



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
FACOLTÀ DI STUDI UMANISTICI

Editoria, Culture della Comunicazione e della Moda (LM-92)

**NARRATIVA E VIDEOGIOCHI: UNA NUOVA VITA
PER LA RETORICA?**

STUDENTE: MARTINA RAICO

RELATORE: FRANCESCO TISSONI

CORRELATORE: BRUNO PISCHEDDA

SESSIONE III

ANNO 2015/2016

SOMMARIO

INTRODUZIONE	4
0. Una definizione di storytelling	9
0.1. Cosa significa storytelling?	9
0.2. Storytelling audiovisivo e storytelling interattivo	9
0.3. Videogame storytelling	11
PARTE 1: STRUMENTI PER LO STORYTELLING	13
1. Inventio	13
1.1. Conosci te stesso	13
1.1.1. Fail faster, fallire in fretta.....	14
1.1.2. Confrontarsi con le critiche	15
1.2. Conoscere le basi della narrazione: “show don't tell”, personaggi, dialoghi, punto di vista	20
1.2.1. “Show, don't tell”	21
1.2.2. I personaggi	22
1.2.3. L'antagonista	28
1.2.4. Il punto di vista.....	30
1.2.5. Un esempio di punto di vista: <i>Assassin's Creed</i>	33
1.2.6. I dialoghi	34
1.3. Esercitare il pensiero critico: saper analizzare un prodotto. Il Viaggio dell'Eroe e gli archetipi	41
1.3.1. Il Viaggio dell'Eroe.....	41
1.3.2. Alcuni esempi di archetipo.....	44
1.3.3. Il Mondo Ordinario	47
1.3.4. Le tappe del Viaggio	49

1.4. Minimum Viable Product	58
1.4.1. The Controlling Idea	59
2. Dispositio	61
2.1. Conflitto come collante e forza motrice	61
2.1.1. Il personaggio attraverso il conflitto	62
2.1.2. I livelli di conflitto.....	65
2.1.3. La struttura della storia.....	67
2.2. Patto fiduciario e coerenza. Rimanere fedeli all’universo narrativo	71
2.2.1. Il cerchio magico	71
2.2.2. La volontaria sospensione dell’incredulità.....	73
2.3. Come disporre gli eventi di una storia? Ordo artificialis e ordo naturalis	78
2.3.1. Fabula, intreccio (<i>Fabula and sujet</i>) e trama	78
2.3.2. Flashback e Flashforward.....	79
2.3.3. In medias res.....	81
2.3.4. Diversi tipi di storytelling: lineare, modulare, a ragnatela, branching story	83
2.3.5. <i>Her story</i> , un esempio di storytelling modulare	87
3. Elocutio	90
3.1. Cosa fanno i personaggi? Narrare attraverso le meccaniche	90
3.1.1. L’interattività.....	90
3.1.2. Meaningful play	92
3.1.3. Come le meccaniche si collegano alla storia.....	95
3.1.4. Intrecciare storia e meccaniche. A cosa stare attenti?	98
PARTE 2: UN ESEMPIO PRATICO. ANALISI DI SHENMUE	102
1. Perché un’analisi?	102
2. Le origini di <i>Shenmue</i> : Project Berkley	102

3. La trama.....	104
4. Le meccaniche di gioco.....	105
5. I personaggi.....	110
6. L'antagonista: Lan Di.....	114
7. <i>Shenmue</i> e il Viaggio dell'Eroe.....	124
8. Il conflitto in <i>Shenmue</i>	134
9. Conclusione.....	137
CONCLUSIONE	139
INDICE DELLE FIGURE	143
RIFERIMENTI	145
Libri e articoli:.....	145
Film e serie tv:.....	147
Videogiochi:	147
Sitografia:	150
Video:	151

INTRODUZIONE

Questo lavoro nasce, in primo luogo, dalla mia passione per i videogiochi. Ritengo che siano un mezzo la cui potenzialità espressiva è poco tenuta in considerazione dagli studi universitari che non si svolgono nell'ambito informatico, nonostante il videogioco nasca dalla combinazione di diverse discipline, che siano esse artistiche, umanistiche o matematiche. Ho ritenuto che fosse interessante esplorarne un aspetto che ha gradualmente acquistato uno spazio sempre maggiore nel mondo videoludico, quello della narrazione di storie. Il videogioco è un medium giovane rispetto ad altri media la cui storia ha radici ben più radicate. Quando ha mosso i suoi primi passi negli anni '70, il videogame non prevedeva nemmeno di poter raccontare storie: i primissimi esemplari, come *Pong*¹ o *Space Invaders*², si concentravano sul creare delle meccaniche con cui testare le capacità del giocatore, ma c'erano ancora troppi ostacoli alla possibilità di implementare una storia attorno a quelle meccaniche. Con l'evolversi del videogioco dal punto di vista tecnologico, si è evoluta anche l'offerta di contenuti che gli sviluppatori potevano fornire ai giocatori, che arriva oggi a comprendere una vasta gamma di esperienze, anche dal punto di vista narrativo.

Grazie al corso di Editoria Multimediale del professor Tissoni, il mio relatore, ho compreso come un videogioco possa essere considerato anche da una prospettiva umanistica, nel momento in cui cerca di fornire al giocatore un'esperienza che vada al di là del semplice premere dei pulsanti per muovere il personaggio sullo schermo. Ricorre spesso un pregiudizio negativo nei confronti dei videogiochi, atto a screditare enormemente il mezzo videoludico, riducendolo ad una forma di intrattenimento di minore valore rispetto ad altre forme considerate più "nobili". Chi sostiene questo pregiudizio non si rende conto della moltitudine di esperienze, significati e insegnamenti si possano trarre dai videogiochi, nascosti dietro un'azione basilare come la pressione di alcuni tasti. La mia tesi vorrebbe illustrare quanto in profondità si possa arrivare con il mezzo videoludico, se utilizzato con criterio e conoscenza dei suoi strumenti, per creare prodotti creativi che possono sperare di eguagliare, a volte anche superare, prodotti derivanti da altre forme di intrattenimento.

¹ *Pong*, pubblicato da Atari, sviluppato da Atari, 29 novembre 1972

² *Space Invaders*, pubblicato da Taito e Midway games, sviluppato da Taito, giugno 1978

Vorrei approfondire l'aspetto narrativo dei videogiochi anche a vantaggio di chi riconosce già il loro potenziale, ma ritiene che questo aspetto possa essere trascurabile o che debba essere surclassato da altri elementi, come il *gameplay* o la grafica. Spesso i nemici peggiori dei videogiochi sono i videogiocatori stessi, in particolare quella categoria composta da individui troppo pigri intellettualmente per prendersi la briga di seguire anche la più lineare delle trame. Vorrei dimostrare come la storia non dovrebbe essere seconda a nessun altro elemento del videogioco, nel momento in cui si decide di inserirla, poiché esso dovrebbe essere il risultato della sinergia delle sue componenti, non di un prevalere prepotente di un elemento sull'altro.

La tesi è suddivisa in due grandi parti: la prima parte, quella teorica, è intitolata "Strumenti per lo storytelling", a sua volta suddivisa in "Inventio", "Dispositio" ed "Elocutio", sul cui significato ci si soffermerà a breve; la seconda parte è intitolata "Un esempio pratico. Analisi di *Shenmue*", nella quale vengono applicati i concetti della parte uno in un'analisi estesa di un videogioco già esistente.

La struttura della parte uno è ripresa da *La retorica antica*³ di Roland Barthes. L'intento è quello di reinterpretare le categorie retoriche di suddivisione del discorso all'interno dell'ambito videoludico. La premessa di partenza per una simile prospettiva è che il videogioco non sia altro che un dialogo tra gli sviluppatori e i giocatori, nel quale i primi cercano di comunicare qualcosa ai secondi tramite un'organizzazione precisa dei contenuti da veicolare. Il videogioco, dunque, è comparabile ad un discorso retorico sotto questo punto di vista e al pari di un discorso, ha la necessità di essere ben organizzato per poter ottenere un effetto sul proprio pubblico. Nel caso della retorica antica, lo scopo del discorso poteva tendere al convincere, cioè a persuadere della veridicità di uno o più fatti reali, o al commuovere, cioè al muovere dei sentimenti nel pubblico. Dalla prospettiva del videogioco (in generale di tutti i prodotti di fantasia), prevale la tendenza al commuovere poiché ciò che viene presentato al giocatore non è un fatto reale, bensì una finzione alla quale è invitato a prendere parte. Stabilito ciò, in retorica il commuovere ha come strumento prediletto l'entimema: con questo termine, ci si riferisce ad un sillogismo imperfetto, la cui premessa

³ Barthes R., *La retorica antica*, trad. a cura di Paolo Fabbri, Milano, Bompiani, 2011

iniziale è sottintesa dal pubblico e dall'oratore. Dunque, esso poggia su una premessa tacitamente condivisa da entrambi, ma non derivante dalla logica o dalla realtà empirica. Di conseguenza, il fine dell'entimema è la persuasione, non la dimostrazione. Basandomi su questo presupposto, sostengo che il videogioco sfrutti lo stesso meccanismo dell'entimema nel momento in cui propone al giocatore l'illusione di stare costruendo da sé l'esperienza di gioco, esattamente come accade con l'entimema in un discorso retorico. Barthes, infatti, riguardo all'entimema afferma: «l'entimema ha il diletto d'un percorso, d'un viaggio [...] si ha la piacevole sensazione di scoprire cose nuove per una sorta di contagio naturale [...] l'entimema non è un sillogismo tronco per carenza, degradazione, ma perché va lasciato all'ascoltatore il piacere di fare tutto lui nella costruzione dell'argomento»⁴. Anche nel videogioco accade così: il giocatore deve ricevere l'impressione di essere lui stesso a costruire, con le proprie azioni, ciò che si svolge nel gioco, quando invece tutto è stato disposto dagli sviluppatori per ottenere un determinato risultato.

Per quanto riguarda la suddivisione e il significato delle categorie, ho proceduto come segue:

1. *Inventio*: in retorica, indica la fase iniziale, in cui è necessario trovare le cose da dire, cioè reperire i materiali che andranno elaborati nel discorso. Tali materiali possono essere ritrovati grazie ai luoghi, che sono definiti in *La retorica antica* come degli scompartimenti in cui sono conservati gli argomenti. Gli elementi di cui si tratta in ciascun capitolo sono stati reinterpretati come luoghi. Nel primo capitolo, il luogo è la persona che crea la storia, poiché le conoscenze e le esperienze personali possono costituire un luogo da cui attingere per trovare dei materiali di cui trattare. Nel secondo capitolo, ho considerato elementi come i personaggi, i dialoghi, il punto di vista e lo “show, don't tell” dal punto di vista della narratologia, che è una prospettiva che può contribuire a fornire nozioni da reinterpretare nel videogioco. Nel terzo capitolo, è stato analizzato estesamente il mito del Viaggio dell'Eroe, la cui struttura emerge così spesso nei prodotti di finzione da potersi considerare un luogo. Infine nel quarto capitolo, ho definito il Minimum Viable Product e la Controlling idea come concetti che fungano da confine definitivo per i materiali individuati nei luoghi

⁴ *Ivi*, p. 69

precedenti.

2. *Dispositio*: in retorica, la *Dispositio* indica la collocazione delle parti del discorso e l'organizzazione dei materiali dell'*Inventio*. Seguendo quest'idea, in questa parte ho analizzato come possono essere disposti gli elementi individuati nella parte precedente. Nel primo capitolo, ho trattato il conflitto, spiegando come esso sia il motore della storia, senza la quale quest'ultima non esisterebbe nemmeno, così come senza conflitto non esisterebbe la necessità di costruire un discorso retorico. Nel secondo capitolo, è stata affrontata la questione della volontaria sospensione dell'incredulità, basata su un patto di fiducia tra il giocatore e il creatore, le quali sono componenti fondamentali affinché il giocatore sia disposto ad affrontare il gioco. Nel terzo capitolo, infine, ho spiegato come sia possibile disporre gli eventi di una storia secondo diverse strutture ed ottenere così differenti effetti.
3. *Elocutio*: con questo termine si riferisce al trasformare in parole il discorso, cioè mettere in atto ciò che è stato elaborato in precedenza. In questa parte, è stata inserita la questione delle meccaniche e di come esse dovrebbero svolgere lo stesso compito delle parole nel sostenere e dare forma al materiale del discorso. In questo capitolo viene analizzato il concetto di cerchio magico, di *core mechanics*, di interattività e *meaningful play*, come elementi necessari a creare delle meccaniche che supportino la storia, invece di affossarla.

Per quanto concerne la metodologia, ho scelto di non utilizzare unicamente testi provenienti dall'ambito dei videogiochi. Ad esempio il testo di Robert McKee, *Story*⁵, tratta di sceneggiature cinematografiche, i testi di Marco P. Massai di scrittura creativa, mentre il testo di Davide Pinardi e Maurizio Matrone tratta di narrativa d'impresa. Anche alcuni esempi che ho utilizzato provengono dalle serie tv, dai libri e dai film, oltre che dai videogiochi. Una prima ragione di questa scelta è stata la mancanza di testi di riferimento completi quanto quello di Lee Sheldon, *Character development and storytelling for games*⁶, che dessero una panoramica teorica, ma funzionale, sullo storytelling e la costruzione di una storia in esplicito riferimento ai videogiochi. A questa fonte, ho integrato alcuni video di un

⁵ McKee, R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997

⁶ Sheldon, L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014

canale Youtube, Extra Credits, e il testo di Evan Skolnick, *Videogame Storytelling*⁷. Da un altro punto di vista, è stata però una scelta volontaria: ho ritenuto che molte delle nozioni trovate in testi “alternativi” potessero applicarsi anche ai videogiochi, nonostante fossero indirizzate a media differenti, e anzi potessero aiutare ad avere una maggiore comprensione del mezzo videoludico, nel momento in cui lo consideriamo un medium che prevede l'intrecciarsi di più discipline, come detto all'inizio. La prospettiva che vorrei comunicare è quella di una possibile integrazione tra media differenti; si tratta di una prospettiva crossmediale, in cui diversi media si intrecciano gli uni con gli altri, pur rimanendo separati dalle proprie particolarità, in modo da fornire uno scambio di nozioni utili a migliorarsi vicendevolmente. Oltre alla crossmedialità, un altro vantaggio dell'utilizzo di questa prospettiva si ricollega alla relativa novità del videogioco nel panorama dell'intrattenimento: se paragonato al libro, per esempio, il videogioco conta molti meno anni di vita, laddove il libro ha secoli e secoli di storia alle spalle che hanno permesso di esplorarne in lungo e in largo le possibilità e le tecniche. Basti pensare alla quantità di correnti letterarie che sono esistite nel corso della storia della letteratura, che hanno prodotto una quantità di testi altrettanto impressionante per il loro numero e la loro varietà. Il videogioco non ha tutta questa storia alle spalle, nonostante in tempo molto breve abbia raggiunto picchi di qualità non indifferenti, dunque può soltanto giovare dal confronto con media ben più maturi.

Il rischio più grande di sfruttare più prospettive è di creare confusione. A livello sia concettuale sia di terminologia, si rischia di non rispettare i confini fra i diversi media e a tentare di trasportare nozioni e termini da un medium all'altro, anche quando non possono essere reinterpretati. Non tutti gli elementi di un medium sono infatti crossmediali; alcuni sono intraducibili in altri ambiti, dunque vanno lasciati dove sono. Soprattutto per ogni elemento va operata una reinterpretazione all'interno del “nuovo” medium in cui viene applicata. La confusione si manifesta quando si dimenticano quali sono le specificità di ciascun ambito, in che modo determinati elementi possono essere applicati in un medium o in un altro e quali non possono essere rielaborati. Per evitare che si creasse confusione, per i concetti spiegati, ho cercato di fornire esempi, dove possibile, che prescindessero dalla loro

⁷ Skolnick E., *Videogame storytelling. What every developer needs to know about narrative techniques*, United states of America, Watson Guptill, 2014

applicazione nel loro medium di partenza e facessero chiarezza su come possa essere sfruttato un determinato concetto nella pratica. Inoltre, ho sempre cercato di contestualizzare concetti ripresi da altri media nell'ambito del videogioco.

0. Una definizione di storytelling

Per definire meglio l'intento di questa tesi, è necessario dare una definizione di cosa si intenda con storytelling e in quale ottica lo si tratterà.

0.1. Cosa significa storytelling?

Andrea Fontana in *Storytelling d'Impresa*⁸ definisce lo storytelling come l'arte di creare rappresentazioni e simulazioni del reale che si manifestino come realtà. Lo storytelling non riguarda, quindi, esclusivamente il raccontare storie, ma significa più precisamente dare vita ad universi narrativi, frutto del lavoro di un soggetto-autore, che invita altri soggetti ad abitare questi universi. Lo storytelling è un *approccio narrativo* alla realtà, una comunicazione attraverso i racconti, una serie di modelli organizzativi che permettano di trasformare un oggetto o un evento in un racconto. Quest'ultimo, però, non deve limitarsi ad essere una semplice esposizione della realtà, bensì deve creare una *story-experience*, l'esperienza di una storia, un risultato complesso che può coinvolgere diversi aspetti dell'essere umano.

0.2. Storytelling audiovisivo e storytelling interattivo

Lo storytelling può essere applicato a diversi campi, dal marketing allo sport, alla politica, alla medicina, ma ai fini della trattazione ci si concentrerà principalmente sullo storytelling applicato all'industria dell'intrattenimento. Per giungere a definire cosa coinvolga il videogame storytelling, è utile analizzare due tipi di storytelling che sono strettamente intrecciati nel videogioco.

Il primo è lo *storytelling audiovisivo*. Con questa espressione ci si riferisce generalmente allo storytelling dei film e delle serie tv. Tramite lo storytelling audiovisivo, il pubblico si configura esclusivamente come spettatore: la storia si svolge davanti ai suoi occhi attraverso

⁸ Fontana A., *Storytelling d'impresa. La guida definitiva*, edizione Kindle, Hoepli, 2016, cap. 1

immagini, suoni, musiche, ecc. Si tratta di una messa in scena in senso letterale: grazie agli attori sullo schermo, la storia viene portata avanti in ogni scena, così che il pubblico diventi testimone dello svolgimento degli eventi. Ogni scena è costruita per comunicare il racconto, dai dialoghi, alle luci, alle espressioni facciali degli attori, alle location, e via discorrendo. Persino l'atto stesso della proiezione concorre a creare l'esperienza del film, anche se non è direttamente collegato allo storytelling: raccogliersi in una sala buia per circa due ore insieme ad altri sconosciuti ha la sua importanza nel modo in cui il film viene recepito. A grandi linee, lo stesso discorso vale per le serie tv, che condividono gli stessi principi basilari del film, ad eccezione della possibilità di usufruire di un tempo maggiore per narrare.

Lo *storytelling interattivo*⁹, invece, si riferisce a un modo di raccontare storie che dipende dalla presenza di un soggetto, il giocatore, che tramite la sua attività permette alla storia di assumere una determinata forma. In questa categoria non rientrano solo i videogiochi, bensì anche altre forme di intrattenimento come le *visual novel*¹⁰ o le *interactive fiction*¹¹, che pur non comprendendo elementi tipici del videogioco, possono comunque considerarsi esempi di storytelling interattivo. Le *visual novel* e le *interactive fiction* condividono coi videogiochi alcuni dei tropi riportati in nota, come il *branching* (quando gli eventi che accadono nella storia dipendono esclusivamente da ciò che fa il giocatore e si escludono vicendevolmente), i finali multipli, *narrative rearranging/re-sequencing* (quando è il giocatore a decidere l'ordine degli eventi). Alcune *visual novel* comprendono anche elementi di *gameplay*, ad esempio l'inserimento di puzzles da risolvere, come in *Virtue's last reward*, dunque si avvicinano maggiormente alla definizione di videogioco, ma altre si trovano invece dall'altra parte dello spettro, soprattutto se sono definibili come *Linear Visual Novel*¹². In generale, però, le *visual novel* sono più vicine al mondo della letteratura che a quello dei videogiochi.

⁹ *Interactive storytelling tropes*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/InteractiveStorytellingTropes>, data ultima visualizzazione 01/03/2017

¹⁰ *Visual novel*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VisualNovel?from=Main.VisualNovels>, data ultima visualizzazione 01/03/2017

¹¹ *Interactive fiction*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/InteractiveFiction>, data ultima visualizzazione 01/03/2017

¹² *Linear visual novel*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LinearVisualNovel>, data ultima visualizzazione 11/03/2017

0.3. Videogame storytelling

Abbiamo detto che il videogame storytelling è l'intreccio tra storytelling audiovisivo e storytelling interattivo, poiché riprende elementi di entrambi.

Dallo storytelling audiovisivo, riprende l'utilizzo delle immagini e dei suoni per comunicare la storia: in un videogioco, le musiche, i suoni ambientali, la disposizione di luci e ombre, l'utilizzo di palette di colori o di filtri, il *voice acting*¹³ e l'aspetto dei personaggi (paragonabili alla presenza degli attori) fanno parte dell'esperienza di gioco e aiutano la storia ad essere recepita, poiché creano quell'universo narrativo di cui parlava Andrea Fontana. Inoltre, i videogiochi riprendono direttamente dal cinema quando comprendono l'uso di *cutscenes*¹⁴, sequenze non interattive che assomigliano più alle scene di un film (difatti vengono anche chiamate *cinematics*), in cui compito è quello di fermare il gioco per raccontare un segmento di storia.

Dallo storytelling interattivo invece, il videogame storytelling riprende la possibilità da parte del giocatore di interagire con la storia, la quale dipenderà così dalla sua presenza e dalla sua attività. Il videogioco, infatti, si basa su una serie di azioni che il giocatore può compiere con il personaggio; queste azioni dipendono dall'input dato dal giocatore, rappresentato sia dal comando effettivo inviato tramite la periferica di gioco (joypad, tastiera, console portatile ecc.) sia all'impegno emotivo ed intellettuale richiesto. Da questo input scaturisce un output, un risultato che informa il giocatore che il suo input è effettivamente stato recepito dal gioco: nel primo caso, al comando corrisponde un'azione (ad esempio, barra spaziatrice equivale a saltare); nel secondo caso, l'output si può tradurre in diversi modi, che sia il superamento di una missione, l'avanzamento di livello, l'avanzamento nella storia oppure tutte e tre le cose insieme.

