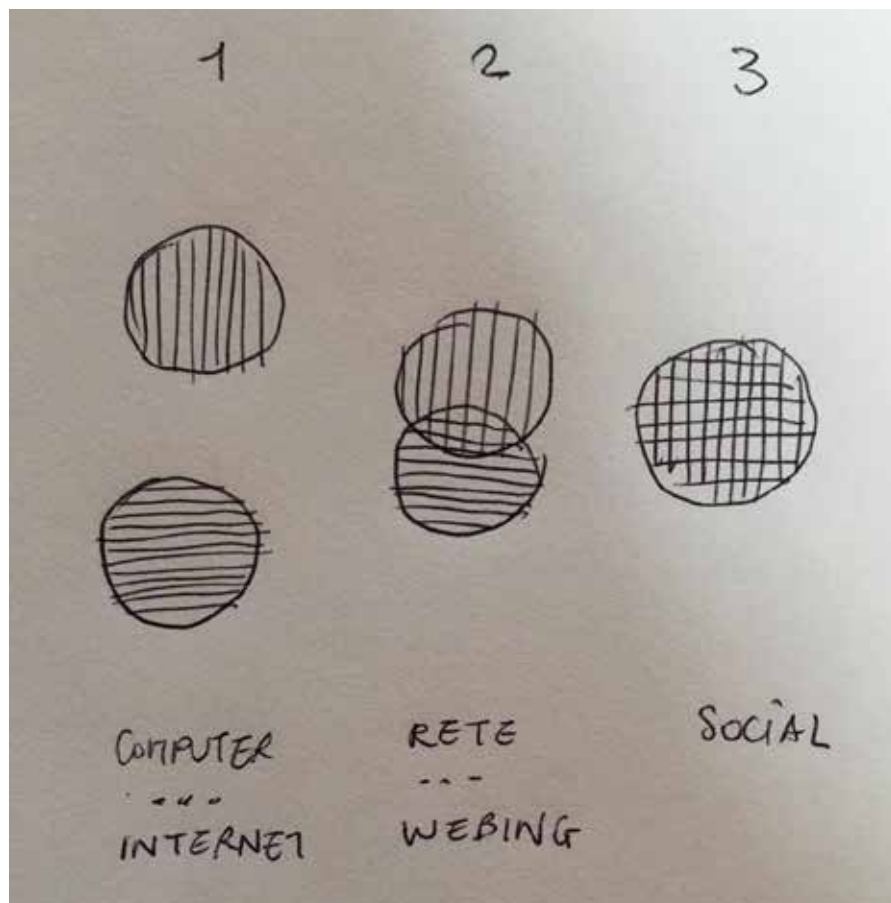




Su come ho scritto la versione
per ragazzi di *The Game*
di Alessandro Baricco
(e su altre questioni interessanti)

Sara Beltrame, giornalista indipendente



Appunti di scrittura –
schema logico dei mondi,
bozzetto di Tommaso
Vidus Rosin
(foto di Sara Beltrame)

I videogiochi hanno rovinato la mia vita.
(Meno male che ne ho altre due).
Anonimo

Vivo a Barcellona da dodici anni. Il mio quartiere è molto popolare, fatto di piazze e di stradine strette che si arrampicano verso la montagna del Montjuïc.

È da almeno un paio di millenni che utilizziamo ‘la chiamata’ come scusa per far iniziare una storia e, proprio come nelle migliori delle avventure, anche la scrittura di *The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi* è cominciata così: con una chiamata nel mio *barrio*, il Poble – Sec, nel gennaio del 2019.

Fa freddo ma c’è il sole. Il meccanico di fronte a casa si è messo a lavorare piuttosto presto, questa mattina. A quanto pare un ragazzo è rimasto a piedi: il suo motorino ha deciso di smettere di funzionare e lo vedo gesticolare animatamente con il meccanico tenendo il cellulare in mano. Tra qualche minuto lancerà una videochiamata sfiorando quell’apparecchio sottile per avvisare il suo datore di lavoro dell’inevitabile ritardo. Il mio di telefono squilla varie volte prima che mi deci-

da a rispondere, perché sono troppo impegnata a farmi gli affari degli altri pensando a quanto la tecnologia ci sia venuta in soccorso per risolvere velocemente situazioni nelle quali prima dovevamo essere sicuri di avere qualche gettone in tasca, poi dovevamo cercare una cabina telefonica e poi dovevamo sperare che qualcuno fosse a casa per alzare la cornetta.

