

What remains of Edith Finch

A distanza di due anni dalla versione *PS4* di **The Unfinished Swan**, capolavoro indie di **Giant Sparrow** uscito su Playstation 3 nel 2012, tornano i ragazzi di *Santa Monica* e questa volta anche su PC, grazie all'intervento "a sorpresa" del publisher *Annapurna Interactive*, compagnia cinematografica americana che da qualche tempo si occupa anche di videogames.

Un racconto dell'Orrore

What Remains of Edith Finch è nient'altro che una collezione di racconti brevi, i quali narrano le storie dei membri di una famiglia "maledetta" e delle loro rispettive morti, ambientate nello stato di Washington.

Il gioco si apre *in medias res*, col nostro protagonista in viaggio su un battello verso una destinazione a noi sconosciuta.

In mano teniamo un mazzo di *calle bianche* che già preannuncia i futuri sviluppi della narrazione e un diario, il diario di Edith Finch. Aprendolo veniamo catapultati all'interno del racconto stesso, nel quale tutto comincia con *la casa*.



La Casa dei Finch

Edith ci racconta di essere l'ultima erede della casa appartenuta per secoli alla sua famiglia, un edificio dalla forma bizzarra sul quale scorcio si apre appunto la prima parte giocabile del titolo. E così, nei panni di una diciassettenne *Edith*, ci ritroviamo a percorrere il viale alberato e tortuoso che porta all'ingresso della magione mentre la nostra voce (in inglese), accompagnata dalle parole

scritte (in italiano) che appaiono all'interno dell'ambientazione nella quale ci muoviamo, a volte fluttuanti, altre appiccate agli oggetti, ci guida e pian piano ci introduce alla storia dell'infanzia trascorsa in questo luogo che, Edith stessa ci confessa, "mi metteva a disagio in un modo che non avrei saputo esprimere a parole".

Parole che invece trova adesso, al momento della narrazione: "Avevo paura della casa".

Il Sublime

Da qui in poi gli elementi del gotico e nello specifico del gotico americano ci sono tutti e si susseguono in maniera concitata, come in "Una discesa nel Maelström", in un racconto fantastico a spirale discendente bilanciato e sostenuto dal nostro moto a spirale ascendente, all'interno della vecchia dimora dalla cantina al piano più alto, che ci permette di visitare le stanze di ciascuno degli antenati e parenti di Edith (fra cui quella del fratello scomparso Milton, che chi ha giocato il precedente titolo *The Unfinished Swan* collegherà certamente), curate tutte nei minimi particolari e nelle quali si susseguono storie di "vita e di morte, follia e sanità e soprattutto razionalità e irrazionale, realtà e immaginazione-visione".

Nel *Trattato del Sublime*, l'autore è del parere che l'opera sublime mostra le capacità di creare con la lingua quelle realtà difficili da catalogare e confinare entro precisi limiti e definizioni.

Ed è così che **Ian Dallas**, creative director di *Giant Sparrow*, descrive il proprio gioco: un "Sublime horror", citando il lavoro di *Lovecraft* ed indirettamente quello di tutti i suoi maestri, da *Hawthorne* a *Dickinson* ed *Edgar Allan Poe*.

Cosa rimane del videogioco

Abbiamo parlato di letteratura, di filosofia, di narrazione. Ma cosa resta di Edith Finch, al giocatore? Restano una direzione artistica straordinaria e una grafica molto curata e accattivante, un level design ben congegnato e un sistema di controllo semplice e intuitivo. Ma in un'epoca in cui opere come questa vengono etichettate distrattamente come *walking simulator*, definizione che lascia abbondantemente trasparire il preconconcetto secondo il quale un'opera ludica non possa essere tale nella sua manifestazione più semplice, ovvero quella di *gioco* a fini ricreativi e di svago, *ludus* in cui è prevalente la libera elaborazione della fantasia, ci rendiamo conto di quanto risulti difficile convincere il *giocatore* del fatto che anche una minima interazione che sia il movimento o la risoluzione di semplicissimi enigmi e puzzle ambientali, o una ricercata varietà nei *mini-giochi* di cui questa è costellata possano conferire all'opera il titolo di videogioco e, di contro, quanto sia invece naturalmente accettato che nell'annoverare fra le opere videoludiche propriamente dette un mero **cineblockbuster interattivo** come può essere *Uncharted 4* non sorga mai alcuna piccola incertezza. A ciò si aggiunga poi la durata dell'esperienza, **poco meno di tre ore nella sua totalità**, e si capirà benissimo perché questa è una di quelle perle che spesso vengono snobbate o trascurate dal grande pubblico. Ma a proposito di quest'ultimo dettaglio lasciamo chiudere il discorso a chi dell'argomento nello specifico s'intende, ovvero il mai troppo citato Edgar Allan Poe con:

L'Elogio del racconto

*“Il comune romanzo presenta problemi a causa della sua lunghezza. Poiché non può essere letto in una seduta, si priva da sé, com'è ovvio, dell'immensa forza che gli deriva dalla totalità. [...] In un racconto breve, invece, l'autore ha la possibilità di sviluppare la pienezza dei suoi scopi, qualunque essi siano. Nel corso di un'ora di lettura **l'anima** del lettore è in balia dello scrittore.”*