Le azioni che il giocatore può compiere, che definiscono le meccaniche, sono il modo attraverso cui la storia può procedere e costituiscono parte del videogame storytelling. Un'altra componente fondamentale è la suddivisione in missioni e livelli¹⁵. I livelli sono

¹³ *Voice acting*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VoiceActingTropes>, data ultima visualizzazione 01/03/2017

¹⁴ *Cutscene*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Cutscene>, data ultima visualizzazione 01/03/2017

¹⁵ *Game level*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GameLevel>, data ultima visualizzazione 01/03/2017

un'unità organizzativa della narrazione, perché permettono di spezzarla in segmenti che il giocatore potrà affrontare uno alla volta, assimilando le informazioni che in ciascun livello portano avanti la trama. Un livello è un blocco a sé stante, che il giocatore deve attraversare dall'inizio alla fine, e le cui finalità possono essere molteplici; generalmente sono collocati in una struttura gerarchica di difficoltà crescente, ma ci sono anche giochi in cui l'ordine in cui affrontarli è libero. Le missioni, o *quest*¹⁶ (termine più legato ai giochi di ruolo), sono invece strutturate come delle storie, o meglio degli atti di una storia. Se fanno parte del filone delle *quest* principali, devono contenere informazioni sulla storia principale. In genere, la struttura delle missioni prevede che al giocatore venga richiesto di portare a compimento un obiettivo; solo dopo aver concluso la *quest*, ciò che ha fatto il giocatore per concluderla diventa parte della storia. Per raggiungere l'obiettivo stabilito, a seconda della complessità della *quest*, sarà richiesto al giocatore di portare a termine una varietà di compiti inerenti all'obiettivo. Va da sé che il giocatore dovrà sfruttare le meccaniche di gioco per portare a termine le missioni: in *Shenmue*, gioco che ricorrerà spesso come esempio e che verrà preso in analisi nella seconda parte, le meccaniche prevedono che si debbano interrogare le persone che abitano il mondo di gioco e spostarsi a piedi da un quartiere all'altro; questo coincide al tempo stesso con gli obiettivi delle missioni, appuntati su un taccuino che costituisce il diario di gioco, e con la storia raccontata (che verrà spiegata più avanti), nel quale il protagonista Ryo Hazuki può contare solo sulle sue forze.

Infine, grazie allo storytelling interattivo, il videogioco permette di compiere delle scelte di vario tipo. Per esempio, può permettere di personalizzare a piacimento il proprio personaggio, dandogli l'aspetto che desidera, oppure può permettere di personalizzare il proprio equipaggiamento, per scegliere quali armi usare e con quali potenziamenti. Queste possibilità, però, riguardano più il *gameplay*. Al giocatore può anche essere richiesto, infatti, di compiere delle scelte a livello di storia, ad esempio scegliere di essere buoni o cattivi, di eliminare o meno un altro personaggio, di decidere tra due possibili finali. In questo caso, l'azione del giocatore avrà effetti anche sulla storia, che risponde così alle scelte del giocatore (almeno in teoria).

¹⁶ Sheldon, L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014, pp. 232-247

PARTE 1: STRUMENTI PER LO STORYTELLING

1. Inventio

1.1. Conosci te stesso

Per entrare nel vivo dell'argomento, sarà necessario effettuare prima una piccola deviazione in un campo apparentemente estraneo allo storytelling, quello della filosofia, più precisamente per quanto riguarda i dialoghi platonici. Nell'*Alcibiade primo* di Platone, Socrate pronuncia questa frase, conversando con Alcibiade, un suo amante: «[...]Se conosciamo noi stessi, potremmo anche conoscere la cura di noi stessi; ma se non ci conosciamo, non conosceremo neppure quella»¹⁷. Il contesto in cui è inserita questa citazione è radicalmente differente rispetto all'argomento di cui si parlerà nei successivi capitoli, tuttavia è possibile trarne un insegnamento fondamentale a cui qualsiasi aspirante storyteller dovrebbe attenersi, prima di iniziare il suo percorso.

Ciò a cui Socrate fa riferimento è uno dei tre precetti comandati dal tempio di Delfi per interrogare l'oracolo. Tali precetti recitavano:

1. Niente di troppo, cioè domandare solo ciò che è utile;
2. Non legarsi a promesse che non si possono onorare;
3. Conosci te stesso.

Trattasi di tre regole di prudenza, che andavano applicate per far sì che l'interrogazione fosse il più possibile efficace e non andasse sprecata. In una certa misura, anche i primi due precetti possono considerarsi utili come regole di prudenza in questo contesto, ma il terzo precetto offre più appigli all'argomento storytelling e narrazione. Nel dialogo, Alcibiade afferma di volersi dedicare alla politica, ma Socrate gli dimostra come senza un'adeguata cura di sé, non sia possibile sperare di esercitare nella maniera corretta e giusta una pratica insidiosa come quella politica. A sua volta, un'adeguata cura di sé non può avere luogo se non è preceduta dalla conoscenza di sé, poiché non possiamo curare ciò di cui non conosciamo la natura.

¹⁷ Platone, *Alcibiade secondo*, BUR, 2006, p. 133

Come si collega tutto ciò alla capacità di creare e narrare storie? Come Alcibiade, prima di pretendere di essere in grado di padroneggiare una pratica multiforme come quella dello storytelling, è necessario conoscere sé stessi e curare ciò che si è, due azioni che si richiamano vicendevolmente. Essere consapevoli delle proprie abilità, dei propri limiti e delle proprie conoscenze è il primo passo per poter creare e raccontare una buona storia. Le storie esistono perché qualcuno le ha raccontate e non esisterebbero altrimenti. Questo significa che la componente imprescindibile di ciascuna storia è il narratore, il quale deve essere la migliore versione di sé stesso per creare una storia degna di essere fruita.

Cura di sé assume dunque un doppio significato. Il primo è fornire a sé stessi nutrimento intellettuale: leggere romanzi, guardare un film, seguire una serie tv, giocare di ruolo, da tavolo, ai videogiochi, tutto ciò che contribuisce a conoscere quanto altri narratori hanno fatto prima di noi. Per manipolare un medium, infatti, è necessario conoscerlo approfonditamente. Inoltre, si avrà così un bagaglio di riferimenti più ampio possibile da cui attingere e a cui ispirarsi. È importante non rinchiudere sé stessi in un unico genere o un unico autore, perché ogni prodotto creativo, anche il più scadente, stimola lo spirito critico e arricchisce in un modo o nell'altro. Il secondo significato di cura di sé è costruire una propria identità, basata su riflessioni ed esperienze di cui ci si sente padroni. Ciò che si crea narrando è anch'esso un'esperienza: come si può dunque pretendere di crearne per altri, se non si hanno esperienze personali da cui attingere? Si tratta di raccontare la propria storia, non quella altrui. Capita che si sia guidati dal preciso intento di stupire o elettrizzare a tutti i costi, ma si finisce per allontanarsi dal plasmare un prodotto che sia frutto delle persone che si è. Non c'è nulla di peggio che creare seguendo le regole della convenienza o del mercato. Ancora peggio è raccontare qualcosa che non si è in grado di comprendere pienamente: una storia è un organismo permeabile, in cui l'ignoranza e la superficialità si infiltrano fin troppo facilmente. È così che nascono storie prive di personalità e profondità, inutili persino da raccontare.

1.1.1. Fail faster, fallire in fretta

In mancanza di una base solida, che pure non costituisce una garanzia di riuscita, un'errata stima delle proprie capacità può condurre, soprattutto se si è alle prime armi, a sconfinare in territori che sono al di fuori delle nostre capacità, a volte per pura ambizione, altre per

semplice ignoranza. Le conseguenze di questo tipo di approccio possono essere essenzialmente due: il progetto è fin troppo ambizioso e finisce per collassare sotto il proprio peso; il progetto continua imperterrito e finisce per diventare qualcosa di inenarrabile (magari, anche letteralmente). In entrambi i casi, però, il fallimento non è necessariamente una conseguenza negativa, anzi è parte integrante del processo di apprendimento di una disciplina volatile come l'arte narrativa. Narrare una storia non è frutto di un calcolo matematico; ci sono molte zone grigie nelle quali si può imparare a muoversi solo con il tempo. In un ambito dove il fallimento è sempre dietro l'angolo, la soluzione migliore è dunque fallire in fretta, come spiegato da Extra Credits. Extra Credits è un canale di Youtube che tratta di game design cercando di coprirne tutti i diversi aspetti; il concetto di fallire in fretta è illustrato in maniera sintetica, ma efficace, in uno dei loro video, intitolato appunto *Fail Faster*¹⁸. L'assunto fondamentale da cui parte è che nessun gioco nasce perfetto al primo colpo: il processo creativo non è una linea retta, bensì una spirale che porta verso la migliore versione possibile di ciò che si vuole costruire. Dibattere troppo a lungo su quali idee siano le migliori è uno spreco di tempo, perché rimanda il momento in cui si dovrà iniziare a lavorare concretamente su queste idee e sottoporle al vaglio degli altri. Il confronto è fondamentale per capire quali sono i possibili errori che si sono commessi durante il processo creativo, poiché il peggiore giudice di un lavoro è la stessa persona che l'ha creato, che non è in grado di giudicare da una prospettiva esterna. Capire da subito dove si è sbagliato evita di trascinarsi fino alla fine un progetto difettoso, per poi essere costretti a tornare indietro per correggere, o addirittura lasciare tutto così com'è, a detrimento della qualità del lavoro. È meglio, quindi, testare un'idea quando è ancora allo stadio embrionale e vedersela bocciare subito, piuttosto che giudicarla quando è già ad uno stadio avanzato di sviluppo. Fallite in fretta, invece di fallire quando ormai si è investito troppo in un progetto per poter tornare sui propri passi senza perdere nulla.

1.1.2. Confrontarsi con le critiche

Questi insegnamenti possono applicarsi anche alle storie e al modo in cui vengono narrate: un approccio errato alla narrazione e allo storytelling rischia di riverberarsi sull'intera

¹⁸ Extra credits, *Fail faster – A mantra for creative thinkers*, <https://www.youtube.com/watch?v=rDjrOaoHz9s>

esperienza e intaccarne la qualità. Le cattive abitudini sono difficili da combattere, una volta che si sono radicate, e sono ancora più difficili da modificare se manca il confronto con gli altri. Sebbene il pubblico non debba guidare totalmente le decisioni, non è nemmeno giusto ignorare i consigli che può dare un'altra persona. Per citare nuovamente Socrate nell'*Alcibiade Primo*: «[...] se un occhio vuole guardare se stesso, deve guardare un altro occhio [...]»¹⁹. Il proprio riflesso può essere catturato nell'occhio del prossimo. Questo confrontarsi è un altro significato che assume la cura di sé, in quanto passo fondamentale verso il miglioramento e la costruzione della propria identità. Esporsi al giudizio altrui, però, è un'arma a doppio taglio: può dare un'enorme carica all'autostima o annichilirla brutalmente. Come già detto, una storia è frutto della mente di una persona, per questo quando viene giudicata, ci si sente punti sul vivo, come se ad essere sotto esame fosse l'autore stesso, e non quanto ha partorito la sua creatività. Come si può evitare di essere feriti nel profondo dalle critiche ed imparare a sfruttarle a proprio vantaggio?

In un articolo intitolato *Don't take it personally: how to make critique work for you*²⁰, la disegnatrice polacca Monika Zagrobelna spiega come imparare a riconoscere quali critiche possono essere utili e come proteggersi dalla negatività fine a sé stessa. Il lavoro creativo richiede una notevole quantità di energia, per questo motivo si è così affezionati alle proprie creazioni, quasi fossero delle creature viventi. Considerata tutta l'energia che ci si investe, nel momento in cui si incontra un commento negativo, subentra la sgradevole sensazione di aver sprecato tempo o di non essere abbastanza capaci. Un primo errore cruciale è pensare che un'opinione diventi un fatto quando viene pronunciata ad alta voce. Di conseguenza, tante più persone giudicheranno un lavoro buono, tanto più questo lavoro sembrerà oggettivamente buono agli occhi di chi l'ha prodotto. Per il rovescio della medaglia, questo meccanismo si innesca anche quando le critiche sono negative. Si perde così di vista il vero valore dell'oggetto e si dà più importanza a quanto dicono le critiche, come se contenessero verità assolute. Questo succede soprattutto quando si valuta l'opinione degli altri migliore della propria, che è una conseguenza di una bassa autostima. In mancanza di un'identità

¹⁹ Platone, *Alcibiade secondo*, BUR, 2006, p. 149

²⁰ Zagrobelna M., *Don't take it personally: how to make critiques work for you*, 2014, <https://design.tutsplus.com/articles/dont-take-it-personally-how-to-make-critique-work-for-you--cms-21670>, data ultima visualizzazione 07/03/2017

solida, della cui importanza si è già parlato in precedenza, si costruisce un'identità basata sulle opinioni altrui, che però non sempre dicono ciò che si vorrebbe sentirsi dire. In questo modo, non si ha più alcun controllo diretto sulla propria identità, perché a sua volta non si avrà alcun controllo sulle opinioni su cui è basata. È fondamentale saper valutare la propria arte autonomamente e questo significa anche creare per sé stessi e per migliorarsi, non per ricevere lodi. Questo non si significa però ignorare totalmente ciò che gli altri hanno da dire, bensì prendere solo ciò che può servire. Una critica si distingue da un'opinione perché è basata sui fatti e sulla logica, laddove le opinioni sono in larga parte basate sulle emozioni di chi le ha pronunciate. Per meglio distinguere l'una dall'altra, bisogna mettere da parte le proprie emozioni per essere in grado di scavare a fondo in ciascun giudizio e ritrovare la base fattuale da cui deriva. Solo così si potrà decidere se può essere utile o meno.

Opinione	Traduzione	Contenuto	Cosa si può fare?
“E’ così brutto che non riesco a guardarlo”	“Questa immagine non rispetta i miei canoni di bellezza.”	I canoni di bellezza dello spettatore	Nulla!
“I colori sono troppo caotici”	“I colori in questa immagine non hanno senso per me, non riesco a capirli.”	Il significato incerto dello schema di colori	Se l’effetto non era intenzionale, imparare qualcosa di più sulla disposizione dei colori
“E quello lo chiami drago?”	“La creatura nel tuo lavoro non è compatibile con la mia immagine di un drago.”	La definizione di drago dello spettatore	Nulla!
“Non ne posso più di guardare disegni di pony”	“Ho visto così tante immagini di pony che ormai mi annoiano. Penso che solo i bambini dovrebbero disegnare pony, vorrei che la gente smettesse di postare pony.”	Le credenze dello spettatore	Nulla!
“Non hai idea di come si fatto un cavallo, vero?”	“Il cavallo che hai disegnato non sembra un cavallo reale. Suppongo che tu non abbia imparato qualcosa sui cavalli prima di disegnarli.”	Mancanza di conoscenza sul soggetto disegnato	Imparare qualcosa di più sul soggetto prima di disegnarlo

In questa tabella viene ben illustrato come sia possibile riflettere a mente fredda su ogni giudizio, per smantellarlo completamente e volgerlo a nostro favore. Su cinque giudizi, solo due risultano contenere effettivamente un indizio utile su come migliorare le proprie capacità (il contesto è differente, perché si parla di disegno, ma la sostanza è la stessa). Secondo Zagrobelna, i giudizi che rientrano unicamente nella visione del fruitore sono da ignorare. Se nei suoi standard non rientra ciò che ha visto o letto o giocato, questo ha tutto a che vedere con lui, ma nulla a che vedere con chi ha creato, dunque quest'ultimo può fare ben poco per modificare questo tipo di giudizio. Dove invece ci si riferisce ad un oggettivo difetto, allora sarà possibile attivarsi per modificare e migliorare questa mancanza.

È importante tenere a mente che una critica non è un attacco, ma lo diventa se si pone un filtro negativo ai giudizi altrui. Citando dall'articolo: «You may feel hurt after every negative comment, because for you it confirms you're a bad artist. Again—a commenter isn't able to make you feel bad. It's all in your head. [...] When you're using a negative filter, you hear things that the commenter never meant to say». Considerare una critica come un attacco, significa mettere in bocca agli altri parole che non hanno mai pronunciato, ma che ci si illude di aver captato come sotto intese, quando invece sono dettate dall'insicurezza. L'atteggiamento difensivo che scatta quando si riceve una critica è causato dal credere che essa sia rivolta all'artista, invece che alla sua arte. Si tratta di un atteggiamento controproducente: se quanto è stato creato ha dei difetti, si tratta di un fatto, non di un insulto; un fatto, di per sé, non ha il potere di offendere. Nascondere i difetti della propria creazione come se fossero difetti della propria persona ottiene l'effetto contrario di distogliere l'attenzione dall'arte per concentrarla sull'artista e la sua insicurezza. Essere onesti col pubblico e con sé stessi ed accettare che la propria arte possa non essere perfetta è più importante che cercare di apparire perfetti a tutti i costi. Sono i sentimenti che si provano verso il proprio lavoro a impedirci di giudicarlo lucidamente; è necessario dunque fare un passo indietro per prendere le distanze e comprendere che quei commenti che sembravano assurdi e privi di fondamento, contengono un seme di verità che prima non si era disposti ad accogliere. Chi critica non è un nemico, ma un alleato. Si potrebbe obiettare che esiste anche chi critica col solo intento di danneggiare, ma chi si diverte in una maniera così becera non merita un posto in questa trattazione. Le parole hanno solo il potere che si permette loro di

avere: *nutrire il troll*, come si dice in gergo del web, cioè dare ascolto a chi critica solo per suscitare rabbia e frustrazione per il proprio divertimento, è in assoluto la cosa più sbagliata da fare. Il trattamento del silenzio è la risposta più appropriata.

Per concludere, una solida base per creare storie, prima di qualunque competenza tecnica, è costituita dalla componente umana. L'artista deve conoscere sé stesso a fondo per sapere quali parti di sé mostrare nella propria arte e creare qualcosa che rifletta la sua identità. Questo presupposto non riguarda solo lo storytelling, ma è valido per tutte le discipline che coinvolgono il dover plasmare qualcosa dal nulla. Senza uno zoccolo duro fatto di conoscenze ed esperienze, non si può sperare di produrre qualcosa di coerente e degno di essere fruito.

1.2. Conoscere le basi della narrazione: “show don't tell”, personaggi, dialoghi, punto di vista

Dopo aver stabilito quale sia il punto di partenza fondamentale per qualsiasi tipo di espressione artistica, ora è necessario entrare più nel dettaglio per quanto riguarda la narrazione nella fattispecie. Sebbene si tratti di un ambito in cui è l'esperienza a dare i maggiori insegnamenti, conoscere gli elementi essenziali di ciò che compone una storia può essere molto utile per cercare di fare ordine fra le proprie idee. Come per i precetti delfici, anche in questo caso si è di fronte a regole di prudenza: seguire alla lettera quanto verrà spiegato non costituisce per nessun motivo una garanzia di successo. Tenere a mente questi concetti costituisce piuttosto una linea guida, che andrà però interpretata secondo esigenze specifiche e personalità dell'autore.

Se fino a questo momento non è stato accennato a nessuna distinzione tra diversi tipi di narrazione, è perché finché c'è una storia da raccontare le regole non cambiano. Per dirla con le parole di Lee Sheldon in *Character development and storytelling for games*: «the medium is not the message. The principles of storytelling, as much as they may appear to change, in fact, remain the same»²¹. Questa affermazione si oppone al pensiero di Marshall McLuhan, il quale riteneva invece che il medium è il messaggio, cioè che la comunicazione è influenzata dalle caratteristiche strutturali del medium che la veicola. Ciò significa che se in un videogioco si vuole inserire una storia, essa dovrà comunque rendere conto delle stesse regole valide per altri media; a questo proposito, Sheldon continua: «To tell stories, even in the relatively new medium of computer games, we may extend those principles and even find new ones. To ignore the fundamentals of storytelling found in other media is to create work that fails to touch our audience, the players [...]»²². Quali sono esattamente questi elementi base di cui si sta parlando?

Trattasi di “show, don't tell”, personaggi, dialoghi e punto di vista. Ciascun elemento costituisce un pezzetto di storia, ad eccezione dello “show, don't tell”, che deve essere invece un atteggiamento mentale che lo storyteller deve incorporare nel proprio processo creativo.

²¹ Sheldon L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014, p. 14

²² *Ibidem*.

