

Ho fatto giochi che voi umani...



Asteroids

Prima c'erano i soldatini, poi arrivò Dungeons & Dragons. I videogame divennero sempre più interattivi. Da giocarli a crearli, è un passaggio quasi obbligato. E ora proviamo a insegnare questa arte a ragazzi che la conoscono meglio di noi.

Andrea Garello

Faccio parte dell'ultima generazione nata analogica, cresciuta in un'epoca dove i giocattoli erano reali, tangibili, in genere di plastica: a volte li dovevi pitturare, o riparare, spesso dovevano scalare divani per sorprendere il nemico dall'alto, sfrecciare sotto il tavolo sulla parabolica e sempre raccontavano storie.

Conoscevo i miei soldati(ni) uno per uno, le loro battaglie generavano un'epica in scala 1:72 che veniva tramandata, naturalmente ingigantita, durante le merende; le avventure di Big Jim potevano durare settimane, abbondavano di scene madri e non sempre avevano il lieto fine, in genere quando gli si staccava una gamba, unico vero punto debole del tarchiatello superaccessoriato; le squadre di Subbuteo, quando non erano impegnate contro quelle degli amici, partecipavano a campionati e coppe giocate in solitario, con albo d'oro, formazioni e statistiche dei giocatori scritte coscienziosamente su quaderni a quadretti.



Insomma, i miei giocattoli erano in realtà dei personaggi, abitavano mondi con regole precise, ed erano protagonisti di avventure che, più o meno inconsciamente, ricalcavano la classica struttura in tre atti.

Non ho mai smesso di giocare, sono solo diventato più esigente con le storie raccontate dai giochi. Ma restiamo ancora nella seconda metà degli anni '70, quando la società occidentale è agli ultimi singulti di una rivoluzione sociale ancora capace di partorire il punk, Dungeons & Dragons e i videogiochi. Com'è naturale, tutti e tre non nascono dal giorno alla notte. Il punk prende corpo almeno dieci anni prima, con i primi gruppi garage, contestatori della musica dominata dall'idea del profitto e del perbenismo di facciata. D&D (l'acronimo con cui diventerà famoso il primo gioco di ruolo) nasce dalla lenta fusione dei giochi da tavolo che simulano conflitti (war-game) con i Braunstein, simulazioni di battaglie in cui i giocatori invece di armate controllano singoli personaggi. Mentre il primo videogioco vede la luce, o forse il led, addirittura nei laboratori scientifici degli anni '50, per mano di uno scienziato che partendo da un oscilloscopio tira fuori un rudimentale gioco di tennis, conosciuto negli anni successivi come Pong.

In D&D per la prima volta i giocatori non controllano dei personaggi, li interpretano. Non si tratta più di muovere pedine di cartone o miniature su un tavolo, ma di creare e vivere mondi alternativi che esistono nelle menti di chi gioca. Il giocatore e il personaggio si fondono, diventano parte della storia, la influenzano con le proprie azioni; questa rivoluzione dell'intrattenimento, in una parola, si chiama interazione.

Addirittura in D&D (e in tutti i giochi di ruolo a venire), uno dei giocatori non interpreta nessun personaggio protagonista, bensì tutti gli esseri, umani e non, che popolano il mondo dove l'avventura si svolge. È il narratore della storia, e anch'egli ne fa parte.





Perché questa esperienza ludica non trascenda nell'arbitrio o nel "cazzeggio" ci sono manuali di regole, scritti per strutturare rigidamente caratteristiche personali, abilità, magie e quant'altro serve a costruire le fondamenta dell'universo parallelo: più stretta è la gabbia in cui nasce, più grande sarà il volo della fantasia.

Il gioco di ruolo è l'evoluzione ultima dell'esperienza ludica analogica, nonché la palestra dove si formano molti degli sceneggiatori di videogame della prima generazione. I suoi influssi sono tuttora percepiti nell'industria del gioco digitale, a partire dalla definizione del protagonista controllato dal giocatore (Playing Character, Pc) e quella dei comprimari controllati dall'intelligenza artificiale (Non Playing Character, Npc).

Il videogioco in quell'epoca, come d'altronde i sistemi binari cui deve l'esistenza, è ancora ai primi vagiti. Non ha i mezzi tecnici per creare mondi complessi e personaggi realistici in cui incarnarsi. Anche lui ha però dalla sua l'interattività, e se non può raccontare una storia può creare una narrativa attraverso l'azione stessa del giocatore, quello che chiamiamo *gameplay*. In pratica, se il tema del gioco è forte e le azioni che il giocatore deve compiere sono divertenti e tematiche, ecco che inaspettatamente si compie il miracolo dell'identificazione.