Rispondo al cellulare.

È Alessandro Baricco, che dopo i vari ‘*comevatuttobene*’ butta lì un:

‘Hai letto il mio libro?’

‘Ehm... Quale?’

‘L’ultimo. Ci sarebbe da scrivere la versione per ragazzi. Dovresti pensarci tu.’

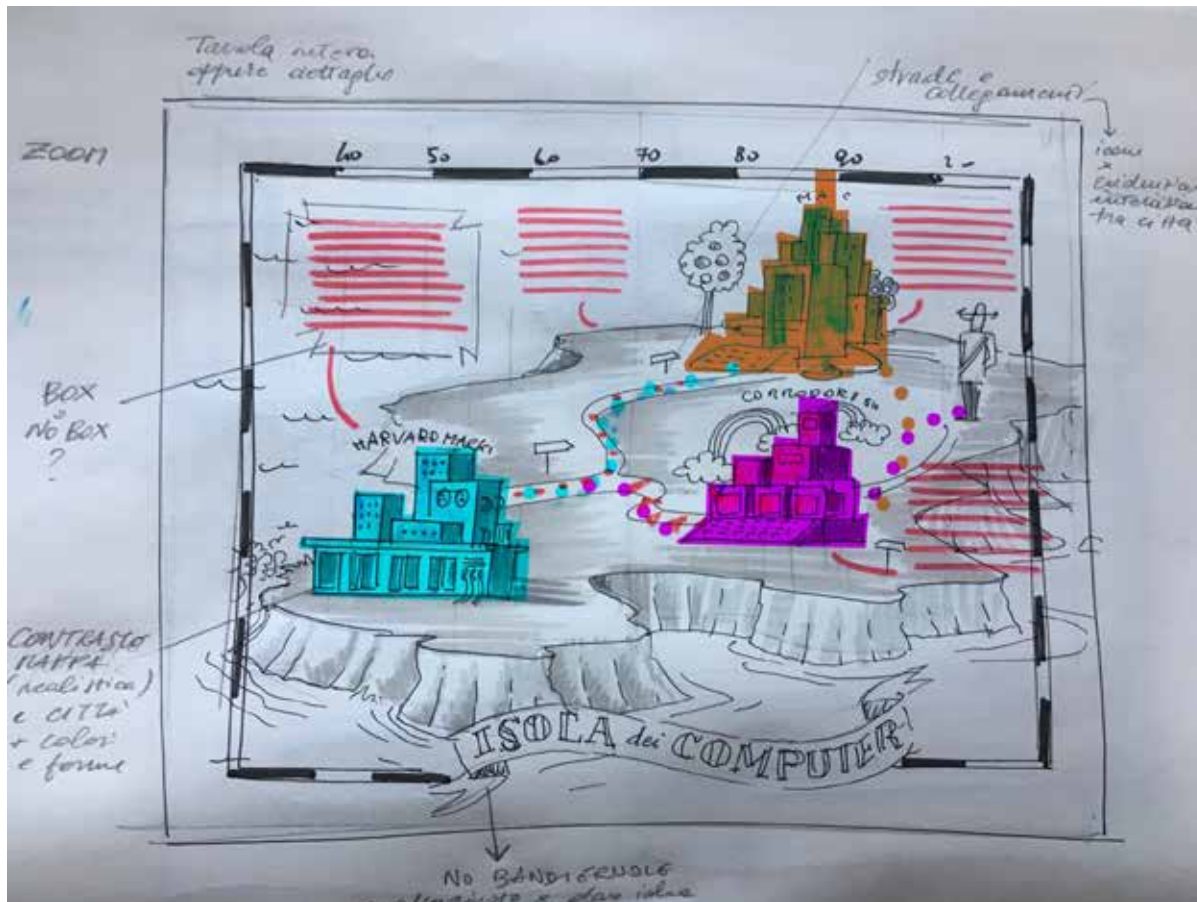
A diciotto anni, quando prendevo per la prima volta un tram in vita mia e mi perdevo a Torino per poi riuscire finalmente a infilarmi nel portone in legno della Scuola Holden in Corso Dante 118, non potevo sapere che ventisette anni dopo avrei scritto la versione per ragazzi di un libro di uno dei miei maestri. Alessandro Baricco conosce la mia passione per i saggi e per gli albi illustrati e da qualche tempo continuavo a parlargli di *ibiscotti.org*, lo spazio digitale di diffusione della lettura, creatività e filosofia per bambini e ragazzi che gestisco, collaborando con scuole e case editrici. Avevamo già lavorato insieme in altre occasioni ma questa sua proposta mi è sembrata fin da subito decisamente diversa dalle altre.