1.2.1. “Show, don’t tell”

“Show, don't tell” è un concetto insidioso, difficile da afferrare completamente ed altrettanto difficile da padroneggiare. D'altro canto, non tenerne conto è la prima causa di fallimento: vedersi spiegate le cose, invece che vederselo mostrate, annoia. È la differenza che passa tra andare a teatro per vedere gli attori recitare e recarsi a teatro per assistere a qualcuno che legge il copione. Cosa significa l'espressione “show, don't tell”? Tradotta letteralmente, «mostra, non raccontare». Il significato di «tell», secondo il Cambridge Dictionary, significa «dire qualcosa a qualcuno, spesso dando informazioni e istruzioni»²³. Questa definizione rappresenta proprio ciò che non andrebbe fatto in una narrazione: snocciolare informazioni e istruzioni come se si stesse leggendo un comunicato. In *Scrivere narrativa 1-Show don't tell*²⁴, Marco P. Massai spiega quale sia la differenza tra raccontare e mostrare: raccontare significa imporre qualcosa dall'alto, come parole e fatti generici, senza dare alcun appiglio alla narrazione, facendo in modo che queste informazioni vengano facilmente dimenticate; mostrare significa invece esporre qualcosa allo sguardo altrui. Mostrare, quindi, deve attirare l'attenzione. Come? Mostrando azioni dinamiche, che aiutino a calare il giocatore nella storia con dei dettagli concreti. Deve essere un mostrare finalizzato a esporre determinati elementi di un personaggio o della trama, per fare in modo che il giocatore se ne ricordi ancora dopo dieci ore di gioco. Questo, però, va fatto con criterio o si rischia di cadere nella trappola dell'*infodumping*²⁵. Con il termine *infodumping*, si intende riempire il giocatore con troppi dettagli, di solito per il timore che qualcosa venga lasciato fuori. È come se l'autore andasse così fiero di ciò che ha creato da volerlo infilare in tutti gli spiragli possibili e immaginabili, quando invece al giocatore può non importare nulla di tutti questi dettagli. È importante selezionare i particolari che si desidera che il giocatore conosca, meglio se strettamente connessi alla trama. La cosiddetta *lore*²⁶ può essere messa in secondo piano, qualora fosse composta da informazioni che arricchiscono l'esperienza del mondo di gioco, ma che non sono essenziali per mandare avanti la trama. In questo caso, ci troviamo di fronte ad un

²³ <http://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/tell>

²⁴ Massai, M. P., *Scrivere Narrativa 1-Show, don't tell*, edizione Kindle, Delos Digital, 2014

²⁵ *Infodumping*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Infodump>, data ultima visualizzazione 14/03/2017

²⁶ Conoscenze del mondo di gioco che non sono strettamente connesse alla storia, ma la cui conoscenza può arricchire l'esperienza di gioco con informazioni interessanti sull'universo narrativo.

esempio di *infodump* buono, che si realizza quando vengono inseriti elementi che rimpolpano la storia; sta al giocatore scegliere se sfruttarli o meno. L'*infodump* cattivo, invece, può considerarsi alla stregua di un'imbottitura, che gonfia la storia senza riempirla veramente. Le occasioni migliori da sfruttare per lo "show, don't tell" sono indubbiamente i dialoghi, di cui si tratterà più avanti, e lo sfruttamento dei canali sensoriali, di cui però non si tratterà nel corso di questa tesi.

Mostrare e raccontare, comunque, possono anche alternarsi nella narrazione. Solitamente, è preferibile mostrare soprattutto nell'incipit, quando è necessario che i personaggi o determinati dettagli rimangano impressi; la carica espressiva di una cutscene ben orchestrata o di un tutorial ben costruito, che fornisca non solo elementi di *gameplay*, ma anche informazioni sulla storia, hanno un enorme impatto sulla volontà del giocatore di continuare a giocare. Anche il raccontare può essere utile, se usato con parsimonia: ad esempio, se c'è necessità di riassumere fatti necessari o già accaduti che non si possono mostrare nuovamente, perché occuperebbero tempo inutile oppure per far risaltare il mostrato, dopo una sezione raccontata.

1.2.2. I personaggi

Un altro tassello fondamentale della storia sono i personaggi. Essi sono linfa vitale per l'esistenza della storia, poiché senza di loro le vicende non si metterebbero in moto e, più importante nel caso dei videogiochi, il giocatore non avrebbe alcuna possibilità di interagire col mondo di gioco. Per questo motivo anche i personaggi vanno costruiti con attenzione; essi vanno *rispettati*, per usare le parole di Sheldon. Cosa significa rispettare i personaggi? Sheldon lo descrive in questo modo: «Characters have a right to their own lives in the game. And giving them that right -granting them purpose beyond the designer's convenience- in fact, makes it easier for us to tell our stories»²⁷. I personaggi non devono essere inseriti per meri scopi funzionali, ma devono avere il diritto di essere creature viventi e autentiche. È importante, dunque, creare dei personaggi con cui il giocatore possa legare ed empatizzare, per spingerlo a rimanere al loro fianco per ore e ore di gioco. Un protagonista caratterizzato male o addirittura non caratterizzato affatto può penalizzare una storia che potrebbe invece

²⁷ Sheldon, L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014, p. 41

essere ben scritta. Con il termine caratterizzazione, si intende creare un complesso di tratti specifici che contraddistinguano gli individui nella narrazione, determinando dunque le loro azioni e le loro parole. Sheldon distingue tre dimensioni del personaggio, che devono essere tenute in considerazione nel processo di caratterizzazione²⁸:

1. *Dimensione fisica*: l'aspetto fisico può essere un espediente non indifferente per mostrare, invece di raccontare. Soprattutto, l'aspetto fisico può incidere anche sul tipo di meccaniche che si vorranno utilizzare e sulle azioni che sarà in grado di compiere il personaggio.
2. *Dimensione sociologica*: bisogna dare una prospettiva da cui guardare il personaggio, inserendo informazioni sul luogo da cui proviene e sul suo passato. Questo aiuta il giocatore a dare un contesto alle azioni compiute dal personaggio, anche se non è necessario inserire tutto: alcune cose possono essere solo accennate, o lasciate emergere dagli atteggiamenti del personaggio, oppure ancora essere rivelate solo a tempo debito.
3. *Dimensione psicologica*: stabilito da dove proviene il personaggio, bisogna anche mostrare che impatto psicologico abbia avuto il suo passato, oltre all'impatto che avrà il suo presente. La dimensione psicologica è difficile da trattare senza una precisa immagine del personaggio nella testa dell'autore. Non è necessario che il personaggio si dilunghi in monologhi shakespeariani su quanto la sua mente sia contorta e articolata; devono essere le sue azioni a parlare per lui. Ad esempio, nella cutscene iniziale di *Shenmue*²⁹, un tratto della dimensione psicologica di Ryo emerge quando Lan-di ferisce gravemente suo padre: il giovane non ci pensa due volte prima di precipitarsi a difenderlo. È un ragazzo coraggioso, ma avventato, caratteristica che avrà una forte incidenza nel corso della storia e intorno a cui si impernia il suo viaggio alla ricerca di vendetta, che sarà anche un viaggio interiore.

Stabilite queste tre dimensioni fondamentali, sarà compito dell'autore intrecciarle a dovere per creare il proprio personaggio. Non è sempre fondamentale che siano presenti tutte e tre insieme: ad esempio, esistono giochi in cui manca la dimensione fisica, come in *Gone*

²⁸ *Ivi*, pp. 41-44

²⁹ *Shenmue*, pubblicato per Sega, sviluppato da Sega AM2, 29 dicembre 1999

*Home*³⁰ o in *Half Life*³¹, nei quali il personaggio giocante non si vede mai. Si tratta di scelte di *gameplay*, oltre che di storytelling, soprattutto nel caso di *Gone Home*.

Parlando di personaggio giocante, esiste una differenza nel classificare i personaggi. È possibile infatti distinguerli in base a due criteri: il primo è lo spazio narrativo lasciato a ciascun personaggio, che li distingue tra protagonista, comprimari, spalle, comparse, descritta da Marco P. Massai in *Scrivere narrativa 4 - I personaggi*³²; il secondo criterio, invece, distingue tra personaggi giocanti e personaggi non giocanti (o PNG), come descritto da Sheldon in *Character design and storytelling for games*. Per quanto riguarda la prima distinzione, essa si configura più come una gerarchia ed è così strutturata:

1. *Protagonista*: è il personaggio con più peso narrativo, oltre ad essere quello con cui ci si identifica, in genere. Lo spazio lasciato a questo personaggio è di gran lunga maggiore rispetto a tutti gli altri personaggi, perché è la sua storia che si sta raccontando. Nonostante questo, il punto di vista, però, può non essere il suo, ma può essere raccontato attraverso gli occhi di un altro, un espediente usato soprattutto in letteratura. Inoltre, i protagonisti possono essere molteplici, se a tutti è dato lo stesso peso narrativo; in questo caso si definiscono coprotagonisti.
2. *Comprimari*: si collocano un gradino sotto rispetto al protagonista, perché lo spazio narrativo a loro dedicato è notevolmente ridotto. Sono meno influenti nella storia rispetto al protagonista, poiché non hanno su di essa un impatto diretto. Ciò non significa che necessariamente siano inutili dal punto di vista emotivo, anzi spesso sono amati tanto quanto il protagonista, se non di più, ma solamente che dal punto di vista narrativo sono meno presenti.
3. *Spalle*: sono personaggi comprimari che accompagnano il protagonista e lo aiutano. Rispetto ai comprimari “puri”, dunque, che possono essere ininfluenti per la trama o lo sviluppo del protagonista, le spalle hanno il ruolo fondamentale di fungere da completamento per il protagonista e spesso farne risaltare le caratteristiche, nel bene o nel male. In anatomia, le spalle aiutano a sostenere il collo, che a sua volta sostiene

³⁰ *Gone home*, pubblicato per Fullbright Company, sviluppato da Fullbright Company, 15 agosto 2013

³¹ *Half Life*, pubblicato per Valve Software, sviluppato da Sierra Entertainment e Valve, 19 novembre 1998

³² Massai, M.P., *Scrivere narrativa 4 – I personaggi*, edizione Kindle, Delos Digital, 2014

la testa; in una storia, le spalle svolgono esattamente la stessa funzione, sorreggendo “la testa” della narrazione, il protagonista. Proviamo a pensare a cosa sarebbe Harry Potter senza Ron ed Hermione o Sherlock Holmes senza Watson. Sarebbero ancora gli stessi personaggi?

4. *Compare*: sono personaggi di contorno che non hanno, di solito, alcun ruolo immediato né nella storia né nell’emotività del giocatore. Questo non significa che debbano essere buttati lì come sagome di cartone. La bidimensionalità è da evitare a qualsiasi costo, perché fa perdere al giocatore il senso di immersione, persino coi personaggi di sfondo. Il mondo dei videogiochi è pieno di compare ininfluenti ai fini della storia, ma che sono rimaste comunque impresse nella mente dei giocatori. Ad esempio, in *The Elder Scrolls V: Skyrim*³³ le città sono piene di personaggi che parlano e raccontano la propria vita (a volte senza nemmeno chiederglielo, che può essere un po’ snervante), intensificando la sensazione di essere in una città vitale e popolata da persone, non da manichini. Nessuno di questi personaggi ha rilevanza nella storia principale, ma sono stati comunque studiati per creare un effetto narrativo. Il fatto che siano all’ultimo grado della gerarchia non è un motivo sufficiente per mostrare loro meno rispetto. Basta un piccolo dettaglio per identificarli: chiunque abbia giocato a *Skyrim* si ricorda dell’avventuriero che è stato colpito da una freccia al ginocchio ed è stato costretto a ritirarsi dalla vita avventurosa, eppure non viene detto molto altro sul suo conto.

La seconda distinzione si articola, invece, in base al ruolo a livello di *gameplay*, che però ha influenza anche su come viene raccontata la storia:

1. *Personaggio giocante*: è il contatto diretto tra il giocatore e il gioco e coincide con il protagonista della storia. È grazie a lui che è possibile muoversi nel mondo di gioco ed interagire con esso, quindi è il personaggio più importante da considerare, perché ha il potere di influenzare l’intera fisionomia del gioco, come il *gameplay*, i dialoghi, le interazioni con l’ambiente e con gli altri personaggi, il procedere della storia ecc. Il giocatore deve essere messo nelle condizioni di empatizzare con il personaggio

³³ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, pubblicato da Bethesda Softworks, sviluppato da Bethesda Game Studios, 11 novembre 2011

giocante, per essere motivato ad addentrarsi nel gioco. La definizione di Sheldon di empatia è la seguente: «The ability of human beings to understand the feelings of others, even fictional characters, to such a degree that they enter into those feelings, and experience them almost as if they were their own»³⁴. Se al giocatore non importa nulla di quello che viene mostrato, non avrà alcun motivo di giocare. Prendiamo ad esempio Marcus Fenix e Dominic Santiago in *Gears of War 2*³⁵. I due militari, insieme a Damon Baird e Augustus Cole, formano la Squadra Delta, impegnata nella lotta contro le temibili Locuste. Nel secondo capitolo della serie, la squadra è impegnata nella ricerca della moglie di Dom, Maria, che è stata rapita dalle Locuste che sfruttano e torturano gli esseri umani. Il giocatore indossa i panni di Marcus e la sua missione è chiara: aiutare il suo migliore amico a ritrovare sua moglie. La disperazione di Dom cresce col procedere dell'avventura e Marcus, assieme alla Squadra Delta, affronta prove durissime pur di aiutarlo, uccidendo tutto ciò che gli si para davanti, compresa un'enorme bestia acquatica e un gigantesco verme che divora le fondamenta delle città. Non si può non stare dalla parte della Squadra Delta e non desiderare che Dom riabbracci sua moglie. In questo il gioco è estremamente crudele, perché la scena in cui Marcus e Dom ritrovano Maria è straziante: la donna è ormai l'ombra di sé stessa, consumata dalle torture, e non c'è altra scelta che porre fine alle sue sofferenze (Figura 1). A tutta la Squadra Delta importava di aiutare Dom, ma a Marcus in particolare in qualità di migliore amico. Se il personaggio giocante fosse stato Cole o Baird, non ci sarebbe stata la stessa empatia, perché per quanto leali a Dom, non erano uniti dallo stesso legame che univa Marcus e Dom.

³⁴ Sheldon, L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014, p. 49

³⁵ *Gears of War 2*, pubblicato da Microsoft Game Studios, sviluppato da Epic Games, 7 novembre 2008



Figura 1

Il giocatore accompagna Marcus dall'inizio alla fine, perché si instaura un legame empatico, per cui la missione di Marcus diventa la missione del giocatore: aiutare Dom. Il meccanismo dell'empatia va sfruttato il più possibile. Senza empatia, in un gioco basato sulla storia, il giocatore non andrà da nessuna parte, soprattutto se il *gameplay* è ridotto all'osso per lasciare spazio alla narrazione. In *Gears of War 2*, per fortuna, il *gameplay* intrattiene a sufficienza per continuare a giocare anche se la storia venisse ignorata, ma non è sempre così. Ma in un gioco, ad esempio, come *The Walking Dead*³⁶ della Telltale Games, se non fossimo affezionati a Clementine tanto quanto lo è Lee, sarebbe ugualmente un buon gioco? La risposta è no, a meno di non stravolgerne totalmente il *gameplay* e renderlo un FPS³⁷ alla *Left 4 Dead*³⁸.

2. *Personaggio non giocante*: è un personaggio che non può essere controllato direttamente dal giocatore. In questa categoria, rientra una folta schiera di personaggi che possono svolgere funzioni disparate: dare informazioni sul mondo di gioco, vendere oggetti, fare da guida, dare indicazioni per aiutare il giocatore, affidare missioni secondarie ecc. Di questa categoria fanno parte tutti i personaggi che non sono il protagonista, che di solito coincide con il personaggio giocante.

³⁶ *The Walking Dead*, pubblicato da Telltale games, sviluppato da Telltale games, 10 maggio 2013

³⁷ *First person shooter*,

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FirstPersonShooter><http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FirstPersonShooter>, data ultima visualizzazione 14/03/2017

³⁸ *Left 4 Dead*, pubblicato da Valve Corporation, sviluppato da Valve Corporation, 20 novembre 2008

1.2.3. L'antagonista

Nella lista dei personaggi, è stato consapevolmente escluso l'antagonista, perché merita un capitolo a parte. L'antagonista non è un elemento fondamentale in una storia, poiché possono esistere anche storie in cui l'antagonista non è presente oppure in cui non è direttamente identificabile con una figura concreta. Quando però è presente, è una delle figure più spinose da tratteggiare, anche più del protagonista. Extra Credits ha dedicato due puntate al problema degli antagonisti nei videogiochi. Nella seconda puntata, intitolata *Big Bad II-What makes a good villain?*³⁹, viene innanzitutto stabilito che esistono due grandi categorie di antagonisti: *mechanics villain* e *narrative villain*. Alla prima categoria appartengono quegli antagonisti che forniscono una scusa per mettere in moto il *gameplay*, ad esempio Bowser o Eggman, che costituiscono il motivo per cui Mario e Sonic attraversano i livelli, ma in generale sono basilari dal punto di vista narrativo. I *narrative villain*, invece, sono quegli antagonisti che servono a creare il conflitto; molto spesso la storia inizia e continua proprio grazie ad essi, perché danno al protagonista e al giocatore quella spinta propulsiva che serve loro per andare avanti, come ad esempio Andrew Ryan in *Bioshock*⁴⁰. Anche gli antagonisti vanno rispettati: essi devono dunque avere una propria motivazione, così come ce l'ha il protagonista. Chi viene considerato "cattivo" non deve essere tale per il solo gusto di esserlo; l'espedito che potremmo chiamare, con una citazione da *Il cavaliere oscuro*⁴¹ di Christopher Nolan, «certi uomini vogliono solo veder bruciare il mondo» non funziona sempre ed è difficile da gestire; il rischio di creare un antagonista prevedibile e poco ispirato è alto. Ogni antagonista nasconde un motivo ben preciso dietro le proprie azioni, le quali dovranno coincidere con tale motivo. Anche gli antagonisti, dunque, hanno bisogno di essere coerenti a sé stessi, esattamente come il protagonista; come avrebbe reagito il pubblico se durante la proiezione di *Il cavaliere oscuro*, Joker avesse iniziato a mostrarsi compassionevole o, peggio ancora, ragionevole? Avrebbe perso la sua coerenza e sarebbe diventato una macchietta. Stabilite quali siano le motivazioni dell'antagonista, bisogna ora mostrarle. Anche per l'antagonista

³⁹ Extra Credits, *Big Bad II-What makes a good villain?*

<https://www.youtube.com/watch?v=NyDx5nG7koA&list=WL&index=6>

⁴⁰ *Bioshock*, pubblicato da 2K Games, sviluppato da Irrational Games, 24 agosto 2007

⁴¹ *Il Cavaliere oscuro*, regia di Christopher Nolan; sceneggiatura di Jonathan e Christopher Nolan; con Christian Bale, Heath Ledger, Michael Caine, Gary Holdman, Aaron Eckhart, Maggie Gyllenhaal, Morgan Freeman, 2008.

vale la regola dello “show, don’t tell”: sono le sue azioni e le sue interazioni con gli altri personaggi a parlare per lui. Il momento in cui la narrazione si ferma al solo scopo di permettere all’antagonista di spiegare il suo piano malefico non serve, se nel corso della storia è già stato mostrato tutto quanto è necessario per comprendere le ragioni dietro al suddetto piano malefico. Ciò non significa che eventuali momenti in cui l’antagonista spiega qualcosa di sé debbano essere totalmente depennati. Nessuno vede sé stesso come cattivo, quindi anche un antagonista può avvertire la necessità di spiegarsi. Questi momenti devono comunque essere inseriti organicamente nella narrazione, in modo che non la rallentino. Le storie del protagonista e dell’antagonista si intrecciano l’un l’altra, quindi i due devono collaborare, in senso metaforico, per fare in modo che tramite il loro contrasto emergano caratteristiche dell’uno e dell’altro, che aiutino il giocatore a comprenderli meglio. Dunque, che sia tramite parallelismi o giustapposizioni, protagonista e antagonista lavorano in coppia.

Come il protagonista, anche l’antagonista può creare empatia, la quale diventa così un’arma a doppio taglio: Walter White in *Breaking Bad*⁴² è un esempio perfetto di un personaggio “cattivo” che non viene percepito come tale, perché costruito a regola d’arte. Per assurdo, sua moglie Skyler è il personaggio più odiato della serie, nonostante sia la prima vittima dei misfatti del marito. Un antagonista con cui si riesce ad empatizzare mette in crisi il suo stesso ruolo di antagonista: Walter White è davvero così cattivo? Non ha, in fondo, un barlume di ragione? Se si riesce ad instillare questo dubbio, sono alte le probabilità che si sia costruito un antagonista degno di questo nome. La puntata finale di *Breaking Bad* colpisce nel profondo quando Walter White confessa di aver fatto tutto per sé stesso, per sentirsi vivo, più vivo di quanto non si fosse mai sentito in tutta la sua vita (Figura 2).

⁴² *Breaking Bad*; da un’idea di Vince Gilligan; con Bryan Cranston, Aaron Paul, Bob Odenkirk, Anna Gunn, Dean Norris, Giancarlo Esposito, Jonathan Banks



Figura 2

Ha ucciso a sangue freddo, spacciato metanfetamina, avvelenato un bambino, rubato denaro, guardato una ragazza morire di overdose, distrutto la vita di molte persone, ma alla fine della serie è difficile odiarlo mentre lo si guarda accarezzare per l'ultima volta i macchinari da laboratorio, prima di lasciarsi morire sulle note di Baby Blue dei Bad Finger.

1.2.4. Il punto di vista

È tutta questione di punti di vista. Ogni personaggio ne ha uno, che coinvolge il modo in cui egli interpreta il mondo, filtrandolo attraverso di sé. Un personaggio senza un punto di vista non ha ragione di esistere, a maggior ragione in un videogioco dove il giocatore è invitato a condividere direttamente il punto di vista del personaggio giocante, addirittura ad assumerlo quando viene adottata la visuale in prima persona. Il giocatore, così come il lettore, deve essere collocato in qualche modo dall'autore, così da avere una posizione attraverso cui guardare: tale collocazione prende appunto il nome di punto di vista. Solitamente, soprattutto nei giochi basati sulla storia, il giocatore e il personaggio giocante fanno le stesse cose, in virtù del fatto che condividono il punto di vista. Giocatore e personaggio giocante crescono dunque insieme, affrontando le stesse difficoltà.

Il punto di vista deve essere considerato da due prospettive: dal lato del personaggio e dal lato del narratore. Iniziamo da quest'ultimo, chiedendoci: chi narra la storia? Esistono diversi tipi di narratore, la cui suddivisione riguarda molto più l'ambito della letteratura che dei videogiochi, ma una veloce panoramica può comunque fornire una base utile, utilizzando come fonte il testo di Marco P. Massai, *Scrivere di narrativa 2-Il punto di vista*⁴³. Il narratore si definisce in base al livello narrativo in cui si colloca. Una storia, infatti, può essere strutturata a più livelli:

1. *Primo livello*: è denominato diegesi, cioè discorso degli eventi. È il livello più semplice, nel quale c'è un narratore che racconta un evento. Può essere un narratore interno, oppure esterno, in questo caso si definisce extra-diegetico. A questo livello la comunicazione è diretta tra narratore e fruitore.
2. *Secondo livello*: è denominato metadiegesi; esso comprende il narratore del livello precedente, che è extra-diegetico, e insieme un narratore, definito intradiegetico (perché è interno alla narrazione) che è un personaggio che racconta il secondo livello.

