TEMA

Raccontare la Storia con il videogioco narrativo: il caso Venti Mesi

Matteo Pozzi

Co-founder We Are Müesli

Scrittore creativo con anni di esperienza in diverse forme di storytelling, dalla sceneggiatura televisiva al copywriting, Matteo è co-fondatore con Claudia Molinari-Ivanović dello studio di game design indipendente di Milano We Are Müesli ("CAVE! CAVE! DEUS VIDET.", "Venti Mesi", "SIHEYUAN", "The Great Palermo") e del game collective Contralto. Docente di storytelling, attualmente è al lavoro sul videogioco a tema genealogico "All The Good Children" e sul progetto di escape games per le istituzioni culturali "Dewey Rooms".

hello@wearemuesli.it

keywords: *storytelling interattivo, videogioco narrativo, choice-based game, visual novel, docu-game, videogioco storico, narrative design*

Un giovane sergente stretto tra motivazioni personali e ordini ufficiali alla notizia dell'Armistizio dell'8 settembre. Un bambino che si domanda il senso di quelle luci (quelle degli aerei bombardieri) che brillano all'orizzonte. Un'operaia in preda al dubbio se scioperare o meno contro la guerra, quando la posta in gioco è il pane per la propria famiglia. Sono questi, tra gli altri, tre dei venti protagonisti delle storie interattive che abbiamo raccontato in *Venti Mesi* (We Are Müesli, 2015), videogioco narrativo sul tema della Resistenza realizzato con il contributo di Coop Lombardia in occasione del progetto della Città di Sesto San Giovanni "Oggi, 25 aprile 1945", con la collaborazione e la colonna sonora originale di Francesco Fontana e la voce narrante di Germano Lanzoni.

I "venti mesi" del titolo sono quelli che vanno dal settembre 1943 all'aprile 1945; da qui l'idea di raccontare il periodo storico della Seconda Guerra Mondiale e dell'occupazione nazifascista non da un'unica prospettiva, bensì da un mosaico di punti di vista - venti, per l'appunto, uno per ciascun mese, in un'ideale "conto alla rovescia" verso la Liberazione. Fermi restando i valori costituzionali dell'antifascismo e del ripudio della guerra, l'intenzione è stata quella di dare spazio alla diversità, a storie solo apparentemente minoritarie, letteralmente o liberamente ispirate a fatti realmente accaduti negli scenari della cosiddetta "Storia con la S maiuscola". Il formato del gioco è quello della cosiddetta "visual novel": una narrazione per dialoghi, arricchita dall'utilizzo di grafiche e musica, che prevede l'interazione da parte dell'utente sotto forma di scelte multiple in precisi momenti della storia, che ne diramano l'esito tenendo traccia delle decisioni intraprese e presentandone le relative conseguenze. **Il gioco non punta cioè sugli aspetti di "meccanica": in un'ottica di inclusività non è richiesta alcuna particolare "abilità" in termini, per esempio, oculo-manuali (in poche parole: è sufficiente "puntare e cliccare").** Nemmeno fa ricorso a soluzioni tipiche di certa "gamification" basata sul (falso) mito della "reward": il gioco non "premia" certe scelte piuttosto che altre. Non è un quiz basato sulla conoscenza, pregressa o acquisita, dei fatti raccontati. **Non ci sono "risposte giuste" o "risposte sbagliate" (né punteggi o badge colorati o coccarde animate a rimarcare ossessivamente la cosa). Non si vince. Non si perde.** Si attraversa un'esperienza narrativa, arricchita da quello che è il vero e proprio "superpotere" dello storytelling interattivo (nella sua accezione più ampia): l'identificazione, la coincidenza - anche solo per qualche minuto di gioco - del nostro personalissimo punto di vista come giocatori (prima ancora: come esseri umani) con quello del personaggio della storia che siamo chiamati a interpretare. In questo senso, molto semplicemente, i giochi (tutti, o quasi) non sono altro che "storie in prima persona", storie di cui siamo *noi* i protagonisti.