In Asteroid (Atari, 1979), per esempio, il giocatore comanda un'astronave (rappresentata da nient'altro che un triangolo) in uno spazio attraversato da asteroidi, grandi e lenti in principio, poi sempre più piccoli e veloci (e pericolosi) a mano a mano che il giocatore spara per distruggerli. L'interfaccia grafica è a dir poco spartana, eppure la sensazione che il giocatore prova è proprio quella di trovarsi solo nello spazio, nella sua astronave, in balia di asteroidi e navi aliene. Si può tranquillamente affermare che in Asteroid il giocatore empatizza con un triangolo isoscele.



E il punk, che c'entra? Al momento poco o niente, è troppo impegnato a fornire un codice universale alla ribellione giovanile, creare una cultura antagonista, far diventare i brutti sporchi e cattivi delle star internazionali, rendere *mainstream* il politicamente scorretto. Nel giro di vent'anni mettersi nei panni dei cattivi diventerà la massima ambizione dei giocatori, mentre i produttori faranno fumare i cervelli di chi scrive per lanciare sul mercato il videogioco più politicamente scorretto.

Dalla generazione seguente alla mia i videogiochi sostituiscono sempre prima i giocattoli tradizionali, modellando l'immaginario di ragazzi ormai abituati a essere parte della narrazione (perché devo giocare con Big Jim se posso esserlo?). Il cinema e la televisione sono ancora i punti di riferimento e lo saranno anche nel decennio successivo.

Negli anni '80 il videogioco entra nell'adolescenza e come sempre accade si mette a correre, si perde e si ritrova, affina i suoi gusti e le sue capacità, copia dai media adulti, metabolizza le sue influenze e nel farlo scolpisce le sue sembianze adulte.

La potenza di calcolo dei processori aumenta vertiginosamente così come le ambizioni di questa matricola dell'*entertainment*. Grazie ai personal computer, usciti dai laboratori per entrare nelle case vestiti da comuni elettrodomestici, il mercato si allarga. Anche i giocatori diventano più esigenti, non gli basta più manovrare pupazzetti monoespressivi in mondi bidimensionali, vogliono impersonare degli eroi reali(stici) e vivere delle avventure. Vogliono personaggi e storie. Serve allora qualcuno che le scriva: è arrivato il momento degli sceneggiatori.

Ora come allora, la maggioranza degli sceneggiatori di videogiochi viene dal mondo dei media tradizionali, qualche volta dal cinema, spesso dalla televisione. E prima ancora di essere degli scrittori di professione, sono dei giocatori per passione; gente che ha probabilmente passato più ore a giocare che a scrivere, e di certo ha cominciato a giocare molto prima di prendere in mano la penna (o piuttosto la tastiera, non a caso).

Portano con loro delle certezze, sanno che tutte le storie compiute hanno una struttura in tre atti, un protagonista con un arco narrativo e va da sé che le immagini raccontano meglio delle parole. Hanno collaborato con dei registi, ora lo faranno con dei (*lead*) *game designers*, i comandanti sul campo di eserciti sempre più numerosi e specializzati. Sono loro che determinano come il giocatore agisce e quali sensazioni la sua interazione gli trasmette. Non si tratta solo di pigiare tasti su una tastiera o un controller: il *gameplay*, di questo parliamo, deve essere tematico, in simbiosi con la narrazione.