Quando il narratore è del tutto assente dalla storia narrata, è detto eterodiegetico; se è invece presente è detto omodiegetico, che a sua volta si distingue in allodiegetico, quando il narratore è solo testimone dei fatti narrati, oppure autodiegetico, quando racconta fatti riguardanti sé stesso. Nei videogiochi, è molto raro trovare una storia strutturata su più livelli, con più tipi di narratore, perché potrebbe creare confusione sia per il giocatore, sia per gli sviluppatori stessi gestire a livello di meccaniche o programmazione una storia strutturata in questo modo. Esperimenti interessanti che spingono al limite, destrutturandolo, il rapporto tra giocatore, personaggio giocante e narratore, come ad esempio *The Stanley parable*⁴⁴, sono casi rari, anche se apprezzatissimi dalla critica e dai giocatori. Per quanto riguarda invece il rapporto coi personaggi, il modo in cui essi vengono presentati dipende sempre dal narratore. Con il termine focalizzazione si intende il punto di vista sotto cui vengono presentati i fatti, cioè l'angolo visuale che il narratore sceglie di far assumere al lettore (o

⁴³ Massai M.P., *Scrivere di narrativa 2-Il punto di vista*, edizioni Kindle, Delos Digital, 2014

⁴⁴ *The Stanley parable*, pubblicato da Galactic Cafe, sviluppato da Galactic Cafe, 17 ottobre 2013

giocatore) di fronte alla narrazione. Possono distinguersi tre tipi di focalizzazione:

1. *Focalizzazione zero*: quando il narratore sa molto di più dei personaggi, cioè è il cosiddetto narratore onnisciente, che dimostra di sapere tutto sui personaggi. Nei videogiochi basati sulle storie, questo tipo di narratore è poco usato, ma sotto una certa prospettiva, è ciò che sono i giocatori quando giocano a videogiochi gestionali, quali *The Sims*⁴⁵ o *Animal Crossing*⁴⁶. I giocatori sanno ben più di quanto sappiano i personaggi che hanno creato, perché solo il giocatore sa cosa ordinerà loro di fare, quando e perché.
2. *Focalizzazione interna*: il punto di vista è quello di un personaggio interno alla narrazione; in questo caso il narratore e i personaggi sono in una posizione di parità, poiché dimostrano di conoscere entrambi le stesse cose. È questo il punto di vista preferito dai videogiochi, dove il percorso narrativo del giocatore e del personaggio giocante coincidono, dunque i due hanno le stesse informazioni.
3. *Focalizzazione esterna*: è un racconto oggettivo, che non ci permette di conoscere l'interiorità dei personaggi. In questo caso, il narratore ne sa meno dei personaggi, che rimangono impenetrabili.

Il punto di vista è una questione di inquadrature: a seconda di dove sistemiamo l'inquadratura, cambierà il punto di vista. Nell'ambito videoludico, il termine inquadratura può essere fuorviante, perché rimanda alla visuale scelta per guidare il personaggio giocante. Anche questo elemento aiuta ad individuare di chi è il punto di vista e che tipo di esperienza si vuole regalare al giocatore, preferendo una visuale in prima persona, tipica degli sparatutto⁴⁷ e dei walking simulator⁴⁸, oppure una visuale in terza persona, preferita dai platform⁴⁹, o ancora una visuale dall'alto, come negli RTS (Real Time Strategy⁵⁰) o i

⁴⁵ *The Sims*, pubblicato da EA Games, sviluppato da Maxis ed Electronic Arts, 11 febbraio 2000

⁴⁶ *Animal Crossing*, pubblicato da Nintendo, sviluppato da Nintendo EAD, 24 settembre 2004

⁴⁷ *First person shooter*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FirstPersonShooter>, data ultima visualizzazione 03/07/2017

⁴⁸ *Walking simulator*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EnvironmentalNarrativeGame?from=Main.WalkingSimulator>, data ultima visualizzazione 03/07/2017

⁴⁹ *Platform Game*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlatformGame>, data ultima visualizzazione 07/03/2017

⁵⁰ *Real Time Strategy*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RealTimeStrategy>, data ultima visualizzazione 03/07/2017

gestionali. Questo significato è però solo parte di ciò che è un punto di vista, poiché esso riguarda anche il punto di vista “metaforico”, quello ottenuto dalla narrazione e dall’interazione coi personaggi. L’inquadratura, includendo entrambi i significati, deve essere funzionale al modo in cui si vuole raccontare la storia, cioè deve piazzare il giocatore dove serve che stia, facendo sì che riceva le informazioni che l’autore sceglie di dargli, come e quando sceglie di dargliene. La decisione ultima è, dunque, sempre dell’autore, poiché è l’unico a sapere con esattezza dove deve dirigersi la storia. Il punto di vista regola il livello di coinvolgimento e la quantità di informazioni che si ricevono, ma anche il peso di ciascun personaggio, come già affermato in precedenza. Se il primo a non essere posizionato rispetto alla propria opera è l’autore stesso, qualsiasi tentativo di costruire un punto di vista credibile è votato al fallimento. È necessaria *consapevolezza* del proprio mondo, dei propri personaggi e della direzione da imprimere alla propria storia. Senza tutte queste premesse, si rischia di andare in confusione e confondere anche il giocatore.

1.2.5. Un esempio di punto di vista: *Assassin’s Creed*⁵¹

Un esempio di un gioco che ha saputo sfruttare molto bene i punti di vista è il primo capitolo della saga di *Assassin’s Creed*. Dal punto di vista del *gameplay*, a parte la feature interessante di poter scalare i tetti che riprende le tecniche del *parcour*, per il resto è piuttosto ripetitivo e poco ispirato. È sul lato della narrazione che dà il meglio di sé: la setta degli Assassini è delineata in maniera intrigante, come un’organizzazione di individui che “agiscono nell’ombra per servire la luce”, per parafrasare una delle frasi più celebri. L’utilizzo dell’omicidio come strumento di pace, che dà senso al nome della setta, solleva una serie di quesiti morali di cui varrebbe la pena discutere. I discorsi di Al Mualim, il capo della setta, contengono spunti di riflessione filosofica sulla natura della verità, sulla disciplina, sul mondo e le leggi che lo governano, sulla realtà come illusione. Il giocatore viene talmente assorbito dal punto di vista degli Assassini da avere la certezza matematica di stare agendo dalla parte giusta, di uccidere per il bene superiore contro il male supremo rappresentato dall’ordine dei Templari. Al Mualim affida ad Altair, il protagonista, una lista di uomini da uccidere, ciascuno macchiato di un peccato diverso e una minaccia per la pace, a detta sua.

⁵¹ *Assassin’s Creed*, pubblicato da Ubisoft, sviluppato da Ubisoft Montreal, 15 novembre 2007

Quando ogni bersaglio viene ucciso, però, parte una cutscene in cui il punto di vista è totalmente ribaltato ed è la vittima stessa a giustificare le proprie azioni, che assumono una luce del tutto diversa. Ad esempio, Garnier de Naplouse, una delle vittime, era un dottore che secondo gli Assassini operava esperimenti crudeli su malati di mente e derelitti, oltre che membro dei Templari; dopo la sua morte, spiega ad Altair di aver accolto quelle povere anime per spirito caritatevole, perché considerati rifiuti dalla società, che li condannava a vivere nelle fogne e nei bassifondi, abbandonati a sé stessi e alla propria follia. Il suo intento, dunque, non era di sfruttarli per i propri fini, ma un tentativo di curarli e restituire loro una vita dignitosa⁵². Non ci sono prove concrete che confutino il punto di vista degli Assassini o quello del Templare; il dubbio rimane. Come fa il giocatore a stabilire con certezza se è dalla parte giusta, quindi? Non può. Si chiama punto di vista, e non dimostrazione scientifica. Va accettato o rifiutato in base a come viene raccontato e si tratta di una scelta assolutamente soggettiva.

1.2.6. I dialoghi

Questo porta all'ultimo tassello della nostra base, i dialoghi. In un libro, il punto di vista si costruisce con la voce narrante, che rappresenta tutto ciò che non è dialogo diretto, il quale è invece la voce stessa dei personaggi. In un videogioco, la voce narrante in senso stretto è un espediente poco usato, perché sono i dialoghi a fare da padrone nel far procedere la storia, insieme al *gameplay*.

I dialoghi hanno molteplici funzioni, in realtà, perché possono servire per dare informazioni sul *gameplay* e sulla *lore*, oltre ad essere un momento fondamentale per far interagire i personaggi e caratterizzarli. Il dialogo, però, è pieno di insidie. In primo luogo, bisogna eliminare l'errata concezione secondo cui i dialoghi debbano essere espressione pura e inadulterata del parlato. Essi hanno comunque una forma scritta, in parte. Prima di essere recitato, che sia a teatro o in un film o in sala doppiaggio, il dialogo deve passare sulla carta, dunque seguire le regole della forma scritta. C'è una differenza abissale tra la trascrizione di un dialogo parlato, ad esempio un'intercettazione telefonica, e un dialogo scritto per essere

⁵² Assassin's Creed Series, *Assassin's Creed Walkthrough – Memory Block 3: Garnier de Naplouse [Acre] Assassination* [3/6], <https://www.youtube.com/watch?v=zJWLQxVzios>, min. 5.31-7.10

recitato. Il primo sarà illeggibile, pieno di interruzioni e sottointesi che renderanno impossibile la comprensione, a differenza del secondo. Dunque il dialogo *non* deve riprodurre pedissequamente la forma parlata; un dialogo così strutturato non guadagna in realismo, è solo doloroso da leggere e incomprensibile. D'altro canto, il dialogo non deve nemmeno tendere a essere troppo *scritto*, nel senso che non deve cadere nella rigidità e nell'impostatura tipici della scrittura. Altrimenti, tanto varrebbe non usarlo, perché non sarebbe più voce, ma comunicato scritto. Se non è esclusivamente parlato, né esclusivamente scritto, dove si colloca allora il dialogo? A metà: deve riprendere la naturalezza e la scioltezza dal parlato e la possibilità di essere letto o ascoltato in una forma comprensibile e piacevole dallo scritto. Deve essere, insomma, una sintesi tra parlato e scritto.

Secondo Marzo Lazzarotto in *Il dialogo*⁵³, è molto difficile dire cosa sia un buon dialogo, ma è facile riconoscerne uno pessimo quando lo si vede. Un dialogo, per definizione, è un momento in cui due o più personaggi fermano la narrazione, o meglio ne prendono le redini, per parlare con la propria voce e portare avanti la storia. In un buon dialogo, le informazioni necessarie a mandare avanti la storia non dovrebbero mai essere “scoperte”, cioè non dovrebbero essere raccontate. È la differenza tra un personaggio che dice “adesso ti ammazzo!” oppure “adesso ti farò fare la fine di tuo padre!”: nel primo abbiamo il raccontare un'azione che, pur essendo calata in un contesto (ad esempio una boss fight), manca di ancorarsi alla storia ed è una battuta sprecata; nel secondo, il riferimento c'è e può servire a diversi scopi: può rivelare che il personaggio ha già ucciso in passato, che ha odiato il padre dell'altro personaggio al punto da ucciderlo, che desidera veder morire l'altro personaggio tanto quanto desiderava veder morire suo padre. Ipotizzando che in questa storia il rapporto tra il protagonista e suo padre fosse stato segnato dalla morte violenta di quest'ultimo, quella battuta non è quindi un'informazione generica, ma si riferisce nello specifico a qualcosa nella storia che ha certa rilevanza.

La storia va inserita nei dialoghi e va mandata avanti anche grazie ad essi. Il dialogo deve essere dunque *funzionale*, cioè deve servire a uno scopo preciso. La domanda che bisogna porsi prima di inserire un dialogo è la seguente: è davvero necessario in quel momento?

⁵³Lazzarotto M., *Il dialogo*, a cura della Scuola Holden, Feltrinelli, 2014

Posso mostrare ciò che voglio mostrare in altri modi che non includano il dialogo? Se la risposta a quest'ultima domanda è sì, meglio eliminarlo e sostituirlo con qualcosa di più efficace. Un dialogo è utile quando aumenta il grado di conoscenza del giocatore, dandogli informazioni che egli può desumere o ricevere dal dialogo. Per quanto riguarda la funzionalità dei dialoghi, Extra Credits può dare di nuovo una mano. Nel video *Game Writing Pitfalls – Lost opportunities in games*⁵⁴, viene sottolineato come mediamente un videogioco usi molte meno parole rispetto ad altri media come film o serie tv, nonostante possa estendersi per tempi ben più lunghi. Ovviamente si tratta di una stima molto approssimativa, che ha un fine argomentativo più che statistico: usare meno parole significa che ogni linea di dialogo deve essere sfruttata fino all'osso, per ricavarne quanti più effetti possibili. Extra Credits distingue infatti tra due tipi di battute: *instructional text* e *throw-away lines*. *Instructional text* è quando si danno informazioni al giocatore su come fare qualcosa mascherandolo da dialogo; è un espediente tipicamente usato dai tutorial, che ormai hanno sperimentato in lungo e in largo modi fantasiosi per inserirsi nel gioco, senza rallentare eccessivamente la narrazione. In genere non serve strettamente a quest'ultima, ma al giocatore per permettergli di comprendere cosa fare; ciò non significa che non possa essere integrato nella narrazione. Può essere, per esempio, un'occasione per mostrare un'interazione tra due personaggi, che contribuirà alla loro caratterizzazione e al tempo stesso darà istruzioni al giocatore. Se quindi abbiamo stabilito che l'*instructional text* ha un suo valore, le *throw-away lines* sono quelle linee di dialogo che riempiono dello spazio senza aggiungere nulla. Sono buttate via, perché non servono a uno scopo. Nel rivedere i propri dialoghi, se si ha il dubbio di essere di fronte a delle *throw-away lines*, bisogna porsi queste quattro domande:

1. Cosa dicono sul mondo di gioco?
2. Cosa dicono sul personaggio che le pronuncia?
3. Cosa dicono sull'altro personaggio o personaggi a cui sono rivolte?
4. Portano avanti la trama?

Per scongiurare il pericolo di *throw-away lines*, una linea di dialogo dovrebbe fare almeno

⁵⁴ Extra Credits, *Game Writing Pitfalls – Lost opportunities in games*
<https://www.youtube.com/watch?v=0RzIDj0FGH0&list=WL&index=2>

uno dei compiti riportati nelle domande, altrimenti non ha ragione di esistere, a meno che non siano così ben scritte da tenersi in piedi da sole, ma è molto raro che sia così. I dialoghi non devono riempire spazi vuoti; uno spazio totalmente vuoto, come potrebbe essere per esempio un viaggio in carrozza o a cavallo, è un ottimo momento per inserire un dialogo che narri qualcosa, perché è proprio in quel momento che il giocatore sarà ricettivo. Un'abitudine fastidiosa di alcuni videogiochi è inserire informazioni importanti in un momento in cui il giocatore è impegnato a fare altro, come guidare o sparare.

Il giocatore, inoltre, va coinvolto attivamente: « [...] word choice allows us to kick the viewer in the brain, to say to our player “this is important, listen, care”»⁵⁵. Scegliere le parole con cura fa parte dello sfruttare fino all'ultimo le linee di dialogo, per fare in modo da non cadere nella trappola della *throw-away line*. Un'oculata scelta di parole veicolerà con altrettanta oculatezza i contenuti che si desidera rimangano impressi al giocatore. Una tecnica per ottenere questo effetto è la ripetizione di parole: molti videogiochi sfruttano la ripetizione per trasmettere elementi di storia. Ad esempio, per la serie di *Fallout*⁵⁶, la frase “War...war never changes” viene ripetuta in ogni gioco ed è diventata una frase simbolo; in *Bioshock*, la frase simbolo di Andrew Ryan (figura 3) è “A man chooses, a slave obeys” e il suo intero monologo finale è imperniato su questa frase, perché è fondamentale per la trama.

⁵⁵ Extra Credits, *Word Choice*, <https://www.youtube.com/watch?v=5j1PXhkXJ2A&list=WL&index=10>, min. 3.18-3.22

⁵⁶ *Fallout*, pubblicato da Interplay Entertainment, sviluppato da Interplay Entertainment, 30 novembre 1997



Figura 3

L'importante è che il giocatore non si perda e non lasci indietro informazioni fondamentali, perché sommerse da dialoghi inutili o da un eccessivo *infodump*. Il piattume dei dialoghi è un'altra delle piaghe dei videogiochi, che spesso penalizzano giochi che sarebbero altrimenti migliori. È anche vero che spesso dei dialoghi piatti sono bilanciati da un buon *gameplay*, che ricompensa il giocatore per aver sopportato uno o due minuti di noia prima di poter tornare a giocare. Un esempio in questo senso sono i giochi dei *Pokémon*⁵⁷, che pur essendo validi dal punto di vista del *gameplay* (con le dovute eccezioni) possono vantare di una serie di dialoghi scontati e banali a livelli imbarazzanti.

Ultimo, ma non ultimo: il dialogo come momento di caratterizzazione del personaggio. Il dialogo è il momento in cui i personaggi parlano con la propria voce e interagiscono con gli altri personaggi, dunque perché non sfruttarlo come occasione per mostrare? Non dare informazioni, ma caratterizzare, secondo la definizione che abbiamo dato in precedenza. È ovviamente fondamentale conoscere il proprio personaggio e sapere cosa è importante per lui, per potergli dare una propria voce con cui esprimere ciò che è. Accenti buffi e

⁵⁷ *Pokémon*, serie sviluppata da Game Freak e Creatures Inc., pubblicata da Nintendo, 1996-2016

catchphrase⁵⁸ possono aiutare, per esempio, ma rischiano di funzionare solo come oggetti di scena. Non sembreranno appartenere davvero a quel personaggio se non sapremo comunicare cosa significano per lui e per quale motivo li usa. Il personaggio di Hanzo, in *Overwatch*⁵⁹, durante la sua mossa finale pronuncia la frase “Ryū ga waga teki wo kurau!”, che significa “Il drago consuma i miei nemici!”, con cui evoca un due enormi draghi che uccidono istantaneamente qualsiasi nemico tocchino. Nonostante *Overwatch* sia solo un FPS online, quindi privo di modalità single player, Blizzard Entertainment ha pensato comunque di fornire un po’ di *backstory* tramite dei corti pubblicati sul suo canale di Youtube. Nel corto dedicato ad Hanzo⁶⁰, si racconta la leggenda di due draghi fratelli che mantenevano l’equilibrio del mondo; accecato dall’odio, uno dei due draghi uccise l’altro, che precipitò devastando la terra. Da allora il drago sopravvissuto ha vissuto nel rimorso per il dolore inflitto al fratello, finché non è stato evocato da un umano, che gli fa comprendere di dover perdonare sé stesso; quando il drago si libera dalla propria colpa, si trasforma in umano. L’uomo che l’aveva evocato si scopre essere il fratello che aveva ucciso e i due, ormai riuniti, camminano ora insieme sulla terra. La catchphrase acquista così un senso. Hanzo e Genji, altro personaggio giocabile e fratello di Hanzo, sono i due fratelli della storia; anche Genji, infatti, evoca un drago con la sua mossa finale. Una catchphrase che poteva essere solo d’effetto, priva di qualsiasi altra utilità se non mettere paura ai nemici, diventa un’occasione per raccontare qualcosa del personaggio.

Infine, bisogna ricordare che un dialogo nasce da un conflitto, cioè da uno scontro tra due o più personaggi intorno a un tema, che gli interlocutori si rimpallano finché il tema non si esaurisce in qualche modo. Se manca un conflitto, manca ciò che manda avanti il dialogo. Tutti sono d’accordo su tutto, allora qual è il punto nel far discutere i personaggi? Si cade in una sorta di “effetto spalla”, quando uno dei due interlocutori ha il solo compito di fare domande e annuire, per permettere all’altro di parlare senza tirare il fiato. Dunque, bisogna stabilire un tema intorno al quale costruire il dialogo e fare in modo che i personaggi si scontrino su di esso.

⁵⁸ *Catchphrase*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CatchPhrase>, data ultima visualizzazione 03/07/2017

⁵⁹ *Overwatch*, pubblicato da Activision Blizzard, sviluppato da Blizzard Entertainment, 24 maggio 2016

⁶⁰ Blizzard Entertainment, *Draghi*, <https://www.youtube.com/watch?v=JuJZvUMsSA8>

La base della narrazione è ora completa. I quattro tasselli fondamentali che la compongono sono stati esplorati a sufficienza per farsi un'idea di quale combinazione di elementi compone una storia. Ora è necessario compiere un passo in avanti: essere in grado di riconoscere e analizzare questi elementi e osservare in quali strutture essi si intrecciano.

1.3. Esercitare il pensiero critico: saper analizzare un prodotto. Il Viaggio dell'Eroe e gli archetipi

Per poter essere in grado di svolgere un processo creativo, è necessario anche saper giudicare ciò che è già stato creato da altri. Bisogna sviluppare un senso critico, che renda in grado di individuare negli altri prodotti di immaginazione le strutture che li compongono, per comprendere di che sostanza sono fatti, prima di pretendere di essere in grado di riprodurli, o addirittura stravolgerne le regole di composizione. Il pensiero critico permette di esplorare e imparare quanto serve, verificando come gli altri abbiano applicato regole e strutture ed diventare consapevoli della loro esistenza. Nelle prossime pagine, verrà presa in analisi una delle tante possibili varianti della struttura di una storia, il mito del Viaggio dell'Eroe. Insieme ad esso, si tratterà anche della natura degli archetipi e del loro significato.

Essi non vanno, però, considerati degli strumenti a tutti gli effetti come lo “show, don't tell” o le tecniche di focalizzazione. Nel processo di creazione, non è necessario porsi nella prospettiva di seguire riprodurre letteralmente tutte le tappe del Viaggio dell'Eroe, poiché si tratta di concetti venuti alla luce grazie ad un'analisi operata su migliaia e migliaia di prodotti di finzione, che hanno permesso di elaborare queste strutture.