Così, mentre il ragazzo dal meccanico salta sul primo taxi che gli passa sotto il naso, io mi dichiaro immediatamente pronta a partire. Dico ‘Sì’ senza pensarci due volte, sapendo perfettamente che prima di riuscire a divertirmi come si deve in questo nuovo progetto, ci sarà da fare un po’ di strada in salita. Un bel po’ di fatica, insomma, ma di quella buona.

È normale. Fa parte del gioco.

The Game, il saggio di Alessandro Baricco pubblicato da Einaudi nel 2018, racconta la storia della rivoluzione digitale e le ragioni per le quali, a un certo punto, abbiamo deciso di lanciarcì in questo nuovo territorio. Volevamo essere più liberi, più protagonisti, volevamo avere un’esistenza meno complicata, volevamo ridistribuire il potere permettendo a tutti di accedere alla cultura e all’informazione, volevamo sottrarre i privilegi rimasti in mano per troppo tempo a pochi eletti per essere più consapevoli e più presenti nel mondo.

Oggi entriamo nel *Game* ogni volta che utilizziamo un computer, che lanciamo una *app*, che inviamo un’e-



Bozzetto di Tommaso Vidus Rosin dell'illustrazione dell'isola-città (foto di Sara Beltrame)

mail, e lo facciamo grazie a degli strumenti che ci siamo inventati (*tools*) e che ci permettono di muoverci in maniera sempre più veloce in questo territorio, restituendoci un'esperienza completamente nuova della realtà.

Il *Game* era stato immaginato dai suoi fondatori come un posto nel quale tutti potessero avere le stesse possibilità, ma abbastanza velocemente ha generato un gruppo di *player* particolarmente abili che ha iniziato a stabilire le proprie regole e a imporre i propri gusti. Queste nuove élite tendono ad avere il controllo sull'intero tavolo da gioco influenzando molto sulle scelte e sulle abitudini di tutti noi. Quando, dopo la Rivoluzione digitale, abbiamo iniziato a creare nuovi strumenti tecnologici per accedere al *Game*, eravamo convinti che questi potessero aiutarci anche a ridurre le differenze economiche tra i ricchi e i poveri. Nonostante il *Game* abbia evidentemente rivoluzionato le nostre vite risolvendo moltissimi problemi che ora non abbiamo più, il divario tra le persone che possiedono molti soldi e di conseguenza hanno molto potere e le persone che invece non ne hanno è ancora maggiore che in passato. Per quanto questo nuovo modo di esistere sia più semplice

e ci abbia resi più liberi, ha pur sempre bisogno di essere raddrizzato. È un gioco brillante e divertente, non c'è dubbio, ma resta anche complicato perché avere un computer in tasca moltiplica le nostre possibilità e genera allo stesso tempo un senso di smarrimento e confusione. Spesso siamo troppo dipendenti dai *tools* che abbiamo inventato e manteniamo a fatica un rapporto equilibrato con la realtà. D'altro canto: c'è qualcuno di noi che si stia occupando seriamente di educare i giocatori del futuro? Visto che la risposta è no, è necessario correre subito ai ripari.

Sapere come e perché abbiamo fondato il territorio del *Game* e abbiamo iniziato ad abitarlo è importante per capire i passi che dobbiamo compiere nel futuro con l'idea di raddrizzare un tavolo che sta iniziando a mostrare alcune crepe, e che sta assumendo una forma diversa da quella che avevamo immaginato quando volevamo lasciarci alle spalle le difficoltà del Novecento (venivamo da due Guerre mondiali).

Considerando la situazione che stiamo vivendo da febbraio 2020, è oltremodo urgente garantire alle persone – in particolare a quelle in età scolare – un collegamento a internet, assicurandosi che posseggano le 'digital

skills' necessarie per saperlo utilizzare. Dobbiamo preoccuparci di ridurre il 'digital divide' mentre pensiamo a come educare i nuovi *player*. Gli attori di questo dialogo non possono essere solo ed esclusivamente gli adulti. Sarebbe assurdo e piuttosto incoerente. Coinvolgere i nativi digitali era e continua a essere prioritario, necessario e doveroso.

Baricco aveva già disegnato una mappa per aiutare gli adulti a orientarsi nel *Game*, convinto che così sarebbe stato più semplice per loro continuare ad abitarlo.