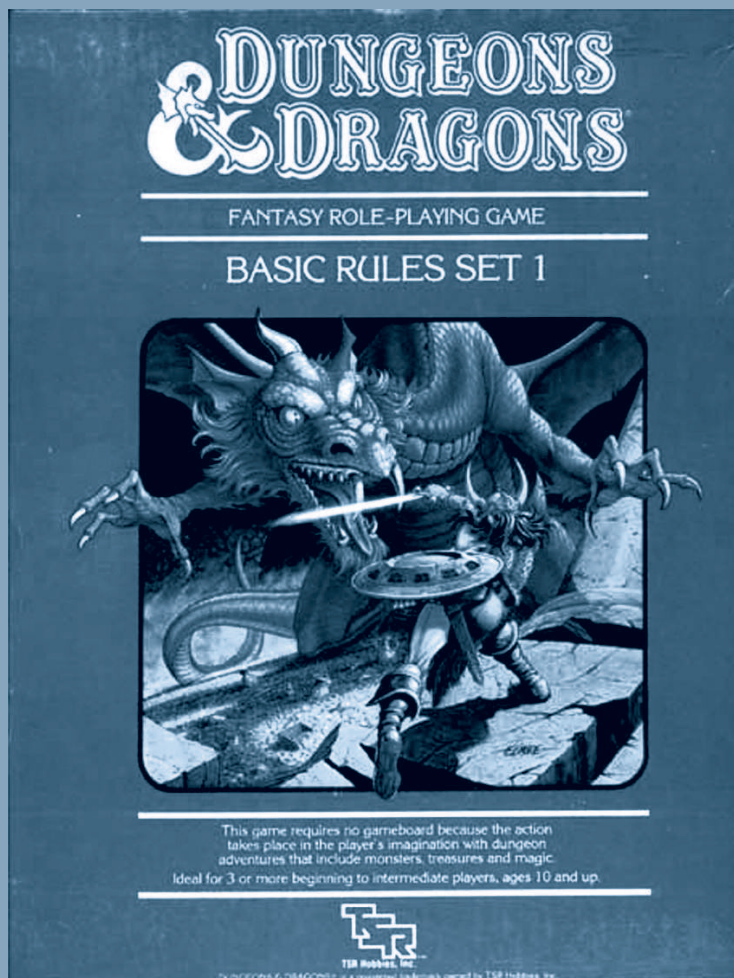
Avvicinandosi di un passo verso il mondo reale, nel videogioco sono soprattutto le (inter)azioni del protagonista a raccontare la storia. Gli sceneggiatori devono quindi rivedere il loro vecchio motto, «show, don't tell!», e rimpiazzarlo con «don't show it, play it!».

Sceneggiatore e *game designer* hanno una missione più complessa di quella dei loro omologhi dei media tradizionali, il loro protagonista non obbedisce alla lettera a un copione, agisce in un contesto precostituito di cui vuole sentirsi parte. Tirando in ballo nientemeno che Heidegger, il giocatore non è solo una presenza nel gioco, come potrebbe esserlo uno spettatore al cinema; il suo relazionarsi con un mondo e con la sua realtà, il poterla manipolare, determina il suo esserci (essere nel mondo/gioco), «in quanto nodo inestricabile di situazioni nel quale si trova calato». O almeno questa deve essere la sua percezione.

Perché naturalmente è lo sceneggiatore a decidere quanto le sue azioni incidono sulla storia, a esercitare tale inebriante potere per mezzo di strutture narrative ramificate. Può usarne una ramificazione limitata, dove le scelte sono circoscritte a dei sì/no e quale che sia la strada imboccata al bivio finirà sempre per confluire in quella principale. Oppure scegliere una struttura a narrativa convogliata, offrendo al giocatore scelte multiple e strade alternative, salvo poi usare delle strozzature per riportare la storia nel suo binario principale. Per fare un esempio, in questa struttura narrativa il giocatore è libero di muoversi e interagire in un ambiente, esplorarlo, allontanarsi dal filone narrativo principale, ma finché non incontrerà un certo personaggio o non porterà a termine una certa missione (o una sequenza di missioni), non potrà avanzare nella storia.

A forza di chiacchiere siamo arrivati negli anni '90 e all'avvento della PlayStation. Non è la prima console della storia, ce ne sono state decine prima di lei, ma la potenza di calcolo unita





alla semplicità d'uso la fanno entrare nelle case di centinaia di milioni di giocatori dei cinque continenti (centodieci milioni di unità vendute della PS1). Gli contendono il mercato in continua espansione la Nintendo e più tardi anche Microsoft.

In questo decennio nasce la maggior parte degli studenti che frequentano i miei corsi di sceneggiatura per videogame, esposti al virus dell'interattività già mentre gattonavano. Per quei giovani virgulti i mondi digitali e l'interattività fanno parte dell'esperienza quotidiana, come la gravità, il Mulino Bianco e il racconto orizzontale delle serie televisive. Fin da bambini comprendono istintivamente che ogni universo racchiuso in un cd ha una sua fisica, un sistema di valori, dei personaggi spinti da motivazioni plausibili, e quando questo universo è coerente sono disposti ad affrontare una curva di apprendimento per meritarsi un'esperienza di gioco gratificante, o addirittura memorabile.

Non immaginano, e a quanto pare nessun adulto senziante nel nostro Paese sembra essersene accorto, che dentro quei cd ci sono migliaia di ore di lavoro e budget in crescita verticale, che l'industria dell'entertainment digitale sta tallonando quella di Hollywood. Francia e Inghilterra al contrario raccolgono subito la sfida, e oggi la francese Ubisoft Entertainment impiega più di duemila persone per un fatturato globale intorno al miliardo di dollari.