1.3.1. Il Viaggio dell'Eroe

Il mito non è altro che un modo che l'uomo ha trovato per raccontare a sé stesso di quella parte inconscia e irrazionale con cui non riusciva a scendere a patti. In *Dialettica dell'Illuminismo*⁶¹, Max Horkheimer e Theodor W. Adorno definiscono il mito come il primo momento in cui la razionalità dominatrice, tipica dell'Illuminismo, si è imposta come strumento di dominio sull'irrazionale e sull'inconscio, su quella particella di natura che l'uomo ancora non era stato in grado di imbrigliare. Come si ricollega tutto ciò al videogioco? Può sembrare che il discorso sia andato totalmente alla deriva, ma in verità non è così. Il videogioco, come moltissime altre forme di intrattenimento, deve moltissimo al mito come forma di racconto primordiale. In primo luogo, perché se spogliate di tutte gli orpelli, le storie che ritroviamo nei videogiochi possono essere ricondotte alla struttura del

⁶¹ Adorno T.W. e Horkheimer M., *Dialettica dell'Illuminismo*, Piccola Biblioteca Einaudi, 2010

Viaggio dell'Eroe. *L'eroe dai mille volti*⁶² di Joseph Campbell, ripreso e analizzato da Christopher Vogler in *Il viaggio dell'Eroe*⁶³, che costituisce la mia fonte principale, dimostra come il mito sia ancora ben presente nei prodotti di finzione odierni, magari manipolato e nascosto, ma come uno scheletro sorregge film, libri, videogiochi, fumetti. Conoscere la funzione e struttura del mito permette di comprendere come si annida nelle storie di oggi e poterlo di conseguenza sfruttare.

Secondo Joseph Campbell, i miti dell'Eroe sono sempre la stessa storia, raccontata più e più volte con miriadi di varianti. Le storie ricalcano i modelli del mito antico e possono essere interpretate da quel punto di vista. Il mito dell'Eroe è un modello universale, che si ripete in tutte le culture. Per comprendere meglio questo concetto di "universalità" del mito, è necessario sconfinare nel campo della psicoanalisi, esplorando brevemente i concetti di inconscio collettivo e archetipo delineati da Carl Gustav Jung⁶⁴. La riflessione junghiana parte dalla concezione del sogno come un'altra modalità di pensiero parallela al pensare razionale, piuttosto che come l'espressione deformata di impulsi inconsci, come teorizzato da Freud⁶⁵. Da questo punto di vista, il pensiero fantastico, come Jung definisce il sogno, inizia dove finisce il pensiero della realtà, che è orientato verso l'esterno e si adatta ad esso tramite il linguaggio. Il pensare fantastico è un percorso a ritroso verso una modalità di pensiero più antica della parola, che esce dal dominio della razionalità e della comunicazione verbale. In *Simboli della trasformazione*, Jung ne parla in questi termini:

«Che cosa avviene quando non indirizziamo il nostro pensiero? [...] Non costringiamo più i nostri pensieri a seguire un determinato binario, ma li lasciamo fluttuare, sprofondare e risalire secondo il proprio peso. [...] A questo punto ha fine il pensare formulato con parole, le immagini si serrano alle immagini, i sentimenti ai sentimenti in successione ininterrotta, e sempre più chiaramente emerge una tendenza volta a creare e a disporre ogni cosa non secondo i dettami della realtà, ma come noi forse vagheggeremmo che fosse.»⁶⁶

⁶² Campbell J., *L'eroe dai mille volti*, trad. a cura di F. Piazza, Lindau, 2012

⁶³ Vogler, C., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. di Jusi Loreti, Roma, Dino Audino Editore, 2010

⁶⁴ Palmer M., *Freud, Jung e la religione*, Torino, Centro Scientifico Editore, 2000, pp. 138-136, 152-158

⁶⁵ Freud S., *L'interpretazione dei sogni*, in *Opere*, vol. 3, Torino, Bollati Boringhieri, 1966

⁶⁶ Jung, C.G., *Simboli della trasformazione*. In *Opere*, vol. 5, Bollati Boringhieri, 1970, pp 30-32

Questa capacità di pensiero originaria ed arcaica comprende una serie di immagini primordiali, chiamate “pensieri-fantastici”, che sono ancorate ad una dimensione più profonda persino dell’inconscio stesso. La suddivisione della psiche secondo Jung era così strutturata:

1. *Coscienza*: porzione di psiche direttamente accessibile all’individuo, che si adegua al mondo esterno;
2. *Inconscio personale*: riguarda esclusivamente l’individuo e si forma con la sua esperienza di vita;
3. *Inconscio collettivo*: non dipende dall’esperienza personale, ma costituisce lo strato più profondo della psiche, in cui ritroviamo una riserva di immagini primordiali comuni a tutta l’umanità.

Queste immagini primordiali non sono tramandate o ereditate, spesso non vengono nemmeno mai alla coscienza, ma sono piuttosto delle predisposizioni a vivere e rispondere al mondo esterno comuni a tutti. Ciò che viene ereditato è la capacità di creare l’immagine primordiale, non il suo contenuto, il quale invece viene creato a partire dal materiale dell’esperienza conscia. I contenuti dell’inconscio collettivo sono denominati archetipi, alla cui conformazione e importanza all’interno del mito dell’Eroe Campbell e Vogler dedicano molte pagine. Con il termine archetipo, ci si riferisce a forme preesistenti e primordiali che esistono dagli albori dell’umanità. La forza degli archetipi dipende dall’essere manifestazioni della struttura della psiche stessa, che è comune a tutti, da cui deriva la loro universalità. Anche per l’archetipo vale la regola per cui il suo contenuto, cioè il modo in cui l’archetipo viene espresso, dipende dall’esperienza del singolo e della società in cui vive, mentre la sua forma è innata, in quanto nasce da una struttura a priori della psiche. Ritornando ora al mito dell’Eroe, esso risulta comprensibile e “vicino” universalmente proprio perché fa parte dell’inconscio collettivo ed è basato sugli archetipi. L’Eroe del titolo del libro di Campbell ha mille volti perché in ogni cultura e da ogni individuo, la sua figura è stata interpretata e rielaborata in mille modi differenti, ma dietro ogni maschera che ha assunto si è sempre nascosto l’Eroe. Questo vale anche per tutte le altre manifestazioni di una cultura come le fiabe e le leggende, che presentano strutture e figure che si ripetono ciclicamente. Conoscere e saper usare gli archetipi, in quanto componenti fondamentali di

tutto il mito, costituisce un grande vantaggio nel saper scrivere e analizzare storie, perché permette di sfruttare la loro forza universale per rendere la narrazione più efficace. Questo non significa che sia una conoscenza universale, né che si debba sentirsi costretti a inserire ogni tipo di archetipo affinché la storia riesca bene. Si tratta sempre di essere *consapevoli* dello strumento che si sta utilizzando e delle sue potenzialità. L'archetipo ha una potenza comunicativa molto forte, che agisce a livello immediato. La parola "Eroe" risveglia nella mente di chiunque una determinata immagine, senza bisogno di ulteriori spiegazioni. Bisogna distinguere, però, tra archetipo e stereotipo, per evitare confusioni tra i due: lo stereotipo è un irrigidimento dell'archetipo; un personaggio stereotipato non svolgerà altri ruoli che non siano quello che gli è stato assegnato, che è tutto superficie e nessuna profondità. È come incollare un volto su una sagoma di cartone: dietro la sagoma non c'è nulla e il volto incollato non si potrà staccare. L'archetipo, invece, deve essere considerato una funzione che un determinato personaggio può assumere: la sagoma di cartone diventa un individuo che vive e respira, ma che indossa maschere diverse nel corso della narrazione. Gli archetipi possono essere intesi come personificazioni di qualità umane, che quindi possono essere assunte indistintamente da tutti i personaggi, che siano essi i protagonisti, gli aiutanti o gli antagonisti. Idealmente, un buon personaggio dovrebbe assumere almeno una volta più archetipi, cioè cambiare la propria maschera a seconda della situazione.

1.3.2. Alcuni esempi di archetipo

Gli archetipi che Campbell analizza sono molti, ma per farsi un'idea, eccone spiegati alcuni da Vogler⁶⁷:

1. *Eroe*: è l'archetipo più importante, perché di norma è incarnato dal personaggio con cui ci si identifica di più. La dimensione più importante per l'Eroe è quella del sacrificio. Egli cerca la propria identità e compiutezza attraverso il viaggio che intraprende, che di solito si conclude con l'incorporazione di tutte le parti che prima erano separate dal suo io. Essendo veicolo di identificazione, l'Eroe deve dunque incarnare degli impulsi universali che siano accessibili a tutti, come ad esempio

⁶⁷ Vogler, C., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. di Jusi Loreti, Roma, Dino Audino editore, 2010, pp. 36-43

desiderare di essere amati, di essere liberi o cercare sé stessi. Lo spettatore guarda il mondo attraverso gli occhi dell'Eroe, anzi diventa egli stesso l'Eroe, nel momento in cui è in grado di proiettare una parte di sé stesso su di lui. Nonostante la sua universalità, l'Eroe non deve però essere stereotipato, ma essere comunque un personaggio unico e autentico, frutto di una combinazione di qualità e difetti. L'Eroe è anche colui che affronta la morte e mostra come farlo. Harry Potter è un Eroe che affronta la morte innumerevoli volte nel corso della saga, fino ad arrivare al sacrificio ultimo alla fine di *I doni della Morte*⁶⁸, in cui capisce che il suo destino è segnato e smette di fuggirlo. L'Eroe non dovrebbe essere esente da difetti, anzi essi rendono un personaggio eroico più avvicinabile rispetto ad uno apparentemente perfetto sotto ogni aspetto. Egli può presentarsi sotto diverse luci, ad esempio come Eroe riluttante, che deve essere costantemente spinto o motivato da forze esterne, o come Antieroe, che non si comporta come un Eroe tradizionale. Sia come sia, dell'Eroe è importante il suo Viaggio, che simbolicamente rappresenta un processo di trasformazione e crescita. Può trattarsi di Viaggio esteriore, in cui materialmente l'Eroe parte all'avventura, o un Viaggio solo interiore.

2. *Mentore*: è colui che insegna, protegge ed elargisce doni all'Eroe. Rappresenta l'autorità interiorizzata che guida moralmente le nostre azioni. Il Mentore è ciò che l'Eroe aspira ad essere e ciò che potrebbe arrivare ad essere se segue i suoi insegnamenti. Albus Silente è un Mentore, che istruisce Harry e lo guida nel suo cammino, elargendogli i doni, come il Mantello dell'Invisibilità, che riveleranno la loro importanza solo alla fine della saga. Oltre a questo, il Mentore può agire come coscienza dell'Eroe, come sprone a superare le sue paure, come iniziatore sessuale. È in quest'ultima funzione che si può racchiudere al tempo stesso l'archetipo del Mentore e dell'Ombra: ad esempio in *Filosofia nel boudoir*⁶⁹ di D.A.F. de Sade, i personaggi di Madame de Saint-Ange e del conte Dolmacé svolgono questa doppia funzione, iniziando la giovane Eugénie ai piaceri del sesso e della tortura e agli ideali dell'ateismo e del libertinismo. Come esistono gli Antieroi, esistono anche gli Antimentori, che conducono verso ideali negativi. Una storia può avere molteplici

⁶⁸ Rowling J.K., *I doni della Morte*, Salani, 2008

⁶⁹ De Sade D.A.F., *Filosofia nel boudoir*, BUR, 2012

Mentori, ciascuno in grado di insegnare all'Eroe differenti abilità. In *Shenmue 2*, il protagonista Ryo Hazuki si ritrova a dover ricercare informazioni su quattro simboli chiamati Four Wude (figura 4), che poi scoprirà essere quattro aspetti fondamentali che ogni maestro di arti marziali dovrebbe conoscere e interiorizzare. Ognuno dei quattro simboli è associato ad una frase, che ne spiega il significato, e quattro persone diverse in angoli diversi di Hong Kong conoscono ciascuna una frase. Ognuna di queste persone rappresenta al tempo stesso un Guardiano della soglia, che pone una prova, e un Mentore che insegna qualcosa a Ryo.



Figura 4

Infine il Mentore può anche essere interiorizzato, cioè non essere incarnato da nessun personaggio preciso, ma essere già contenuto nella figura dell'Eroe.

3. *Guardiano della soglia*: sono gli ostacoli che l'Eroe deve affrontare nel corso della storia. Possono essere ostacoli esterni, rappresentati da personaggi concreti, oppure ostacoli interni, come debolezze, insicurezze o mancanze. Oppure ancora ostacoli esterni possono simboleggiare ostacoli interni e sconfiggerli significa aver superato questi ostacoli. La funzione di questi ostacoli non è tanto quella di fermare l'Eroe, quanto di testare se egli è veramente pronto ad accettare la sfida ed è sufficientemente preparato per portarla a termine. In sostanza, il Guardiano mette alla prova l'Eroe e quest'ultimo può agire in modi differenti, che sia usando la strategia o la forza bruta. I Guardiani vanno riconosciuti e accettati come figure necessarie al cambiamento

dell'Eroe. Essi possono anche diventare Alleati, una volta superati, sfruttandone la forza a proprio vantaggio, invece di aggredirla. Essi possono essere incorporati e trascesi; un Eroe in grado di andare oltre l'odio per i propri nemici è un Eroe ben sviluppato.

4. *Ombra*: si tratta del lato oscuro, gli aspetti repressi e inconsci. Traumi, ricordi cancellati, sensi di colpa, emozioni negative, tutto ciò che rischia di crescere a dismisura in quanto represso e di distruggere l'Eroe. L'Ombra è solitamente associata agli antagonisti, ma può anche essere proiettata su Eroi o Mentori: tutti possono avere una parte oscura, poiché è un archetipo molto versatile. L'Ombra è ciò che crea conflitto con l'Eroe, poiché gli fornisce un rivale degno con cui scontrarsi. In *Shin Megami Tensei: Persona 4*⁷⁰, jrpg⁷¹ di casa Atlus, ognuno dei personaggi protagonisti si trova a doversi scontrare con la propria Ombra: le loro parti represses generano un mondo in un'altra dimensione chiamata Midnight Channel, a cui si accede tramite i televisori, che di volta in volta costituisce un livello di esplorare, strutturato a piani. Ogni mondo è modellato sul dilemma interiore del personaggio: il mondo di Kanji, che lotta per reprimere la propria omosessualità, si trasforma in una sauna per uomini, in cui Kanji si aggira vestito solo da un asciugamano, parlando in maniera effeminata; il mondo di Yukiko, terrorizzata dal vivere per sempre intrappolata nella sua stessa vita senza averne il controllo, è immaginato come un enorme castello in cui Yukiko vive come una principessa. Alla fine di ogni mondo, dal personaggio di cui si è esplorato il conflitto emerge la sua parte repressa sotto forma di boss da sconfiggere, dopo il quale il personaggio si riconcilia con la sua Ombra, accettandola pienamente come parte di sé. L'Ombra si trasforma così in Alleato, poiché quello che prima era un boss diventa un Persona, creatura attraverso cui si svolgono i combattimenti, parte delle meccaniche di gioco.

1.3.3. Il Mondo Ordinario

Ora che si sono esplorati gli archetipi, si può passare alla struttura stessa del mito. La storia

⁷⁰ *Shin Megami Tensei: Persona 4*, pubblicato da Atlus, Square Enix, Ubisoft, sviluppato da Atlus, 13 marzo 2009

⁷¹ *Eastern RPG*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EasternRPG>, data ultima visualizzazione 03/07/2017

è divisa in tre atti, ciascuno dei quali conterrà una serie di eventi che ne segneranno la suddivisione. Il primo e il terzo atto, in genere, sono più corti rispetto al secondo: il primo, infatti, è un momento preparatorio, in cui si dispongono tutti gli elementi che faranno da base per il secondo atto; il terzo, invece, è l'atto risolutivo in cui tutti i conflitti e le sottotrame vengono risolte. Non è obbligatorio che sia così, perché si tratta sempre di uno strumento che può essere manipolato a seconda delle esigenze.

Prima di cominciare ad analizzare ogni tappa del viaggio dell'Eroe, bisogna stabilire un punto di partenza. Questo punto di partenza è rappresentato da quello che Campbell e Vogler chiamano *Mondo Ordinario*, che altro non è se non la situazione iniziale da cui si muove la storia dell'Eroe. L'inizio di una storia dovrebbe assurgere a diversi compiti che possono essere decisivi per la sua continuazione. Prima di tutto, l'inizio è il momento in cui si stabilisce il tono che si vuole dare alla propria storia, che predisponga mentalmente il giocatore e gli dia un assaggio delle cose che verranno. Elementi come il titolo, l'aspetto grafico, un video introduttivo ben costruito, possono comunicare molto già dall'inizio. Definire il Mondo Ordinario è fondamentale per poter stabilire un termine di paragone col Mondo straordinario, in cui l'Eroe si avventura dopo aver ricevuto la Chiamata; senza una differenza percepibile, il giocatore non riuscirà a comprendere dove finisce il Mondo Ordinario e dove inizia quello Straordinario, dunque quando la sua avventura ha ufficialmente inizio. Non deve essere per forza uno stacco "fisico", cioè cambiare fisicamente il posto in cui si trova l'Eroe. In *Shenmue*, Ryo non si muove dal Giappone, dal luogo in cui ha sempre vissuto con la sua famiglia e i suoi amici, ma dopo la morte del padre si trova comunque in un mondo che non è più quello che conosceva; dal secondo gioco, questo stacco è ancora più marcato, quando Ryo parte per recarsi ad Hong Kong. Non bisogna sprecare le prime impressioni, perché se ne può avere solo una: un gioco che fallisce la prima impressione, può non ricevere una seconda occasione. I giocatori sono poco inclini a perdonare gli errori.

Nella fase iniziale bisogna stare attenti a tutto, per fare in modo che il giocatore sia catturato e informato al tempo stesso; attenzione, però, a non deludere poi le aspettative create. È l'occasione per fornire *backstory* e tema: la prima, secondo Vogler, costituisce «l'insieme delle informazioni relative alla storia e al background di un personaggio, ciò che lo ha portato

nella situazione di partenza»⁷²; il tema, invece, rappresenta la premessa della storia, cioè «un'affermazione o presupposto fondamentale su un aspetto della vita»⁷³. In qualche modo, tutto ciò che si svolge nella storia deve ricollegarsi al tema scelto, che può non emergere subito né nettamente, ma deve fornire un filo conduttore al giocatore. In *Shenmue*, il tema potrebbe essere “cercare vendetta porta alla propria distruzione”, ma in realtà potrebbe essere più di uno, a seconda di come si evolverà la storia nei prossimi capitoli⁷⁴

1.3.4. Le tappe del Viaggio⁷⁵

Ora che si è stabilito il punto di partenza, verranno prese in analisi singolarmente le tappe del Viaggio dell'Eroe:

1. *La Chiamata all'avventura*: una volta terminata l'introduzione, un evento scuote la situazione iniziale e innesca la storia. La Chiamata all'avventura è il fuoco sulla miccia della narrazione. Il termine “chiamata”, come tutti gli altri termini, non è letterale: non deve trattarsi di una chiamata reale, come Ethan Hunt in *Mission: Impossibile*⁷⁶, ma di qualcosa che scuota il Mondo Ordinario e l'Eroe stesso nel profondo. L'omicidio del padre di Ryo è la sua Chiamata all'avventura, di cui Lan-di è il Messaggero, colui che porta la Chiamata. Essa può dipendere da un evento interiore o esteriore: un rapimento, una carestia, la mancanza di alternative, il bisogno di ritrovarsi, oppure tutte queste cose insieme. Possono esserci molteplici chiamate; il giorno dopo l'uccisione del padre, Ryo riceve una misteriosa lettera scritta in cinese, indirizzata a suo padre da un mittente sconosciuto, che lo avverte di guardarsi le spalle, e fornisce un numero di telefono a cui chiedere aiuto. Questa è la sua seconda Chiamata: chi ha mandato quella lettera? Di chi è il numero di telefono? Ryo sceglie di rispondere alla Chiamata ed indagare.
2. *Il rifiuto della chiamata*: non tutti gli Eroi si gettano a testa bassa verso

⁷² Vogler, C., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. di Jusi Loreti, Roma, Dino Audino editore, 2010, p. 80

⁷³ *Ivi*, p. 81

⁷⁴ *Shenmue* è purtroppo ancora una saga incompiuta.

⁷⁵ *Ivi*, pp. 83-174

⁷⁶ *Mission: Impossible*; regia di Brian De Palma; sceneggiatura di David Koepp e Robert Towne; con Tom Cruise, Jon Voight, Emmanuelle Béart, Jean Reno; 1996

l'avventura. La Chiamata è un momento cruciale: significa abbandonare un luogo sicuro per affrontare l'ignoto, che può portare persino alla morte. Alcuni Eroi si rifiutano di cominciare la propria avventura, perché hanno paura o non ne avvertono il bisogno. Il Drugo, ne *Il Grande Lebowski*⁷⁷, passa un intero film a rifiutare la Chiamata: a lui interessa solo starsene a casa a farsi gli affari suoi. Più il Rifiuto è forte, più sarà soddisfacente vedere l'Eroe convincersi ad accettare la Chiamata. Ci sono Eroi che, però, non esitano ad accogliere la Chiamata: in *Shenmue*, Ryo non esita un attimo a iniziare la ricerca dell'uomo che ha ucciso suo padre.