Ho fatto del mio meglio per tradurre quella mappa ai ragazzi.

Una volta focalizzato *perché* farlo, c'era da capire bene *come* farlo. Fin dal primo momento mi accorgo che più che una riduzione, questo progetto editoriale è una vera e propria riscrittura, una specie di traduzione. Deve essere coinvolgente, divertente. Deve essere come un gioco. La mappa deve avere la funzione di una mappa: deve esserci un tesoro, a un certo punto, o addirittura più tesori. Deve esserci la voglia di esplorare. Deve esserci un certo senso di avventura. Ci devono essere cose da imparare. Deve esserci la capacità di spiegare in poche parole concetti che in una persona adulta si danno per scontati. Per esempio: sapreste definire in tre righe il concetto di 'Guerra fredda'? E poi questo libro deve essere un ponte tra generazioni. Sia gli adulti che i ragazzi devono trovare una ragione per leggerlo: per gli adulti dev'essere divertente fare un viaggio nel passato per ricordarsi quando andavano a passare qualche ora al pomeriggio nelle sale giochi davanti a *Space Invaders* o la prima volta che, dopo il vinile, hanno avuto tra le mani un CD.

C'è anche da fare un grande lavoro per unificare gli strati di senso e di stile contenuti nel testo originale, ricco di neologismi (per esempio, 'oltremondo') e di metafore che a volte prendono le mosse dal linguaggio geografico, altre da quello geologico, altre ancora da quello strettamente tecnologico.

Da un lato ho la sensazione di stare seduta su una navicella spaziale pronta a decollare per un nuovo pianeta, dall'altro non so esattamente nemmeno come farla partire, questa dannata navicella: è piena zeppa di pulsanti. Insomma, c'è un sacco di lavoro da fare ed è con tutta questa pressione addosso che rimango a guardare il cursore lampeggiare per ore, aspettando che arrivi la prima battuta.

Mentre scopro che il meccanico di fronte a casa è in grado di risolvere una media di otto problemi tecnici

complicati per ogni giornata lavorativa, io mi blocco. Non è un blocco creativo. Al contrario. Sto pensando a talmente tante cose contemporaneamente che continuo a formulare ipotesi e idee, ma continuo anche a scartarle. Mi areno ma sono consapevole che una volta trovata la chiave di scrittura giusta, il resto sarà tutto in discesa e potrò così trasmettere all'illustratore Tommaso Vidus Rosin i concetti chiave per iniziare anche a lavorare alla trasposizione illustrata del saggio. Non dimentichiamoci che questo è un lavoro di squadra e l'equipaggio è formato da tre persone: Alessandro Baricco è il curatore del progetto, Tommaso Vidus Rosin l'illustratore e io l'autrice dei testi.

L'unico modo per iniziare a scrivere è iniziare a scrivere. Non c'è altro modo. Non esiste. Sembra banale ma non lo è affatto.

Quindi vado.

Mi butto.

Il primo tentativo di decollo risulta decisamente catastrofico.

Il secondo è anche peggiore del primo.

Il terzo?