Verso la fine degli anni '90, con l'arrivo del primo capitolo di Grand Theft Auto (per tutti Gta) i giocatori hanno a disposizione una città intera, sterminata, dove costruire la loro carriera cri-



minale. Si tratta di un *open environment* che usa una struttura narrativa a racconto nodale, dove ogni nodo è una ministoria in tre atti le cui conseguenze possono influenzare altri nodi. Il giocatore non è obbligato a giocare le missioni in rigida successione, anche se delle strozzature per portare avanti la linea principale ci sono, e volendo può andare semplicemente a zonzo per la città a bordo di una delle sue tante auto rubate. Le missioni della sola *storyline* principale possono arrivare a ottanta ore di gioco, in pratica bastano due capitoli della saga per fare match pari con otto stagioni (192 episodi da 45 minuti) della acclamata serie televisiva 24. Con l'uscita di Gta V lo scorso autunno, costato 245 milioni di dollari recuperati con le sole prevendite, la serie ha venduto più di 150 milioni di pezzi.

Nel primo decennio del nuovo secolo, mentre l'esperienza sul campo (leggi ore di gioco) di molti dei miei futuri studenti raggiunge e supera quella del sottoscritto, il fatturato dell'industria videoludica raggiunge e supera quello dei media tradizionali. Il distacco non farà che aumentare, anno dopo anno. Le possibilità espressive della narrazione interattiva sembrano non avere limiti, budget esclusi, beninteso.

Nel 2010, dopo quattro anni di sviluppo, esce il gioco Heavy Rain, un thriller classico dove le scelte del giocatore cambiano lo sviluppo della trama. Ogni azione ha una conseguenza e non si può tornare indietro, salvando e ricominciando come in tutti gli altri videogiochi. Ci sono quattro personaggi giocabili, ognuno dei quali vive la storia dal suo esclusivo punto di vista. Il giocatore arriverà comunque a scoprire chi è il cattivo, ma a seconda del personaggio e delle sue scelte potranno esserci diciassette epiloghi diversi, dall'happy end alla tragedia. Se questo non è vivere un'avventura...

Ci ho messo un po' per arrivare alla primavera del 2014, quando il Centro Sperimentale di Cinematografia mi chiamò per tenere un corso di sceneggiatura per videogame. Lungi da me l'essere pomposo, ma sono convinto che si tratti di un piccolo evento, il segno di un cambio di mentalità. Nel luogo dove si insegna a raccontare storie, a creare emozioni, ora gli allievi possono imparare i fondamenti di un altro tipo di narrazione, non antitetica bensì complementare a quella dei media tradizionali. Allievi che a livello inconscio possiedono già questo tipo di linguaggio devono solo conoscerne le regole, le differenti strutture per assemblare un puzzle i cui tasselli sono loro noti, lo sono sempre stati.

Non si tratta di fare una scelta di campo: un narratore deve avere gli strumenti per potersi esprimere nel maggior numero di modi possibili, oppure prendere spunto da forme di narrazione diverse per sviluppare una sua visione originale, ibrida e unica.

Personalmente spero che questo sia un primo passo: in futuro mi piacerebbe affiancare un po' di pratica alla tanta teoria sciorinata nelle mie lezioni. Creare videogiochi è uno sport di squadra, come il cinema; comprendere le difficoltà tecniche degli altri membri della squadra, collaborare sul campo per superarle, avere un obiettivo tangibile seppure limitato nello scopo spalancherebbe una porta da cui abbiamo solo sbirciato.

E se poi anche uno solo dei miei allievi tra qualche anno lavorasse per una *software house* internazionale, scrivendo storie che verranno vissute da milioni di persone in tutto il mondo, spero tanto mi mandi un dvd firmato. Poche cose in ben altre sfere esistenziali potrebbero rendermi più orgoglioso.

Andrea Garello è sceneggiatore per il cinema (ha lavorato con Gabriele Muccino, Giovanni Veronesi, Gabriele Salvatores e, recentemente, con Sydney Sibilia per *Smetto quando voglio*) e per la televisione (ha scritto per quasi ogni tipo di prodotto televisivo seriale, dalla sit-com, al crime, alla soap opera). Nel 1998 ha pubblicato il suo primo romanzo (*Alo Melograno*). È tra i fondatori del Kino di Roma e, dal 2013, insegna sceneggiatura per il cinema e per il gaming. Per il Csc ha tenuto un seminario di quattro incontri con gli allievi di sceneggiatura e regia.