3. *L'incontro con il Mentore*: rifiutare la Chiamata può essere una mossa "tattica": ancora l'Eroe non è pronto ad affrontare i pericoli che infesteranno il suo cammino, quindi è necessario prepararsi a dovere prima di partire. Il Mentore compare in questa tappa, svolgendo quelle funzioni spiegate nel capitolo sugli archetipi. L'Eroe ha bisogno di entrare in contatto con la saggezza del Mentore per trarne insegnamento; il rapporto con esso può essere un rapporto emotivo, modellato sulla relazione tra allievo e maestro. Il termine Mentore deriva dalla parola greca "menos", che significa mente, ma può assumere anche il significato di forza o scopo. I Mentori, infatti, agiscono sulla mente dell'Eroe, modificandola in qualche modo; il Mentore sa cosa significa essere un Eroe, poiché è un Eroe evoluto, che ha già vissuto il suo Viaggio. Infine, i Mentori possono anche portare sulla cattiva strada: in questo caso, la maschera del Mentore può nascondere quella dell'Ombra. Al Mualim, in *Assassin's Creed*, è un'Ombra travestita da Mentore, poiché si rivela essere malvagio e opportunista.
4. *Il superamento della prima soglia*: dopo aver accettato la Chiamata, l'Eroe non entra automaticamente nel Mondo straordinario. Deve prima superare una Soglia, che rappresenta un atto di volontà con cui l'Eroe dichiara di votarsi totalmente al proprio Viaggio. Ancora una volta, non deve trattarsi di una Soglia reale, ma metaforica: è quel momento in cui l'Eroe oltrepassa il confine tra il Mondo Ordinario e il Mondo straordinario, che sia per un evento esterno o per un evento

⁷⁷ *Il grande Lebowski*; regia di Joel Coen; sceneggiatura di Joel e Ethan Coen; con Jeff Bridges, John Goodman, Steve Buscemi, Julianne Moore, John Turturro, Philip Seymour Hoffman; 1998

interiore, in cui l'Eroe deve decidere una volta per tutte di assumersi il rischio di abbandonare il Mondo Ordinario. In questo momento, l'Eroe si trova esattamente al confine tra i due mondi e per passare oltre, deve sconfiggere un Guardiano della soglia, di cui si è già parlato. Superando la soglia, l'Eroe compie un atto di fiducia: ora non può più tornare indietro.

5. *Prove, alleati e nemici*: l'Eroe è finalmente approdato nel Mondo straordinario. Forse con tranquillità, forse con violenza, ma ce l'ha fatta. Il Mondo straordinario viene presentato per la prima volta e deve percepirsi la differenza. L'Eroe deve adattarsi al Mondo straordinario, che lo mette alla prova per testare il suo valore e prepararlo alle sfide che lo attenderanno più avanti. Le Prove possono anche essere la prosecuzione dell'addestramento del Mentore. Alleati e Nemici si stabiliscono in questa fase: nell'adattarsi, l'Eroe deve capire chi sia degno di fiducia e chi meno. All'arrivo di Harry Potter a Hogwarts, Draco Malfoy rivela subito freddezza e alterigia nel presentarsi ad Harry, che capisce subito di non potersi fidare; stabilisce così che Malfoy sarà suo Nemico e tale rimane nel corso di tutta la saga. Gli Alleati possono configurarsi, invece, come spalle o come squadre, che sostengano l'Eroe nel suo cammino.
6. *L'avvicinamento alla caverna più profonda*: è la fase intermedia tra il superamento della soglia e lo scontro principale. In questa fase, l'Eroe deve affrontare altre prove e altri Guardiani della Soglia, ora secondo le regole del Mondo straordinario. Si tratta dell'ultima fase preparatoria prima della Prova centrale. L'Avvicinamento dell'Eroe può essere sicuro e audace oppure può includere una fase di raccolta di informazioni, dubbi, preparazione di uno stratagemma.
7. *La prova centrale*: è la sfida più importante di tutte per l'Eroe, il vero cuore della storia. È in questa fase che l'Eroe deve affrontare la morte e poi rinascere. La rinascita sancisce il suo status di Eroe e lo consacra come tale; ciò che muore è l'Eroe com'era nel Mondo Ordinario ed emerge la sua parte divina. L'Eroe si eleva al di sopra di sé, trascendendo sé stesso, e guadagna una visione più profonda del mondo che lo circonda. È un momento di profondo cambiamento, che si manifesta dopo la crisi, che è «il punto di una storia in cui le forze ostili si

oppongono nel modo più intenso»⁷⁸. La crisi va distinta dal climax, che invece è il momento di maggiore tensione nella storia. La crisi, infatti, è il momento in cui tutto precipita per l'Eroe, ma solo per poter poi migliorare. Di norma, viene collocata al centro della storia⁷⁹, che viene così divisa simmetricamente in due parti, lasciando spazio sufficiente a sviluppare le conseguenze della Prova. Non c'è, però, un posizionamento preciso, poiché va valutato a seconda delle esigenze della storia. Collocare la crisi nel secondo atto costituisce un vantaggio, perché il secondo atto è di solito quello più lungo, nel quale si rischia di perdere l'attenzione del giocatore, se non si inseriscono dei picchi che tengano alta la concentrazione; la crisi rappresenta un modo per risvegliare l'attenzione. Superata la crisi, per l'Eroe tutto sarà diverso, così come per il giocatore. L'emozione gioca un ruolo fondamentale, a riguardo del quale Vogler afferma:

«La struttura di un racconto agisce come una pompa per accrescere il coinvolgimento del pubblico; [...] Deprimere l'umore degli spettatori ha lo stesso effetto che tenere sott'acqua un pallone da pallacanestro: quando la pressione verso il basso viene rilasciata, il pallone schizza in alto fuori dell'acqua. Dalla frustrazione della morte si può risalire in un attimo verso una condizione positiva come mai prima.»⁸⁰

La Prova centrale è il momento preferito per far affrontare all'Eroe l'Ombra, che potrebbe morire durante la prova per mano dell'Eroe. L'importante è non regalare all'Eroe questa vittoria: egli deve guadagnarsela col sudore della propria fronte (e di quella del giocatore).

8. *La ricompensa*: dopo essere sopravvissuti alla morte, l'Eroe deve scontrarsi con le conseguenze della sua rinascita, riscuotendo la sua Ricompensa, che si

⁷⁸ Vogler, C., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. di Jusi Loreti, Roma, Dino Audino editore, 2010, p. 123

⁷⁹ Nel posizionare crisi e climax, Vogler ricorre ad uno schema che contraddice altri schemi di posizionamento, come quello di Gustav Freytag, spiegato qui, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ThreeActStructure?from=Main.FreytagsPyramid>, data ultima visualizzazione 15/03/2017; la fonte utilizzata rimane comunque il testo di Vogler.

⁸⁰ *Ivi*, p. 127

manifesta in forme e modalità differenti. Vogler divide la Ricompensa in quattro “categorie”: la celebrazione, la presa di possesso, le iniziazioni e le nuove percezioni. Per quanto riguarda la celebrazione, è un momento in cui ci si riunisce dopo aver affrontato la Prova, per raccontare la propria avventura e rinfrancare lo spirito, prima di affrontare il Viaggio di Ritorno. È un momento in cui l’Eroe può rivivere le avventure che l’hanno condotto fino a lì, manifestando sollievo per aver superato prove insormontabili. La presa di possesso si realizza quando l’Eroe trova ciò di cui andava in cerca, per cui ha sacrificato la vita, ricevendone qualcosa in cambio. Fa parte di questa categoria “la conquista della spada”, che indica che l’Eroe si è appropriato in modo aggressivo di ciò che cercava nel Mondo Straordinario. L’iniziazione è un momento di purificazione per l’Eroe, che gli permette di ritornare alla normalità, sancendo la sua rinascita ad individuo nuovo. Le nuove percezioni derivano dalle Prove superate dall’Eroe, grazie alle quali ha guadagnato una nuova abilità o affinato una già in suo possesso. In *Shenmue 2*, Ryo passa attraverso una serie di Mentori, che gli impartiscono ciascuno un insegnamento sulle arti marziali, permettendogli di migliorare un’arte che già in parte padroneggiava. Tra le nuove percezioni, Vogler annovera per esempio il percepire l’inganno, la chiarezza, la consapevolezza di sé e la distorsione, cioè quando la morte o il male hanno contaminato l’Eroe e ne hanno distorto la percezione della Prova e della realtà.

9. *La via del ritorno*: l’Eroe si trova a dover scegliere se rimanere nel Mondo Straordinario o se tornare nel Mondo Ordinario, in una versione nuova e migliorata. Se sceglierà di ritornare al Mondo Ordinario, dovrà intraprendere la Via del Ritorno. La scelta di rimanere nel Mondo Straordinario non è sfruttata molto, ma può comunque essere una scelta interessante. Nel film *Stargate*⁸¹, il protagonista Daniel Jackson sceglie di rimanere con la donna che ama nel mondo di Abydos, a cui aveva avuto accesso grazie al Portale dello Stargate, che rappresenta l’ingresso nel Mondo Straordinario. L’Eroe, dunque, deve trovare la forza di tornare indietro nel Mondo Ordinario e applicare gli insegnamenti che

⁸¹ *Stargate*, regia di Roland Emmerich, sceneggiatura a cura di Dean Devlin e Roland Emmerich, con Kurt Russel, James Spader, Jayne Davidson, John Diehl, 1994

ha appreso grazie al Viaggio nel Mondo Straordinario. Più facile a dirsi che a farsi. Questo momento rappresenta il confine tra secondo atto e terzo atto, poiché è un punto di svolta che può spostare l'obiettivo da un punto a un altro. Ora l'Eroe deve tornare a casa, il che può comportare dover portare a termine una serie di prove con finalità differenti, che possono mutare il corso della trama. Spesso in questa fase l'Ombra, non del tutto sconfitta, torna alla carica più forte di prima per tentare un ultimo disperato attacco prima di essere sconfitta definitivamente; altre volte si scopre di aver solo eliminato uno degli aiutanti dell'Ombra e ora emerge il vero antagonista. In *Shin Megami Tensei: Persona 4*, questo espediente è sfruttato all'estremo in un sistema di finali alternativi: dopo aver catturato quello che sembrava essere l'antagonista principale e liberato la cugina del protagonista, rapita e tenuta in ostaggio all'interno del Midnight Channel, tutto sembra tornato alla normalità. Viene insinuato, però, un ultimo fatale dubbio nel giocatore, tramite un dialogo a più scelte: e se quello che è stato arrestato non fosse il vero antagonista? Quella che sembrava la fase conclusiva si trasforma in una nuova indagine, che porta a scoprire un ulteriore antagonista, che si trasforma in un'enorme boss fight, al termine della quale tutto sembra finito una volta per tutte. In verità, però, c'è un altro boss ben più potente che a sua volta controllava l'antagonista appena sconfitto.

10. *La resurrezione*: l'Eroe deve sperimentare una volta per tutte la morte e la rinascita. È questo la climax, il momento di tensione massima della storia, che stabilisce se l'Eroe potrà tornare nel Mondo Ordinario e come vi farà ritorno. Costituisce il cambiamento finale e definitivo dell'Eroe, che deve costituire un Sé che possa adattarsi al ritorno nel Mondo Ordinario. È la purificazione, che permette all'Eroe di ricordare la morte e gli insegnamenti appresi durante la Prova centrale. È necessario testare un'ultima volta l'Eroe prima di permettergli di tornare a casa, vedere se è veramente degno di portare indietro l'elisir. Può trattarsi di una prova fisica da superare o un regolamento di conti con l'Ombra, in cui Eroe ed Ombra si sfidano per la posta in gioco più alta di tutte: la vita o la morte. È fondamentale che sia l'Eroe, e solo lui, a sconfiggere l'Ombra, per assicurarsi di essere all'altezza del titolo di Eroe. Egli può anche morire in questa

fase: è il caso dell'Eroe Tragico. Un esempio forse poco elevato, ma efficace, è il personaggio di Bruce Willis in *Armageddon*⁸², che compie il sacrificio ultimo per impedire che la Terra venga distrutta. Gli Eroi Tragici non tornano al Mondo Ordinario, ma rimangono nelle memorie di coloro per i quali sono stati sacrificati. Dal climax dovrebbe derivare la catarsi, che in greco significa purificazione: il movimento e la tensione provocati dal climax agisce da purificazione dalle emozioni provate, dopo aver raggiunto il suo culmine. Il pianto o la risata dopo una climax sono segni di una catarsi avvenuta e di una climax ben realizzata. Il cambiamento dell'Eroe deve costituire la prova del suo Viaggio, tramite il quale chi vive nel Mondo Ordinario può rendersi conto che l'Eroe ha vissuto davvero quel viaggio. Può essere il segno di un sacrificio al quale l'Eroe ha dovuto sottoporsi o l'incorporazione di un comportamento che prima l'Eroe non avrebbe mai tenuto.

11. *Il ritorno con l'elisir*: è la fase conclusiva del Viaggio. L'Eroe è tornato al suo Mondo Ordinario o ha scelto di proseguire il suo Viaggio, con la sensazione di cominciare una nuova vita con un nuovo volto. Tornare con l'elisir significa avere qualcosa da condividere con gli altri o che può sistemare una situazione critica del Mondo Ordinario. Per spiegare questa fase, si può ricorrere alla parola *denouement*, che in francese significa "sciogliere" o "snodare": durante il Ritorno, tutti i nodi della trama devono essere sciolti e tutti i capi sciolti vanno legati l'un l'altro, cioè tutte le trame senza una risposta vanno completate. Questo è importante soprattutto per le sottotrame, che non vanno ignorate: se si decide di mettere una sottotrama, la si deve portare avanti fino in fondo, perché essendo un'aggiunta non necessaria (o almeno percepita come tale) darà ancora più fastidio se non verrà risolta in qualche modo. Ad ogni domanda, una risposta. Il Ritorno può essere strutturato in due modi: la struttura circolare o il finale aperto. Con la struttura circolare, la narrazione torna al punto iniziale, che può voler dire molte cose: l'Eroe torna dal mondo da cui è venuto oppure si ripropone un'immagine o una battuta già viste all'inizio, che leghino il finale all'inizio

⁸² *Armageddon*, regia di Michael Bay, sceneggiatura di Tony Gilroy, Shane Salerno, Jonathan Hensleigh, J.J. Abrams, con Bruce Willis, Ben Affleck, Steve Buscemi, Billy Bob Thornton, Liv Tyler, Owen Wilson, 1998

dell'avventura. Nell'ultima puntata di *Breaking Bad*, Walter White, ormai distrutto dal cancro, torna nella sua vecchia casa vandalizzata e colonizzata dagli skaters; sulla soglia, parte uno spezzone della prima puntata, durante la sua festa di compleanno, con tutta la sua famiglia riunita e il cognato Hank che gli esprime il suo affetto (figura 5).



Figura 5

La sensazione di essere tornati all'inizio è forte. Quando la storia ritorna al presente, lo stacco tra il punto di partenza e il punto di arrivo ha un impatto tremendo. Nel finale aperto, invece, la fine è incerta, perché non tutti i nodi vengono risolti. Di solito è un espediente per fare in modo che sia il giocatore a trarre la morale della storia e ad immaginarsi come prosegue. In *Inception*⁸³, veniamo lasciati col dubbio se Dominic Cobb sia davvero tornato alla realtà o se si trovi ancora nel mondo onirico: nella scena finale, la trottola che usa come totem per capire se si trovi o meno nella realtà continua a girare, ma l'inquadratura si interrompe prima che si capisca se si fermerà o meno (figura 6). Cobb può riabbracciare i suoi figli, però, dunque che scelga lo spettatore: è realtà o sogno?

⁸³ *Inception*, regia di Christopher Nolan, sceneggiatura di Christopher Nolan, con Leonardo di Caprio, Tom Hardy, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Ken Watanabe, Marion Cotillard, 2010



Figura 6

Il Ritorno è l'ultima occasione per toccare i sentimenti del giocatore, dunque è bene non deluderlo. Tra gli elementi per costruire un buon finale, può esserci la sorpresa, che coglie impreparati e causa una reazione improvvisa. Orchestrare una sorpresa ben fatta non è facile, perché si rischia sempre di ricadere nello scontato o nel poco credibile, ma può dare un risultato molto d'effetto se fatta bene. Un altro elemento è la distribuzione di ricompense e punizioni, che deve ristabilire gli equilibri e dare un senso di completezza alla storia. L'elisir è ciò che davvero conta in un Ritorno, perché è la prova principale del Viaggio dell'Eroe, che va condivisa col Mondo Ordinario. Può trattarsi di un elisir letterale (oggetti magici, poteri, medicine ecc.) oppure metaforica (l'amore della donna dei sogni, la saggezza, il senso di responsabilità ecc.). Rovinare il Ritorno è più facile a farsi che a dirsi. Non risolvere tutte le sottotrame, che lasciano una sensazione di incompletezza e mancanza che possono rovinare l'esperienza della narrazione; avere troppi finali, finali troppo improvvisi, che si fermano a metà di un climax, o un finale totalmente fuori tema sono modi per rovinare il Ritorno.

Così si conclude il Viaggio dell'Eroe. La parte sull'inventio è quasi terminata, ma prima rimane un ultimo concetto da esplorare, quello di Minimum Viable Product.

1.4. Minimum Viable Product

Proviamo un esperimento immaginativo. Ci troviamo a dover presentare il frutto del duro lavoro di mesi e mesi a una grossa software house che è interessata a finanziare il nostro gioco. Organizzano una presentazione per permetterci di illustrarlo. Noi costruiamo una dettagliata spiegazione in cui trattiamo a fondo ogni aspetto, per fornire la panoramica il più ampia possibile e convincere la software house. Arriva il giorno della presentazione, la sala riunioni è piena e siamo pronti a iniziare. Entra il “pezzo grosso”, quello che va impressionato; scuro in volto, sbatte la porta e si siede senza salutare nessuno. Si rivolge a noi: «Avete due minuti». Ci prende il panico: pensavamo di avere almeno un’ora! Cominciamo a spiegare dal principio, ma non facciamo in tempo ad arrivare al succo, che veniamo interrotti: «Risparmiatemi i dettagli, andate al punto». “Come facciamo ad andare al punto se non spieghiamo tutto ciò che c’è prima?” pensiamo sempre più sconfortati. Di fronte alla nostra incapacità di esaudire la richiesta, il pezzo grosso dichiara conclusa la riunione e si dilegua con altrettanta velocità con cui è arrivato.

Ora, questa è una situazione romanzata, che probabilmente non combacia con la realtà, ma serve per evidenziare un problema che spesso affligge molte delle storie: l’incapacità di spogliarsi di tutti i dettagli per potersi riassumere in poche frasi che ne racchiudano l’intero senso. Manca quello che viene definito Minimum Viable Product, abbreviato in MVP. Questo acronimo è preso in prestito dal metodo Lean Startup⁸⁴, metodologia elaborata da Eric Ries per il lancio di idee innovative. Letteralmente, MVP significa “prodotto minimo funzionante”, cioè il prototipo minimo che si può costruire per iniziare a testare un prodotto. È un concetto che si può applicare anche ad una storia, poiché nello scrivere bisogna tenere conto di quale sia il MVP. Se per spiegare il valore di una storia c’è bisogno di spiegazioni eccessive, significa che essa non è in grado di reggersi in piedi da sola; qualora per motivi tecnici o di budget si dovesse tagliare qualcosa, essa potrebbe risentirne pesantemente. Per arrivare al MVP, bisogna tagliare tutto ciò che non è strettamente necessario; se il taglio non diminuisce il valore della storia, allora significa che non fa parte del MVP. Ridurre una storia all’osso può far comprendere se davvero essa può portare da qualche parte o se sarebbe una

⁸⁴ <http://theleanstartup.com/>

perdita di tempo. Ancora una volta, *fail faster*. Se è possibile ritrovare un'idea di fondo e stabilire se vale la pena portarla avanti, allora significa che non si perderà tempo con un'idea che non ha del potenziale. Essere impossibilitati a tagliare senza che la storia ne risenta significa che si sta creando qualcosa di troppo complicato; i dettagli devono aggiungere profondità, non fungere da sostegni necessari. Inoltre, troppi dettagli rischiano di distrarre l'attenzione sia di chi crea sia di chi gioca, sommergendo la "vera" storia sotto cumuli e cumuli di informazioni potenzialmente inutili da cui risulta difficile districarsi.

1.4.1. The Controlling Idea

Robert McKee in *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*⁸⁵ definisce il concetto di *Controlling Idea*, per indicare quell'idea centrale e radicale che deve guidare le scelte dell'autore. La *Controlling Idea* deve potersi definire in una sola frase che esprima la forma più pura della storia e del suo significato. La *Controlling Idea* permette all'autore di escludere ciò che è rilevante per la storia da ciò che non lo è, comprendendo quali sono le caratteristiche salienti che aderiscono a quest'idea. Ciò non significa che bisogna attenersi strettamente a questa idea e non inserire elementi che escano dai suoi confini, bensì che maggiore è l'attinenza ad una sola idea, che sia chiara e ben delineata nella mente dell'autore, più numerosi saranno i significati che il pubblico sarà in grado di recepire da questa idea. George Orwell affermava in *Politics and the English Language*: «Never use a long word where a short one will do»⁸⁶, che applicato a questo contesto porta a chiedersi: perché abbarbicarsi intorno ad assurdi complessi di idee, quando si può scegliere di comunicare qualcosa di più semplice? Seguendo Orwell, meglio scegliere una parola corta ed efficace, piuttosto che una lunga e poco conosciuta che non veicoli il messaggio. Tornando invece a McKee, la frase che dovrebbe riassumere la *Controlling Idea* è composta dal valore più la causa: il primo indica il valore primario, positivo o negativo, che fa il suo ingresso nel mondo del personaggio come risultato dell'atto finale, cioè come è cambiato il suo mondo alla fine della storia; il secondo si riferisce alla causa che ha provocato questo cambiamento di valore. La *Controlling Idea* deve quindi esprimere in una frase il valore

⁸⁵ McKee, R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997, pp. 114-115

⁸⁶ Orwell, G., 1968, *Politics and the English language*, in *The collected essays, journalism and letters of George Orwell*, ed. Sonia Orwell e Ian Angus, vol. 4, prima edizione, New York, p.139

critico della storia con la sua valenza positiva o negativa e la causa del cambiamento di tale valore (ad es. da positivo a negativo e viceversa).

