

# Distraint

Ogni creazione artistica racconta sempre qualcosa dell'epoca in cui è scritta: alcune opere portano con sé solo lo spirito del tempo, altre raccontano per scelta la propria **contemporaneità**. Se è vero che la **letteratura** ci ha narrato le storie di ogni tempo, il **cinema** ci ha restituito il '900, la **musica** continua a parlare ai cuori di interi popoli e le **arti visive** - dalle prime iscrizioni nelle caverne a oggi - hanno immortalato fatti e accadimenti della storia umana, probabilmente tra un secolo (o anche meno) le **opere videoludiche** contribuiranno a raccontare l'epoca in cui viviamo.

Il fatto che nel 2015 un giovane sviluppatore finlandese abbia prodotto un'avventura grafica a tinte fosche dall'ambientazione horror chiamata **Distraint** (e quindi intitolata al pignoramento) potrà dirla lunga su questi anni figli della grande recessione e della crisi dei Subprime.

## Esecuzione forzata

*"Each house is a story of failure — of bankruptcy and default, of debt and foreclosure"  
(Sunset Park, Paul Auster)*

Se il mio professore di diritto privato leggesse quanto sto per scrivere chiederebbe la revoca della mia laurea ma, semplificando, possiamo dire che il pignoramento è un mezzo con cui si sottrae qualcosa a qualcuno che ha avuto la cattiva idea di indebitarsi. Ogni cosa è pignorabile, anche le action figures che tenete sulla vostra scaffalatura. Ma se vi pignorassero un **Funko Pop** sarebbe forse più facile farsene una ragione (a meno che non abbiate quello di **Clockwork Orange** da 12.000 €) che se vi pignorassero la casa in cui abitate. Il pignoramento del proprio focolare è probabilmente una delle peggiori prospettive per chiunque: un'idea da incubo, ideale per un horror. Con la crisi l'aumento delle esecuzioni forzate sugli immobili è stato inevitabile e il game designer **Jesse Makkonen** si è forse chiesto come ci si deve sentire a non avere più una casa, ma soprattutto si è messo nei passi di chi ha l'onere di togliere la casa a qualcuno, strapparla via con tutto il suo deposito di ricordi, esperienze e momenti vissuti. Invece del cinico affarista privo di remore in simili situazioni, qui abbiamo il signor **Price**, un uomo dotato di coscienza ed empatia, caratteristiche non ideali quando ci si trova in un simile ruolo. Eppure Price dovrà andare fino in fondo nel suo viaggio tra stanze, corridoi, uffici, androni e soprattutto abitazioni da confiscare. Un percorso che è un susseguirsi di gironi danteschi in una storia dalla struttura vagamente dickensiana, un **Canto di Natale** fuori stagione che porterà **Price** a confrontarsi con i propri spettri nel corso di ogni espropriazione (che, per inciso, sono **3**, proprio come i fantasmi di Natale del racconto dickensiano) e che lo vedrà in bilico tra i morsi della sua coscienza e la sua voglia di far carriera: intuimmo fin dall'inizio come il nostro protagonista non sia proprio un esempio di cinismo, a differenza dei suoi capi, gli sprezzanti **McDade, Bruton & Moore**, che appaiono di tanto in tanto a ricordargli le regole del successo. Il fatto che a presiedere ai pignoramenti vi sia un'azienda privata di cui Price è un semplice agente suona come un'incongruenza, visto che di solito quest'attività è di competenza dello Stato: ho pure cercato come vengono effettuate le esecuzioni forzate in Finlandia e in altre parti del mondo occidentale e pare che anche in questi paesi sia competenza di enti o agenzie governative, che non hanno un marchio privato come nel caso in questione. Sotto questo aspetto è dunque necessario fare uno sforzo di **sospensione dell'incredulità**, e francamente non viene difficile considerando l'ambientazione cupa e straniante e la tecnica di racconto non lineare, che ricorre a improvvisi salti temporali, a scene oniriche che raccolgono i frammenti del franto inconscio

di Price e a sequenze surreali che rafforzano il senso d'angoscia trasmesso dal racconto, improntato sulla scia di un simbolismo che sembra unire **David Lynch** a **Silent Hill** in un unico titolo.



## Nebbie in pixel art

***Distraint*** è un'avventura grafica bidimensionale a tinte fosche in pixel art ideata da Jesse Makkonen, dicevamo, game designer finlandese già autore dell'interessantissimo ***Silence of the Sleep***. Il gameplay è essenziale, trattandosi di un'avventura a scorrimento laterale nella quale l'obiettivo è risolvere enigmi non troppo complessi e che ha al centro storia e ambientazione atte a restituire il senso di angoscia e lacerazione interiore del protagonista. Come in un classico punta e clicca, si dovranno raccogliere oggetti che saranno raggruppati in un inventario dotato di tre soli slot (che non arriverete mai a riempire) e utilizzarli in modo da poter andare avanti.

Parlare di level design sarebbe troppo, trattandosi di un indie game dalla **grafica basilare** che risulta comunque buona, essendo questo uno speed project (lo stesso Makkonen scrive d'averci impiegato "82 giorni, 620 ore, tazzine di caffè 155/54 litri") ma sul piano artistico la resa centra in pieno l'intento, grazie anche a piccoli, decisivi innesti come una nebbiolina d'effetti particellari atta ad accentuare l'atmosfera onirica e un effetto grana che contribuisce ad atemporalizzare la storia raccontata. Il **sonoro** completa questo quadro, insinuandosi in maniera delicata e appropriata e contribuendo in maniera decisiva a restituire un'ambientazione ansiogena e il dramma psicologico del protagonista.



## L'elefante nella stanza

*«Quel momento segnò la mia rovina: questa è la mia storia, e questi sono i miei rimpianti»  
(Distrain)*

*Distrain* è un'avventura grafica che potrebbe anche passare per una visual novel gotica, tanto il peso della trama è maggiore di quello degli enigmi; fosse letteratura sarebbe un racconto horror nemmeno tanto breve (ma neanche lunghissimo: il gioco dura circa un paio d'ore) dal buon ritmo, dai temi solidi e con qualche sbavatura: Makkonen calca probabilmente troppo la mano sugli elementi onirici, preme l'acceleratore del surrealismo e ogni tanto rischia di andare fuori strada. Nel tentativo di rendere più potente il piano simbolico dell'opera, alcune sequenze appaiono sovraccaricate e rischiano di risultare in parte poco funzionali al racconto, che a volte ne subisce il peso: la stessa scena dell'elefante (che resta comunque una delle più intense del titolo) non fa eccezione, e alcuni momenti simili rischiano di non giovare al risultato finale, mentre altri sono inseriti con grande equilibrio nel tessuto narrativo.

Ciò nonostante, *Distrain* resta un'opera interessante, nella quale l'autore ci restituisce una storia a più livelli, ottimamente resa nonostante gli stretti tempi di produzione, e nella quale il messaggio passa forte e chiaro, portandoci al finale in un climax di angoscia, ambiguità, claustrofobia onirica, ambientazioni surreali in cui non si lesinano i jumpscare.

Un'opera videoludica che denota una certa forza di contenuti e sapienza narrativa, e che piacerà agli amanti dell'horror psicologico e autoriale.