Venti Mesi, fin dal suo *title screen*, si affida a una metafora visiva particolare: quella della scatola di fiammiferi. Non solo perché, come ha modo di riflettere il protagonista della storia conclusiva, "ci siamo dentro tutti, in questa specie di scatola di fiammiferi che è la guerra", e tutti ne finiamo in qualche modo bruciati. Con l'intenzione di puntare tutto sulla brevità e sulla significatività del concetto di "storia a bivi", abbiamo fatto in modo che, idealmente, ognuna delle venti storie duri il tempo del fuoco di un fiammifero: pochi minuti ciascuna (il gioco nel suo complesso dura, indicativamente, un'ora circa), uno scorcio in un momento preciso, *decisivo*, di queste venti vite. Facciamo un esempio concreto (è la seconda storia, quella dell'ottobre 1943): siamo Giuseppe, un ragazzo che si sta recando al lavoro per le vie del quartiere Greco di Milano. Un soldatino tedesco, che riconosciamo come nostro coetaneo, ci ferma per un controllo documenti. Noi non sappiamo il tedesco, lui non sa l'italiano, ma quel nome, "Giuseppe", sembra accendere un ricordo nel soldato: "Giuseppe" come "Giuseppe Meazza", mito calcistico del tempo. Capiamo di avere una passione in comune: il calcio. Quello che non sappiamo, nel consueto scarto tra ciò che sappiamo noi, *al di qua* dello schermo, e ciò che sa il personaggio che siamo chiamati a interpretare *sullo* schermo, è se i nostri documenti siano effettivamente a posto oppure no. Che fare? "Buttarla sul calcio", cercare di cogliere questa scintilla di umana affinità tra due ragazzi della stessa età, oppure obbedire a quanto ci è stato richiesto da quello che, tecnicamente, età e pallone a parte, è un membro di un esercito occupante, un "nemico"? Dilemmi morali, temi "forti" (ancor di più in altre storie successive): la vita, la morte, il potere, e tutto ciò che è (virgolette d'obbligo) "in gioco" nel contesto - a volte comico, spesso tragico, sempre e comunque assurdo - della guerra.

È proprio qui, crediamo, che si apre un interessante spazio di applicazione di un titolo come *Venti Mesi*: **progetto che non è nato con fini esplicitamente didattici, come è tipico di tanti altri dichiarati *serious games*, ma che presenta senz'altro un potenziale educativo come positivo "effetto collaterale" dell'esperienza.** In questi tre anni, infatti, abbiamo avuto occasione di presentare il progetto a pubblici giovani e molto giovani (studenti delle scuole medie e superiori) e

in contesti scolastici e, per ovvi motivi, abbiamo creduto che la soluzione migliore per farlo non fosse quella di "parlarne" ma di "provarlo". Di provarlo, però, in una modalità particolare, se vogliamo molto differente rispetto alla situazione di gioco strettamente *single-player* con cui era stato progettato: quella della fruizione collettiva. **Abbiamo cioè invitato, di storia in storia, due o più studenti per volta a interpretare - a "recitare", si potrebbe dire - le rispettive battute di dialogo dei personaggi, potenziando così già in partenza il valore empatico, di identificazione, dell'esperienza.** Abbiamo quindi dedicato i momenti di scelta multipla a una discussione collettiva, aperta a tutto il pubblico, su quale ritenesse fosse l'opzione narrativa da scegliere, aprendo comprensibilmente tutta una serie di discussioni e riflessioni in merito. Condendo il tutto con brevissimi inserti "frontali" di contestualizzazione storica del fatto raccontato in questo o in quel mese, ci siamo ritrovati in assoluta naturalezza, e con un altissimo tasso di gradimento e coinvolgimento da parte degli studenti, in **una dinamica didattica ricca e complessa, all'incrocio tra gioco, lezione, conversazione, e teatro interattivo.** Un'esperienza che richiede senz'altro un buon grado di mediazione e di facilitazione; ma un'esperienza che riteniamo possa essere ulteriormente esplorata ed estesa, ipotizzando anche di **risalire dall'ambito della fruizione a quello della creazione: costruire in laboratorio nuove storie,** dedicate per esempio ad altri fatti storici o altre materie di studio, progettarne insieme la dimensione interattiva (dove e come diramare la storia, con quali esiti, con quali effetti emotivi sul giocatore etc), quindi realizzarle anche in forma prototipale attraverso *tool* di sviluppo dedicati, e infine "metterle in scena". Un percorso didattico multidisciplinare e, soprattutto, trasformativo per i suoi partecipanti, che non vediamo l'ora di sperimentare e far sperimentare a istituzioni, scuole e docenti che credano nel reale valore del **(video)gioco come il mezzo più empatico e contemporaneo per fare cultura.**

Venti Mesi - nominato tra gli altri al Premio Drago d'Oro 2016 nella categoria "Miglior Gioco Italiano" e agli Emotional Games Awards 2016 in "Best Indie Game" - è disponibile gratuitamente in lingua italiana e inglese, e in versione PC e Mac, dal sito www.wearemuesli.it. Per info e contatti: hello@wearemuesli.it