2. Dispositio

2.1. Conflitto come collante e forza motrice

Robert Mckee in *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*⁸⁷ definisce una buona storia come qualcosa che è degno di essere raccontato, cioè un insieme di elementi selezionati accuratamente in grado di generare un'emozione ben precisa, tramite la loro organizzazione in una struttura. Con il termine struttura, Mckee intende una selezione di eventi delle vite dei personaggi, sistemati in una sequenza precisa col fine di creare specifiche emozioni e specifiche visioni sulla vita. Una storia, dunque, deve avere il potere di generare qualcosa, altrimenti significa che la selezione che l'autore ha fatto non è efficace oppure che non è efficace la sua struttura. Da dove deriva questo potere generativo? Dal conflitto. Un evento di una storia genera un effetto nel momento in cui è presente un conflitto al suo interno. L'evento, secondo Mckee, deve essere un cambiamento nella vita del personaggio, il quale deve affidare a quell'evento un valore. Tale valore deve essere ben visibile e percepibile da parte del giocatore per poter essere riconosciuto e condiviso. Il conflitto si può definire collante in questo senso: tiene il giocatore "incollato" al gioco, perché lo convince a portare avanti la storia nel momento in cui genera un'emozione. Il conflitto dà al giocatore un motivo per continuare a giocare, nel momento in cui esso è orchestrato nella maniera corretta per ottenere un effetto emozionale, come descritto da Mckee. La sua azione di collante non si esaurisce nel rapporto col giocatore, ma continua nella storia, che senza il conflitto non avrebbe motivo di esistere.

Per Mckee ogni evento della storia, cioè ogni scena, deve contenere un cambiamento significativo che si verifichi attraversando un conflitto. Per questo egli definisce una scena come un'azione che passa attraverso un conflitto in uno stesso spazio e tempo; il cambiamento si riferisce al valore che un personaggio attribuisce a qualcosa, che deve essere percepibile per fare in modo che tale cambiamento sia recepito. Una scena in cui non avviene nessun tipo di cambiamento, è una scena inutile, che può tranquillamente essere tagliata perché non serve all'economia della storia. Una serie di scene si può raccogliere in una

⁸⁷ Mckee, R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997, pp. 33-43, pp. 68-70

sequenza, che è un insieme di scene che culminano in un impatto maggiore delle scene precedenti; a sua volta, un atto è un insieme di sequenze che culmina in un climax che provoca un cambiamento radicale dei valori. Una serie di atti compone infine la storia, che è composta da quattro dimensioni:

1. *Periodo*: il periodo in cui è ambientata la storia;
2. *Durata*: il periodo di tempo in cui si svolge la storia (ore, minuti, giorni ecc.);
3. *Luogo*: dove si svolge la storia;
4. *Livello di conflitto*: può essere interiore o esteriore; può allargarsi fino a riguardare il mondo intero o solo il mondo del protagonista. Riguarda la posizione del conflitto nella gerarchia umana.

2.1.1. Il personaggio attraverso il conflitto⁸⁸

Si parla di livello di conflitto, poiché esso può assumere diverse forme e posizioni, oltre a servire diversi scopi. Il primo di questi scopi è far conoscere il personaggio.

Il conflitto sottopone il personaggio a una pressione crescente, che lo costringe a fare una scelta, che diventa gradualmente più difficile con la progressione della storia. Mckee, infatti, distingue tra caratterizzazione del personaggio e ciò che il personaggio è in realtà: la prima riguarda la totalità dei tratti di un personaggio, quell'insieme di caratteristiche che si è scelto di far apparire al pubblico, che però non costituiscono per forza la sua vera natura; il secondo, invece, riguarda proprio quest'ultima e si rivela nelle scelte che il personaggio fa sotto pressione. Maggiore è la pressione a cui è sottoposto, più profonda sarà la rivelazione e più vera risulterà la sua scelta rispetto alla sua natura. Una scelta compiuta quando il personaggio non è sotto pressione non ha alcun valore: il fatto che il personaggio scelga per colazione il latte scremato per mantenere la linea, invece del latte intero, appartiene alla caratterizzazione, ma non alla sua vera natura; se dalla sua scelta dipendesse la vita di qualcuno, quella scelta assumerebbe un altro valore e magari sceglierebbe il latte intero, perché l'ha sempre preferito. I film della serie di *Saw-L'enigmista*⁸⁹ sono giocati tutti su questo meccanismo: il contrasto tra caratterizzazione e vera natura viene spinto all'estremo

⁸⁸ *Ivi*, pp. 101-106

⁸⁹ *Saw*, serie di film da un'idea di James Wan e Leigh Whannell, 2004-2016

ponendo i personaggi sotto la massima pressione possibile, mettendoli di fronte alla scelta tra una morte orribilmente dolorosa o pagare un prezzo altissimo per la propria vita, per esempio con qualche menomazione o lasciando morire qualcun altro al posto loro. In pochi escono vivi dalle macchinazioni di John Kramer, perché in pochi hanno veramente il coraggio di fare ciò che viene loro richiesto; l'unico suo vero "discepolo" è il dottor Lawrence Gordon, uno dei pochi eletti che ha trovato la forza di superare le trappole dell'Enigmista, amputandosi un piede pur di tornare dalla sua famiglia; è questo atto che rivela la sua vera natura di padre e marito devoto, nonostante durante il film vengano mostrati altri aspetti della sua vita familiare.

La scelta può rivelare una natura che contraddice la caratterizzazione: questo accade perché un personaggio è più della somma dei propri tratti, così come un essere umano è più della somma delle parti che lo compongono. Non sempre ciò che appare è ciò che è: un personaggio dolce e amorevole può rivelare una natura dispotica o viceversa un personaggio acido e antipatico può rivelare sotto pressione una natura caritatevole. I videogiochi sfruttano il meccanismo della scelta sotto pressione mettendo il giocatore stesso nelle condizioni di scegliere, che sia tramite opzioni di dialogo o scegliendo il destino di determinati personaggi. In quel caso, è anche il giocatore ad essere sotto pressione e a rivelare una parte della propria natura: per esempio, in *Mass Effect*⁹⁰ viene chiesto di scegliere chi, tra Kaidan Alenko e Ashley Williams, entrambi parte dell'equipaggio della nave Normandy, dovrà morire e chi invece dovrà sopravvivere. I motivi per scegliere l'uno o l'altro possono essere diversi: Ashley è una donna forte e decisa, ma incline alla discriminazione razziale verso le razze aliene; Kaidan è un soldato valoroso, ma tormentato da continue emicranie e in conflitto con i suoi poteri biotici⁹¹. Si può scegliere in base alla simpatia verso il personaggio, in base agli ideali che si condividono con l'uno o l'altro, oppure ancora fare un calcolo razionale e decidere in base al sesso del comandante Shepard, il personaggio giocante, che determina con quale dei due si potrà portare avanti una storia d'amore (e sbloccare un obiettivo del gioco). Ogni giocatore ha avuto il suo motivo per la scelta che ha compiuto. L'insieme delle

⁹⁰ *Mass Effect*, prodotto da Microsoft Games ed EA Games, sviluppato da Bioware Studios, 23 novembre 2007

⁹¹ *Mass Effect*, per una spiegazione su cosa sono i poteri biotici, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Franchise/MassEffect>, data ultima visualizzazione 08/03/2017

scelte di un personaggio e il conseguente cambiamento nei suoi valori costituisce anche il suo arco narrativo. Ogni personaggio deve avere un arco narrativo, poiché senza di esso non c'è profondità, ma si rischia di cadere nello stereotipo e nel cliché. Viene chiamato arco narrativo (figura 7), perché a livello figurativo si può immaginare proprio come un arco, in cui il personaggio parte dal basso, nella sua forma iniziale, che di solito soffre di qualche mancanza o problema che lo costringe a rispondere a ciò che viene chiamato *Inciting Incident* (di cui si parlerà poi); procede poi con un movimento ascensionale che lo porta al punto più alto della propria storia, nel quale si verifica un momento di cambiamento radicale, dopo il quale il personaggio cambia totalmente, diventando qualcosa di nuovo.

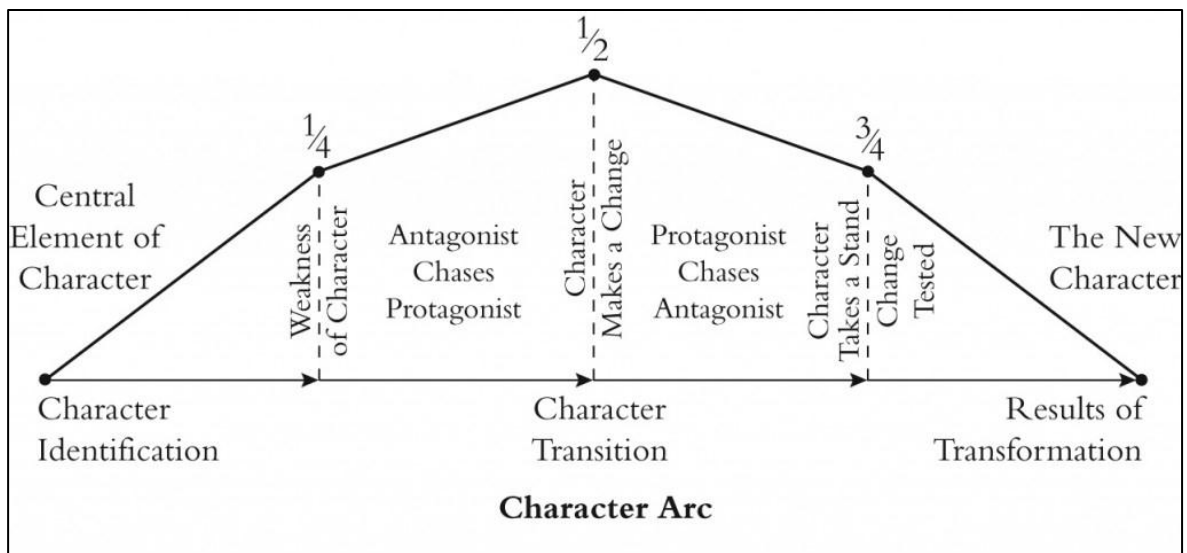


Figura 7

In questo movimento ascensionale, la funzione della struttura e la funzione del personaggio si intrecciano: la struttura deve mettere il personaggio sotto una pressione sempre maggiore che ne riveli la natura; il personaggio, dal canto suo, deve dare alla storia la caratterizzazione necessaria a poter fargli compiere quelle scelte in maniera convincente. La struttura della storia, dunque, dipende dalle scelte del personaggio e dalle azioni che ne conseguono e viceversa.

2.1.2. I livelli di conflitto

Nel capitolo “The substance of story”⁹², Mckee afferma che l’autore deve porsi al centro del personaggio che ha creato; tale centro rappresenta l’identità del personaggio, mentre tutto ciò che sta al di fuori di essa può considerarsi mondo oggettivo. Dall’identità del personaggio si dispiegano una serie di cerchi concentrici, denominati livelli di conflitto (figura 8).

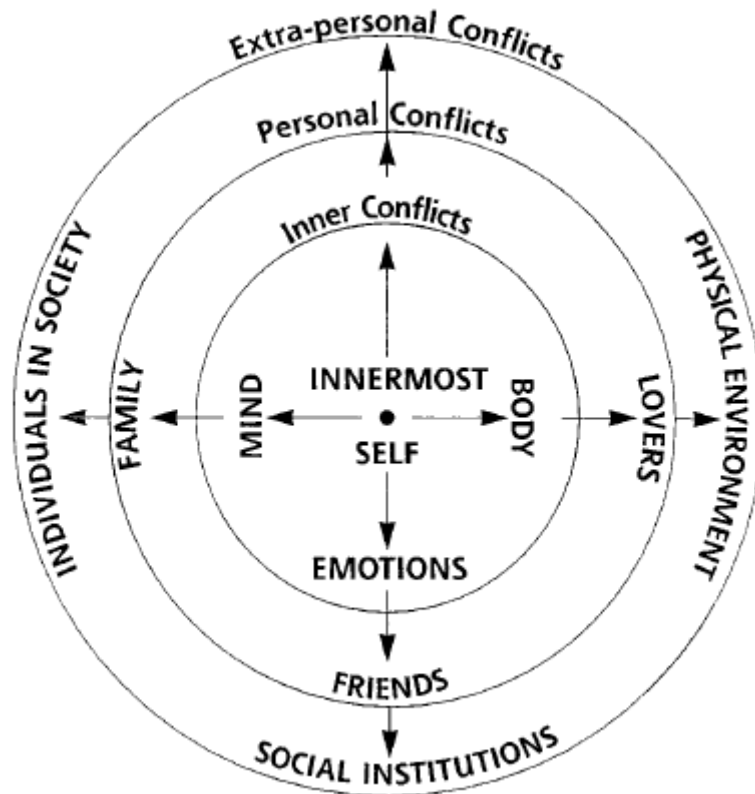


Figura 8

Il cerchio più interno (inner conflicts) contiene i conflitti che derivano dal corpo, dalla mente e dalle emozioni del personaggio; si tratta del primo livello di conflitto. Al secondo livello appartengono i conflitti delle relazioni personali (personal conflicts), come amici, famiglia o amanti. Al terzo livello, ci si trova al di fuori del mondo personale (extra-personal

⁹² McKee, R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997, pp. 144-153

conflicts) e sono conflitti con le istituzioni sociali, l'ambiente fisico o gli individui in società. I livelli di conflitto non devono essere per forza presenti tutti nello stesso momento né realizzarsi tutti nel corso della storia; se ne può inserire uno solo o due, a seconda della storia che si sta costruendo. Più livelli di conflitto si riescono a gestire, più sarà profondo il personaggio, ma più alto è anche il rischio di rendere troppo complicata la storia.

Da dove nasce, però, il conflitto? Esso nasce quando dall'azione del personaggio si crea quello che Mckee chiama un *gap* (figura 9). Quando un personaggio compie un'azione per raggiungere qualcosa che desidera, il mondo esterno compie un'azione di resistenza; il *gap* è quello spazio tra l'aspettativa del personaggio riguardo una sua azione e il risultato oggettivo che ottiene da tale azione. La reazione contraria del mondo oggettivo, quello esterno all'identità del personaggio, blocca il suo desiderio, ma al tempo stesso lo fortifica, costringendolo a superare questo spazio che lo separa dall'oggetto del suo desiderio.

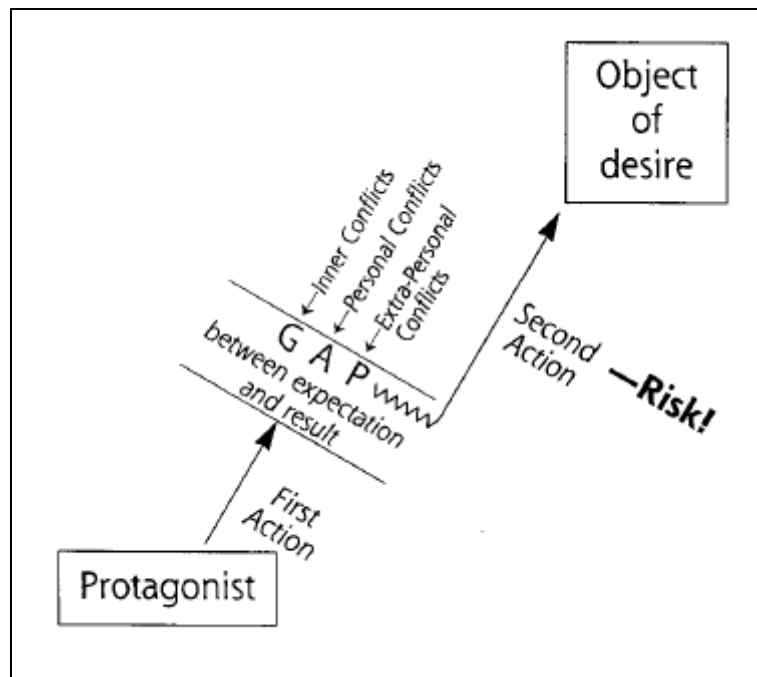


Figura 9

Per superare il *gap*, il personaggio deve compiere un'altra azione, che richiede uno sforzo

maggiore della prima se vuole sperare di superarla. Deve ora esporsi a un rischio che prima non c'era. È il rischio a cui il protagonista si espone che rende vivo il conflitto e significativa la storia; tale rischio sarà maggiore, quanto maggiore sarà il valore che attribuisce all'oggetto del suo desiderio. A riguardo, Mckee afferma: «The measure of the value of a character's desire is in direct proportion to the risk he's willing to take to achieve it; the greater the value, the greater the risk»⁹³. Se la risposta alla domanda “cosa è a rischio?”, è qualcosa di poco valore, allora ha poco senso raccontare quella storia. Il rischio, dunque, aumenta progressivamente mentre il personaggio compie azioni su azioni che accorciano sempre di più il *gap*, fino a quando non si giunge ad un'azione che lo annulla completamente, oltre la quale non si può immaginare di fare altro. Il *gap* costituisce la fonte di energia che porta avanti la storia ed è generato dal conflitto che si instaura tra il soggetto e il mondo esterno.

2.1.3. La struttura della storia⁹⁴

Mckee suddivide la storia in cinque fasi:

1. *Inciting Incident*: è un evento dinamico che deve cambiare radicalmente l'equilibrio della vita del protagonista. Prima di questo evento, egli è in totale controllo della sua vita; dopo l'evento, perde il controllo di essa, finendo per avere un valore solo positivo o solo negativo. La storia si mette in moto per il desiderio del protagonista di ristabilire il controllo, che può assumere significati diversi a seconda della storia. Per spiegare, Mckee utilizza il seguente schema (figura 10):

⁹³ Mckee, R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997, p. 150

⁹⁴ *Ivi*, cap. 8-9, pp. 180-231

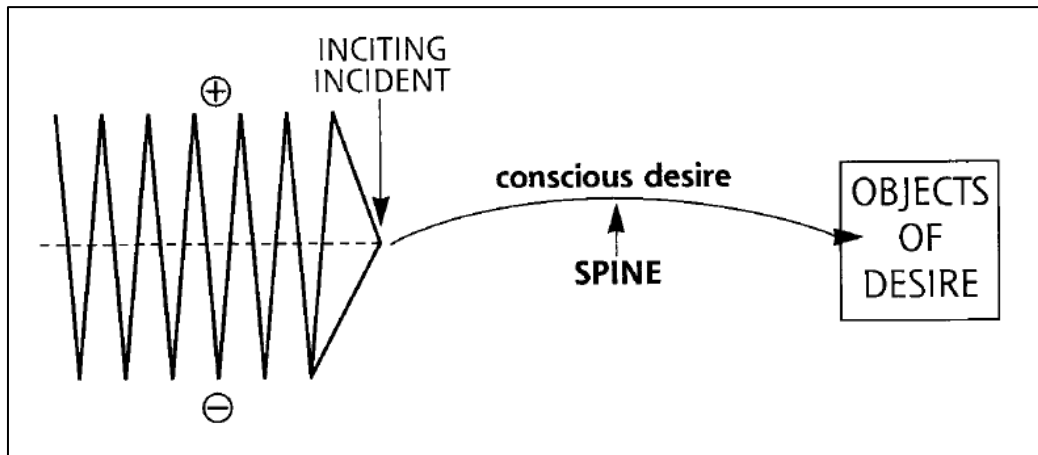


Figura 10

Il desiderio del protagonista diventa così la spina dorsale della storia. Prima dell'*Inciting Incident*, la linea a zig-zag rappresenta l'equilibrio, cioè l'oscillare indistintamente tra polo positivo (+) e polo negativo (-) sotto il controllo del protagonista. Dopo l'*Inciting Incident*, la linea curva rappresenta il desiderio del protagonista di riguadagnare controllo e si muove verso un oggetto, che determina quali azioni compirà il personaggio. L'*Inciting Incident*, infine, determinerà quanto il giocatore dovrà sapere, cioè dovrà proiettare su di esso un'immagine possibile della crisi, che per questo motivo è chiamata scena obbligatoria. L'autore dà un assaggio di ciò che prima o poi arriverà, ovviamente senza rovinare il gusto di scoprire la storia mano a mano; deve essere un lasciar intendere, ma non anticipare in maniera palese.

2. *Progressive complications* (figura 11): in questa fase, che procede dall'*Inciting Incident* al Climax, si genera progressivamente sempre più conflitto. Dall'apertura del primo *gap*, si procede in crescendo fino a che il protagonista non può più cavarsela compiendo azioni minori o uguali a quelle già compiute. In questa fase, tutto si muove attraverso il conflitto, che deve tenere impegnati sia emotivamente che mentalmente. Come afferma McKee: «As long as conflict engages our thoughts and emotions, we travel through the hours unaware of the voyage. [...] But when conflict disappears, so do we. [...] if conflict is kept on hold for too long, our eyes leave the screen. And when our eyes leave the screen they take thought and emotion

with them»⁹⁵. Il conflitto è l'essenza della storia e la sua natura va a compresa a livello profondo, per evitare di scadere nei cliché.

