



La pagina che non c'era

La Pagina che non c'era – EDIZIONE 2020/2021

Il libro: Michele Cocchi, *US*, Fandango Libri – collana Weird Young 2020 pag. 320

Tommaso ha 16 anni e da 18 mesi non esce di casa, quasi non esce dalla sua stanza, è quello che gli psicologi chiamano hikikomori, letteralmente “chi si è ritirato, chi sta in disparte”. Da un giorno all'altro, ha abbandonato il basket, la scuola, le sue passioni e ormai passa il tempo a guardare video di vecchie partite NBA e a giocare ai videogame.

Tommaso è il protagonista del libro di Michele Cocchi, *US* selezionato per l'VIII edizione del nostro concorso e che, per l'attualità della tematica, viene proposto come libro ponte agli alunni della scuola secondaria di primo e di secondo grado.

US, letteralmente *NOI* in inglese, nel romanzo è il titolo di un videogioco molto ben strutturato, come tutti i giochi di ruolo di ultima generazione, con regole precise e ferree: chi non le segue è fuori. Il gioco forma squadre da tre giocatori e le impegna in cento campagne in un anno, una al giorno, vince la squadra che le completa per prima restando unita. Si tratta di cento sfide che ricalcano verosimilmente fatti o eventi terribili, ma reali, della storia del Novecento. Ma *US* non è solo un gioco, per Tommaso è la realtà virtuale in cui ogni giorno, paradossalmente, riprende a vivere. Ormai non esistono più gli amici né, tantomeno, la famiglia. O meglio, non esiste proprio il mondo al di fuori della sua stanza e ogni tentativo di farlo uscire da quelle quattro mura, sia pure per stabilire un minimo contatto relazionale con gli altri “inquilini” della casa: nonno disinteressato, madre asfissiante, padre protettivo, fratello genio, sorella universitaria fuorisede, è assolutamente vano. Noi non sappiamo da quanto tempo è iniziata questa reclusione volontaria di Tommaso. L'autore, psicoterapeuta dell'infanzia e dell'adolescenza, partendo dalla descrizione del gameplay del gioco e delle reali ambientazioni storiche delle campagne, piano piano ci fa entrare nella psicologia del protagonista, facendoci scoprire le sue paure e i suoi desideri. Anzi, possiamo dire che il romanzo procede su due binari, alternando vita virtuale a momenti di vita reale. C'è la descrizione della campagna militare, terminata la quale, Tommaso si ritrova solo nella sua stanza. Scende di nascosto per procurarsi qualcosa da mangiare, sperando di non incontrare nessuno della famiglia e avendo come unico contatto gradito con il mondo esterno: un tasso, col quale divide volentieri la sua cena. Ed è proprio in questi momenti di pausa del gioco, che l'autore ci racconta un po' del suo personaggio. A causa di una, non meglio definita, malattia psicosomatica che gli procurava delle bolle sparse su tutto il corpo, Tommaso ha incominciato a non voler più uscire, finendo per vivere una vita parallela, che sicuramente non è reale, ma nella quale si sente sicuro.

L'avatar di Tommaso si chiama Logan e la sua testa è un teschio, insieme a lui giocano Rin che è una ragazza e assomiglia a un manga giapponese e Hud che sembra uscito da un videogame sparatutto. I tre non si conoscono, non possono parlare di sé, lo dicono le regole, ma diventano amici.

Nel gioco nessuno sa chi è Tommaso e, dunque, nessuno può giudicare Tommaso. Potrà sbagliare il suo avatar e questo di sicuro lo farà confrontare/scontrare con gli altri componenti della

squadra, ma nel gioco nessuno è se stesso anzi: “non possono parlare di sé”, ed è proprio questo anonimato che li rende liberi e sicuri, sia pure nella realtà virtuale, al punto tale da diventare amici.

In questo romanzo, attraverso l’espedito del video gioco, Cocchi affronta un tema di grande attualità che è quello dell’incomunicabilità e della difficoltà, soprattutto degli adolescenti, di confrontarsi con il mondo reale fino al rifiuto e alla chiusura. Ma è sempre attraverso il gioco che Cocchi riesce a trasmettere un messaggio positivo:

Ad un certo punto Hud/Luca afferma: *«ho imparato più cose sulla storia del Novecento in due mesi che in dodici anni di scuola. Us ci costringe a essere vittime o carnefici, militari o ribelli, violenti o pacifici. All’inizio ti sembra uno sparattutto come gli altri, sei forte perché hai un fucile ma poi capisci che avere un’arma non è decisivo, che nella vita... si può scegliere, si deve scegliere».*

Alla fine, Tommaso e gli altri scelgono. Scelgono di mettersi in gioco. Scelgono di affrontare un’altra campagna, ma questa volta reale con tutte le sue difficoltà e i suoi pericoli. Questa volta non sarà Logan a giocare, ma Tommaso a vivere.

Il racconto procede su due binari, duplice è anche il linguaggio. Più discorsivo e semplice nelle parti in cui Cocchi racconta la vita di Tommaso, dove prevalgono sequenze narrative e flusso di coscienza, molto più tecnico all’interno del gioco, dove sono presenti dialoghi spesso concitati.

Nelle campagne il linguaggio utilizzato è tipico dei videogiochi, per certi versi volutamente criptico, allo scopo di non farsi intendere da coloro che ne sono estranei: è la lingua che crea l’identità riconosciuta della comunità dei giocatori e la sua padronanza ne determina l’appartenenza. Ricorrono termini "coloriti" e riferimenti anche ad altri videogiochi realmente esistenti, soprattutto quando si parla delle caratteristiche dei rispettivi avatar.

Il romanzo, oltre a questo tema centrale, offre ad insegnanti e alunni anche altri spunti di riflessione e di approfondimento. Le campagne militari proposte da US sono campagne reali, ma che raramente si trovano nei libri di scuola, per cui possono rappresentare delle ottime occasioni di approfondimento; così come “la campagna reale” vissuta dai ragazzi nel finale, offre l’opportunità di affrontare il tema, altrettanto attuale, dell’emigrazione.

L’autore: Michele Cocchi è nato a Pistoia nel 1979. È uno psicoterapeuta dell’infanzia, dell’adolescenza e della famiglia. Nel 2009 ha pubblicato il racconto «Animali» sull’antologia Padre (Elliot Edizioni), nel 2010, sempre per Elliot ha pubblicato la raccolta di racconti. Tutto sarebbe tornato a posto. Nel 2016, il romanzo *La cosa giusta* (Effigi Editore), nel 2017 il romanzo *La Casa dei bambini* (Fandango Libri) vincitore del Premio Comisso nel 2018, nel 2020 il romanzo *US* (Fandango Libri). I suoi racconti sono apparsi su numerose riviste («Graphie», «Nazione Indiana», «Primo Amore», «Colla»), con il racconto *Tienimi la testa, per favore* ha vinto il premio della giuria all’edizione 2010 del festival letterario Esor-dire.

La consegna: Gli studenti devono aggiungere una pagina (massimo 2000 battute spazi inclusi) indicando con precisione il punto, capitolo, pagina, capoverso in cui si inseriscono.

Sulle pagine Facebook: interviste, materiali, recensioni sui libri della edizione 2020-2021

<https://www.facebook.com/lapaginachenonceraragazzi>

<https://www.facebook.com/lapaginachenoncera/>