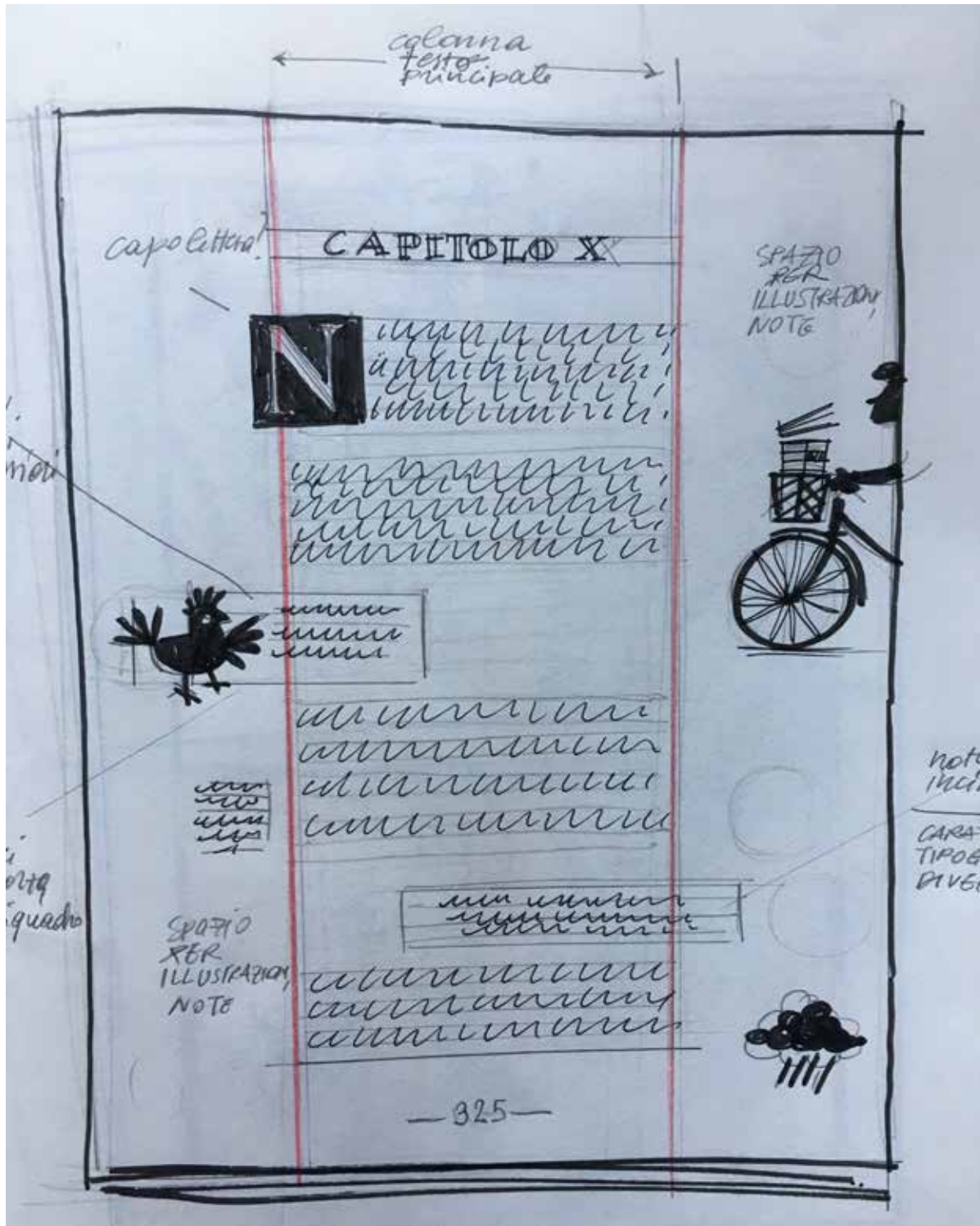
Fa male solo ricordarlo.

Non sto parlando di tentativi durati un paio di ore o al massimo un paio di giorni, ma di prove di scrittura lavorate da gennaio fino almeno a fine marzo. Esausta, arrivo a ipotizzare una quarta proposta di scrittura del progetto il giorno stesso in cui devo incontrare Alessandro Baricco a Barcellona. Mi metto all'opera, giunta alla conclusione che non posso scardinare un saggio filosofico mantenendo saldo il suo messaggio se non mi diverto nel farlo.

Quindi a un certo punto mando al diavolo tutti e tutto e decido di provare a divertirmi. Decido proprio di prenderla come un gioco.

Scrivo di getto, in un paio d'ore, credo. Quattro o cinque cartelle. Salvo il nuovo documento con il nome di 'Versione Impossibile.doc'. Chiedo a Tommaso un paio di disegni veloci raccontandogli l'idea che ho in testa. Stampo tutto e corro all'appuntamento con il curatore.

Ci sediamo al tavolino stretto di una storica ferramenta catalana trasformata in un bar di tapas. È pieno di gente, pieno di camerieri che svolazzano tra i tavoli. Sorridono. C'è musica. Incrocio le braccia e mi abbandono allo schienale scomodo di una sedia in legno che per troppo tempo ha sostenuto schiene stanche e ricurve. Dentro di me so cosa gli dirò, se anche questa versione non dovesse funzionare. Gli dirò che lascio la missio-



