi rapporti con suo nonno, con altre persone del villaggio e anche con dei combattenti dei gruppi armati.
"Le decisioni del gioco modificano la storia in modo che l'accento sia posto su cio' che noi faremmo in quelle situazioni. Non e' tanto facile come si crede". Aggiunge Alvaro Triana, 34 anni, precisando che il gioco si indirizza principalmente ai cittadini che non hanno vissuto i combattimenti da vicino.
"E se io vado in soccorso di uno, chi potra' attaccare il mio villaggio? E' bene fare questo o o bisogna lasciarlo morire?", si domanda questo ingegnere di sistemi. "Reconstruction" ha uno scopo pedagogico e per questo non contiene immagini di violenza, ne' sul flusso del traffico di droghe, fonte di finanziamento dei gruppi armati illegali.
"Un gioco di guerra non puo' stimolare dei buoni comportamenti" e il narcotraffico e' un problema difficile da affrontare, "non vogliamo giocare sull'aspetto morboso", dice il produttore.
La storia si appoggia sul cartone animato e non cerca di stigmatizzare gli aggressori, considerando che essi sono il prodotto di una serie di circostanze tipiche della dinamica della guerra.
Il gioco, sviluppato in parte grazie ad un aiuto finanziario della Cooperazione tedesca (GIZ), sara' disponibile in spagnolo e in inglese nel mese di gennaio. Potra' essere scaricato gratuitamente sugli smartphone e sui tablet iOS e Android.
L'idea e' venuta fuori l'anno scorso quando Alvaro Triana ha incontrato la produttrice audiovisiva Patricia Ayala, che aveva realizzato una serie di cronache sul conflitto armato.
A febbraio, un prototipo era pronto, fatto grazie agli archivi del centro nazionale della memoria storica (CNMH) e da testimonianze delle vittime. La versione finale ha cominciato ad essere sviluppata ad agosto.
"Stranamente, l'idea di un videogioco sul conflitto armato ha suscitato piu' ostilita' da parte delle persone che lavorano con le vittime che da parte delle vittime stesse" si ricorda Alvaro Triana, che ha creato questo gioco con una ventina di specialisti dell'animazione, di ingegneri, di artisti e programmatori.
Delle donne che lavorano in un laboratorio di cucito al CNMH, hanno anche voluto che il loro lavoro di ricamo apparisse in alcune scene.
Si tratta di trasmettere un messaggio "che sia ottimista e non qualcosa di catastrofico perche' di questi ne abbiamo assai!", dice il giovane creatore, che considera "Reconstruction" come uno strumento di riconciliazione per un Paese che ha siglato la pace con le Forze Armate rivoluzionarie della Colombia (FARC), il piu' vecchio gruppo guerrigliero del continente americano.

(da un lancio dell'agenzia France Press – AFP del 26/12/2016)