Bozzetto di Tommaso Vidus Rosin della struttura delle pagine di *The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi* (foto di Sara Beltrame)

ne, che scendo dalla navicella spaziale senza nessun rimorso e che sono pronta a passargli il contatto di un nuovo pilota che non vede l'ora di occuparsi del lavoro al posto mio. Prima però devo per forza fare quell'ultimo azzardatissimo tentativo. Dico 'azzardatissimo' perché sono sicura che dirà 'Non va bene' per varie ragioni. Tanto per iniziare la voce narrante del testo che gli sto proponendo è quella di una prima persona femminile. Mentre nel suo testo è lui a parlare, nella 'Versione Impossibile' di *The Game* è una sorta di Peter Pan femmina o, se si preferisce, una specie di Pippi Calzelunghe del XXI secolo a prendere la parola. Il to-

no è molto leggero e il vocabolario prende le mosse dal linguaggio marittimo, abbandonando completamente le altre metafore presenti nel testo originale. La 'Versione Impossibile' è quella che si legge oggi pubblicata da Feltrinelli e dalle altre case editrici che hanno tradotto *The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi* in Francia, Germania, Spagna. Quand'ero giovane ho sempre sofferto nel mio lavoro. Forse perché ho iniziato a farlo a ventuno anni, forse perché non ero giovane ma molto giovane; ma sta di fatto che con il tempo ho capito che se non mi divertivo mentre lavoravo, era davvero la fine.

Per entrare in quello stato di leggerezza, la via più semplice è non pensare al risultato. Per non pensare al risultato, è necessario non proiettarsi nel futuro. Per non proiettarsi nel futuro, bisogna solo ed esclusivamente stare nel presente. Per convincere la mente a stare nel presente, c'è solo una via: avere una buona squadra. Una squadra dalla quale non vuoi scappare, con la quale stai bene.

Prendere le cose come un gioco, se si ha una magnifica squadra con cui giocare, è la migliore delle condizioni per lavorare in ambito creativo. Eppure, sono cresciuta con certi adulti che mi dicevano: 'Questo non è un gioco!', 'Non prenderla come un gioco!', come se associare il mio mestiere al gioco fosse un modo per degradarlo all'ultimo degli scalini, il più basso. E invece bisogna proprio sapersi divertire e ricordarsi di doverlo fare per non ossessionarsi con quello che può o non può accadere nel futuro e con quello che può o non può piacere agli altri, per non cadere, per non arenarsi. Non credo che esistano altri modi di fare questo mestiere se non ritornando ragazzini.

Le difficoltà nel mio lavoro sono così tante che, se a un certo punto del cammino di creazione non si inizia a riattivare ricordi buoni, il viaggio termina immediatamente. Nessuno giocherebbe due volte a un gioco nel quale non ci si diverte. Purtroppo le regole del mercato, se si vuole vivere di questo mestiere, sono veramente molto dure e complicate, soprattutto se sei una donna. Bisogna pertanto trovare il modo di alleggerire la testa focalizzando l'attenzione non tanto sull'opera creativa, ma sul processo di creazione. Quando hai terminato di raccontare una storia – declinata sotto forma di sceneggiatura per un film, per un documentario, per un libro – non ti rimane in mano la storia che hai raccontato, bensì la strada che hai percorso con la tua squadra per assemblarla, costruirla, limarla, lucidarla, metterla a punto affinché funzioni.

Per il tipo di persona che sono e per il tipo di vita che ho deciso di vivere, i progetti creativi dei quali mi occupo sono ormai solo una scusa per tessere relazioni, costruire dinamiche, rompere schemi e regole, incontrare persone, condividere il mio punto di vista, scontrarmi, trasformarmi. Divertirmi, insomma.

The Game. Storie del mondo digitale per ragazzi avventurosi narra la storia di una ragazzina molto curiosa che mette le mani su un computer per la prima volta in vita sua e non può non farsi domande su chi, come e perché qualcuno a un certo punto abbia inventato quel-

la macchina meravigliosa, con la quale può navigare incontrando le risposte a (quasi) tutte le proprie domande. Per quanto il computer e soprattutto Google possano aiutarla in questa ricerca, ha la fortuna di leggere un libro – *The Game* di Alessandro Baricco – col quale risolvere (quasi) tutti i suoi quesiti. Trattandosi di un saggio per adulti di più di trecento pagine, la ragazzina si propone di condividere le scoperte di quel libro con il lettore, per accompagnarlo in un viaggio avventuroso nel quale i capitoli del testo originale si trasformano in isole e le parti filosofiche in monete da raccogliere per rimpinzare un forziere che, alla fine dell'avventura, sarà pieno zeppo di tesori.

Quando scopri dove incidere una struttura narrativa per farla crollare senza tradirne i concetti, un testo può trasformarsi in qualsiasi cosa, a patto che l'operazione di trasformazione non si riduca a un mero esercizio di stile. È un bel viaggio, una bella avventura da intraprendere in squadra, magari proprio a scuola.

Provateci!