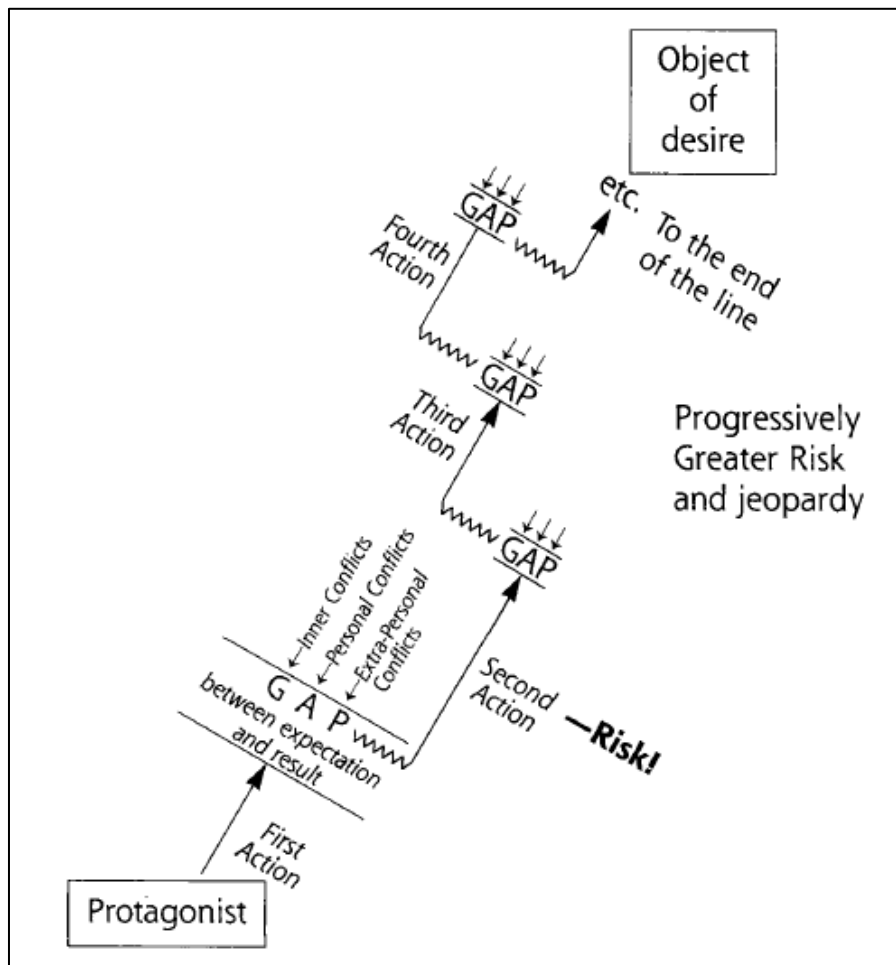


Figura 11

3. *Crisi*: è la scena obbligatoria, quella che il giocatore si aspetta a partire dall'*Inciting Incident*. Ad esempio, in *Shenmue*, la scena obbligatoria dell'intera storia sarà il momento in cui Ryo incontrerà Lan Di faccia a faccia e potrà affrontarlo. La Crisi è la decisione finale, l'ultima che rimane da prendere quando tutte le altre hanno fallito o non sono state sufficienti. Per McKee, deve configurarsi come un vero e proprio

⁹⁵ McKee, R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997, p. 210

dilemma, in cui si concentrano insieme il massimo del conflitto e le incertezze del giocatore, che non sa esattamente a cosa va incontro.

4. *Climax*: è un momento pieno di significato, che produca un ribaltamento di valori irreversibile. Deve essere un'azione che parli da sé, che sia comprensibile con immediatezza, senza bisogno di spiegazioni, che sia anche appropriata alla storia. Una buona Climax deve soddisfare ciò che era stato anticipato in precedenza, ma deve essere anche inaspettato e inevitabile: inaspettato perché deve essere qualcosa che il pubblico si aspettava, ma che non si aspettava arrivasse esattamente in *quel* modo; inevitabile perché deve dare l'impressione di non potersi configurare in nessun altro modo possibile se non quello prescelto, nonostante l'*Inciting Incident* avesse aperto una serie di possibilità.
5. *Resolution*: è ciò che rimane dopo la Climax e la Crisi. La Climax deve essere calmata in qualche modo, in modo da poter superare e rielaborare l'emozione che ha creato. Tutto ciò che è rimasto in sospeso durante le fasi precedenti deve ora essere chiuso.

Il conflitto funziona, dunque, da forza motrice: è grazie ad esso che la storia può mettersi in moto e procedere, perché altrimenti sarebbe difficile trovare un altro motivo per volersi addentrare nella narrazione. Al tempo stesso è stato definito collante, perché tiene insieme i pezzi della storia, il protagonista al suo oggetto di desiderio e il giocatore al personaggio giocante, senza i quali la storia non potrebbe in nessun modo procedere. Nel muovere la storia verso una direzione precisa, però, è necessario fissare una rotta e mantenersi su di essa; bisogna, cioè, rimanere coerenti e tenere fede al patto di fiducia stretto con il giocatore, che è l'argomento del prossimo capitolo.

2.2. Patto fiduciario e coerenza. Rimanere fedeli all'universo narrativo

I videogiochi hanno delle regole: in alcuni giochi si può sparare, ma non si può saltare; in altri si può saltare, ma non sparare; in altri ancora si può solo parlare con gli altri personaggi, ma né sparare, né saltare. In primo luogo, è una questione riguardante il genere in cui il videogioco rientra: in uno sparatutto, è fondamentale poter sparare, prendere copertura e ricaricare l'arma; in un platform, sarà invece fondamentale saltare e correre; in un punta e clicca⁹⁶, i dialoghi e l'interazione con gli sfondi faranno da padrone. Ciò che ne consegue è che se il giocatore vuole arrivare alla fine del gioco, deve scendere a patti con le regole che sono state stabilite.

2.2.1. Il cerchio magico

Quello che è stato appena descritto corrisponde alla descrizione del concetto di “cerchio magico”, termine ripreso da Johan Huizinga nella sua opera *Homo Ludens*:

«Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia materialmente, sia nel pensiero [...] è delimitato in anticipo. [...] L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè uno spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé»⁹⁷

Il cerchio magico è lo spazio in cui si svolge il gioco, in cui vigono delle regole ben precise, che il giocatore deve accettare prima di fare il suo ingresso nel cerchio. Dalla decisione del giocatore di accettare le regole, si crea una nuova realtà, quella del gioco, abitata esclusivamente da chi gioca. Questa realtà è separata dalla realtà concreta, ma non per questo è totalmente slegata da essa. Nella citazione, Huizinga definisce ciò che c'è nel cerchio «dei mondi provvisori entro il Mondo Ordinario»: essi sono mondi che provvisoriamente vengono a crearsi una volta che qualcuno ha accettato di farvi parte; essi necessitano, dunque, di una determinata disposizione nei loro confronti. Questa disposizione, o meglio

⁹⁶ *Point and click game*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PointAndClickGame>, data ultima visualizzazione 09/03/2017

⁹⁷ Huizinga, J., *Homo ludens*, trad. it., Torino, Einaudi, 2002, p. 13

atteggiamento, è definita da Bernard Suits come *lusory attitude*. A riguardo, Suits afferma: «In anything but a game the gratuitous introduction of unnecessary obstacles to the achievement of an end is regarded as a decidedly irrational thing to do, whereas in games it appears as an absolutely essential thing to do»⁹⁸. Secondo quanto afferma Suits in *Grasshopper: Games, life and Utopia*, i giochi sono una forma inefficiente di raggiungere determinati obiettivi, poiché le regole che li governano introducono ostacoli non necessari e inutilmente difficili. Per esempio, in *Super Mario Bros.*⁹⁹, sarebbe tutta un'altra cosa se Mario potesse prendere una macchina e guidare fino al castello di Bowser per salvare la principessa Peach; sarebbe il metodo più diretto e sensato di approcciare il problema. Non ci sarebbe più il gioco, però. Il giocatore accetta che per arrivare al castello di Bowser si debbano attraversare per forza una serie di livelli di varia difficoltà.

Non c'è nessun reale motivo che obblighi il giocatore a seguire le regole o ad accettare le azioni che lo spingono a compiere. Il giocatore, o i giocatori, però, le accettano di buon grado nonostante li spingano a faticare più del necessario per raggiungere un obiettivo; questo è ciò che permette di assegnare ad un sistema di regole, oggetti (se ce ne sono, come nel caso dei giochi da tavolo) ed obiettivi il valore di gioco. È l'atteggiamento del giocatore, il suo *lusory attitude*, basato su un atto di fiducia, che gli permette di entrare nel cerchio magico e di identificare ciò che c'è all'interno del cerchio come gioco. Per poter fare compiere questo atto di fiducia, il giocatore deve essere invitato ad entrare nel cerchio, come affermato da Extra Credits nel video *The magic circle - How games transport us to new worlds*¹⁰⁰. Se ciò che c'è dentro il cerchio non ha un valore al di fuori di esso, deve averlo almeno all'interno: bisogna far credere al giocatore che le azioni che sta compiendo nel cerchio magico hanno importanza, in modo che abbia a cuore ciò che c'è dentro il cerchio. Il modo più efficace di far sentire il giocatore accolto all'interno del cerchio è suscitare curiosità: se il giocatore è spinto a continuare perché incuriosito dal modo in cui è presentato il mondo dentro al cerchio, allora si sentirà accolto e spronato ad addentrarsi nel gioco. In *Starting off right* –

⁹⁸ Suits, B., *Grasshopper: Games, life , and Utopia*, Boston, David R. Godine, 1990, p. 38-39

⁹⁹ *Super Mario Bros.*, pubblicato da Nintendo, sviluppato da Nintendo, 15 maggio 1987

¹⁰⁰ Extra Credits, *The magic circle – How games transport us in new worlds*,
<https://www.youtube.com/watch?v=qZ-EY9gTsgU>

*How the first five minutes draw the player in*¹⁰¹, Extra Credits tratta di quei cruciali primi cinque minuti che determinano se il giocatore accoglierà le premesse che il videogioco gli mostra, dunque se accetterà di entrare nel cerchio magico o meno. Esistono tre modi per “vendere” il gioco nei primi cinque minuti: tramite le meccaniche; tramite la narrazione; tramite la spettacolarità. Tralasciando meccaniche e spettacolarità, che non sono strettamente pertinenti, dal punto di vista narrativo il giocatore può accettare l’invito nel cerchio magico attirato da un efficace accenno di storia o da un mondo di gioco interessante. È il mistero l’elemento più potente, perché spinge il giocatore a porsi delle domande (dunque risveglia la sua curiosità, di cui si parlava sopra), nel momento in cui si accorge che nel mondo di gioco c’è qualcosa che non va e non riesce a realizzare cosa.

2.2.2. La volontaria sospensione dell’incredulità¹⁰²

Ciò che è stato detto riguardo al cerchio magico funziona anche per quanto concerne la storia. Il giocatore e l’autore, infatti, stringono quello che viene chiamato *patto fiduciario*, che sancisce che l’autore si impegnerà affinché il suo pubblico volontariamente sospenda la propria incredulità. Il giocatore, infatti, sa perfettamente che nulla di ciò che sta facendo nel gioco è reale, così come un lettore sa che ciò che sta leggendo non esiste o lo spettatore è consapevole che i personaggi del film che sta guardando sono frutto della fantasia di qualcuno; in quanto fruitori, noi siamo increduli di fronte ai prodotti di finzione. Nonostante questo, se la narrazione è costruita in maniera sufficientemente efficace, il pubblico è disposto ad accantonare volontariamente questa convinzione basilare. Maresa Bertolo in *Narrativa d’Impresa. Per essere ed essere visti*¹⁰³ di Davide Pinardi e Maurizio Matrone, in un saggio intitolato *Gioco e narrazione, esistenziali affini*¹⁰⁴ stabilisce un parallelismo tra narrazione e cerchio magico: nel momento in cui una persona accetta una narrazione, assume il ruolo di narratario, colui che fruisce di una narrazione; accettando questo ruolo, il narratario concede la propria fiducia a un narratore, colui che racconta la narrazione,

¹⁰¹ Extra Credits, *Starting off right – How the first five minutes draw the player in*, 4 ottobre 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=EFU4tjMndi4&t=187s>

¹⁰² *Willing suspension of disbelief*, <http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WillingSuspensionOfDisbelief>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹⁰³ Matrone M., Pinardi D., *Narrativa d’impresa. Per essere e essere visti*, 2013, Franco Angeli, Milano

¹⁰⁴ *Ivi*, pp. 153-155

consentendo così di instaurare un patto di fiducia, così come si verifica nel caso del cerchio magico, che prevede che il giocatore compia un atto di fiducia verso il gioco e accetti volontariamente di seguirne le regole, per quanto assurde o difficili. Sulla base del patto fiduciario, il narratario acconsente di essere proiettato in uno spazio immaginario che acquista un suo senso solo all'interno di una precisa cornice, che permetta di distinguere chiaramente ciò che sta dentro allo spazio narrativo da ciò che sta fuori di esso (la realtà). Sui concetti di cornice e patto fiduciario, Davide Pinardi si sofferma nel terzo capitolo intitolato "Vincoli, priorità e 'secondarietà' della narrazione d'impresa"¹⁰⁵. In questa parte, egli afferma che il patto fiduciario è fondamentale per la narrazione e che la sua efficacia risiede nella percezione del narratario. Se dal punto di vista del narratario, la narrazione non è degna di fiducia, significa che tale narrazione possiede qualche difetto che non la rende affidabile ai suoi occhi, al punto da ritenere di dover allentare o spezzare il patto. Un patto fiduciario solido significherà anche una maggiore tolleranza del narratario verso buchi narrativi, assenze o errori, ma questa tolleranza non è presente in tutti i narratori in egual misura.

Il patto fiduciario dipende dunque da un'azione volontaria del narratario. Avendo come unica base la volontà, l'autore deve stare attento a non sfidare troppo la fiducia che è stata riposta in lui. Secondo TvTropes¹⁰⁶, il lavoro di un autore deve essere da un lato credibile, dall'altro avere una sua consistenza interna (*Internal Consistency*¹⁰⁷). Questa consistenza può essere di tre tipi:

1. *Consistenza esterna*: quando il mondo finzionale è consistente con il mondo reale;
2. *Consistenza interna*: quando tutto ciò che è stato stabilito durante la narrazione viene rispettato fino alla fine di essa;
3. *Consistenza di genere*: quando un'opera rispetta i canoni del genere a cui appartiene.

Mantenere una certa consistenza significa essere coerenti con quanto si è creato ed è molto importante per favorire la sospensione dell'incredulità. In caso si presenti un'inconsistenza,

¹⁰⁵ *Ivi*, pp. 58-59

¹⁰⁶ <http://tvtropes.org/>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹⁰⁷ *Internal Consistency*,

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Consistency?from=Main.InternalConsistency>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

il giocatore si aspetterà che venga giustificata in qualche modo; in caso non venga giustificata in nessun modo, potrebbe generare un buco di trama (*Plot Hole*¹⁰⁸), che non tutti tollerano alla stessa maniera. Un buco di trama si “apre” quando succede qualcosa durante la narrazione senza alcuna apparente ragione; può intaccarne la credibilità e minare la fiducia nell’autore, soprattutto se riguarda un elemento essenziale alla storia. «You can ask an audience to believe the impossible, not the improbable»¹⁰⁹, sostiene TvTropes, e ciò significa che quanto è impossibile nella realtà, deve essere reso probabile e plausibile nel mondo finzionale. La soglia di accettazione di un mondo finzionale è diversa per ogni persona: c’è chi tollera i buchi di trama, anche se grandi e ben visibili, e chi invece non riesce a passare sopra le mancanze più insignificanti. Come regola generale per i buchi di trama, secondo TvTropes, è che essi siano tollerati nel momento in cui il pubblico riesca ancora a ricavarne un’emozione o una sensazione nonostante il buco sia palese (alcuni esempi sono *Rule of cool*¹¹⁰, *Rule of cute*¹¹¹, *Rule of sexy*¹¹²).

Interrompere la sospensione dell’incredulità per poi ristabilirla successivamente è rischioso: TvTropes individua due possibili effetti a cui può portare una condotta simile. Il primo è denominato *Fridge Logic*¹¹³, quell’effetto che si ottiene quando si ha un’epifania (davanti al frigorifero, secondo TvTropes) su un certo buco di trama di cui non ci si era accorti durante una sessione di gioco o la visione di un film. È qualcosa che è stato registrato come anomalia o imprecisione, ma che per un motivo o per l’altro è stato elaborato solo a distanza di tempo dal momento in cui è stato esperito. Il secondo effetto è denominato *Voodoo Shark*¹¹⁴: nel cercare di rimediare a un buco di trama, si peggiora la situazione generandone un altro, che

¹⁰⁸ *Plot Hole*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotHole>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹⁰⁹ *Willing suspension of disbelief*,

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WillingSuspensionOfDisbelief>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹⁰ *Rule of cool*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RuleOfCool>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹¹ *Rule of cute*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RuleOfCute>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹² *Rule of sexy*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RuleOfSexy>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹³ *Fridge Logic*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FridgeLogic>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹⁴ *Voodoo Shark*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VoodooShark>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

però è funzionale alla trama, dunque viene lasciato così com'è. Il nome è ripreso dal film *Jaws: The revenge*¹¹⁵, l'ultimo della serie di *Jaws*, nel quale uno squalo bianco insegue per ucciderli i familiari del protagonista dei precedenti film, Martin Brody, guidato dalla sete di vendetta nei confronti di quest'ultimo. La capacità dello squalo di identificare con esattezza le proprie vittime in quanto membri della famiglia di Brody e la facoltà di provare un sentimento di vendetta derivano da una maledizione voodoo che è stata imposta su Brody. L'unico problema è che il motivo per cui questa maledizione è stata lanciata non viene mai spiegato con chiarezza, creando ulteriore ambiguità. Il *Voodoo Shark* si ricollega ad un altro fenomeno identificato come *Hand Wave*¹¹⁶, che può creare ancora più instabilità nella sospensione dell'incredulità: questa espressione indica quando la spiegazione di un elemento della storia viene rimandata alla *backstory* o alla continuità retroattiva (*Retcon*¹¹⁷) per celare una mancanza di cura del dettaglio o di coerenza. L'origine dell'espressione viene così giustificata: «The name comes from academia and techy-land, where a person explaining a process on a whiteboard gets to a part that is not well defined or important so just waves their hand around to indicate that Stuff Happens, then moves on to the important goodies»¹¹⁸. L'*Hand Wave* non è necessariamente negativo, perché se gestito correttamente può aiutare a non rompere del tutto la sospensione dell'incredulità, evitando però di soffermarsi troppo a lungo a riparare un buco di trama e perdendo di vista il filo della narrazione. Sicuramente sfruttare troppo spesso questo espediente può essere sintomo di una scarsa attenzione, oppure di pigrizia, oppure ancora di mancanza di idee, tutte problematiche che rischiano di rovinare la godibilità di un prodotto creativo.

Per concludere, ancora una volta, prendiamo ad esempio *Shenmue* per dimostrare i due punti appena spiegati, cioè come il giocatore sia in grado di rispettare il cerchio magico e come possa accettare la narrazione quando ha una sua coerenza interna. Dopo l'omicidio del padre di Ryo, la reazione più sensata sarebbe stata chiamare la polizia e lasciare che si aprisse

¹¹⁵ *Jaws: The Revenge*, regia di Joseph Sargent, sceneggiatura di Michael De Guzman, con Michael Caine, Lorraine Gray, Lance Guest, Karen Young, 1987

¹¹⁶ *Hand Wave*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Handwave>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹⁷ *Retcon*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Retcon>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

¹¹⁸ *Hand Wave*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Handwave>, data ultima visualizzazione 21\02\2017

un'indagine per ritrovare il suo assassino. Il gioco permette di utilizzare il telefono e di comporre il numero della polizia, se lo si desidera, ma a quel punto Ryo posa la cornetta dicendo che deve vendicare il padre per conto suo. È una reazione che combacia con la realtà? Ovviamente no, ma è probabile e plausibile nel mondo di gioco e coincide con la caratterizzazione di Ryo che è stata fornita, dunque il giocatore accetta di buon grado. Inoltre, il suo rifiuto rimarrà costante per il resto della narrazione: Ryo non ricorre mai all'aiuto della polizia, nemmeno quando si immischia nelle faccende di una pericolosa banda di motociclisti o quando deve salvare la sua amica Nozomi, rapita dalla suddetta banda. Sarebbe tutto più facile se Ryo chiamasse la polizia e le lasciasse fare il suo lavoro, ma a quel punto non ci sarebbe *Shenmue*. Il giocatore è invitato nel cerchio magico, nel quale le regole gli impongono, tra le altre cose, di non chiamare la polizia ma di indagare per conto proprio, nonostante possa essere la via meno semplice per giungere all'obiettivo. Contemporaneamente, il giocatore è invitato a sospendere la propria incredulità e ad "illudersi" temporaneamente che la vicenda di Ryo sia reale, poiché il mondo narrativo in cui si inserisce è costruito sufficientemente bene da favorire la sospensione.

2.3. Come disporre gli eventi di una storia? *Ordo artificialis* e *ordo naturalis*

In *La retorica antica*¹¹⁹, Roland Barthes spiega come la collocazione delle parti di un discorso, l'*ordo*, possa distinguersi in due rami: *ordo naturalis* e *ordo artificialis*. Nel primo caso, i fatti vengono raccontati nell'ordine in cui si sono svolti; nel secondo caso, l'ordine è invece artificiale, cioè costruito dall'oratore. L'*ordo artificialis* richiede che il discorso sia costruito ad unità, le quali devono poter essere mosse e collocate a seconda dell'esigenza, senza perdere il proprio significato. Un simile meccanismo può essere applicato anche alle storie; vediamo come.

2.3.1. Fabula, intreccio (*Fabula and sujet*¹²⁰) e trama

Per comprendere come giocare con la disposizione dei fatti in una storia, è necessario prima comprendere quale differenza passi tra fabula e intreccio, distinzione ripresa dal campo della letteratura, ma applicabile anche in questo caso: come riportato su TvTropes, con il termine fabula, si intende infatti l'ordine cronologico degli eventi (*ordo naturalis*); con il termine intreccio, l'ordine in cui gli eventi sono raccontati (*ordo artificialis*). Bisogna però distinguere fabula e intreccio dalla trama (*Plot*¹²¹); con questo termine, si indica un insieme di eventi tra loro connessi in qualche modo; la qualità di queste connessioni può essere stabilita secondo tre criteri:

1. *Fisico* (causa ed effetto)
2. *Psicologico* (motivazione emotiva)
3. *Logico ed etico*

Fallire a soddisfare uno di questi criteri, può dare origine a un buco di trama, delle cui conseguenze ci si è già occupati nel capitolo 2.2. La trama, quindi, non riguarda solo l'ordine in cui sono disposti gli eventi, ma come tali eventi sono connessi l'un l'altro. Ad esempio, il racconto della propria giornata dalla fine all'inizio può non costituire una trama, perché si

¹¹⁹ Barthes R., *La retorica antica*, trad. di Paolo Fabbri, Milano, Bompiani, 2011, p. 95

¹²⁰ *Fabula and sujet*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FabulaAndSujet>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹²¹ *Plot*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Plot>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

tratta di una semplice lista di eventi, senza nessuna reale connessione se non quella di causa ed effetto. Nemmeno se si sceglie di narrare la propria giornata dalla fine all'inizio siamo di fronte necessariamente a una trama, perché cambia solo l'ordine in cui si sono disposti gli eventi, ma potrebbero continuare a non essere connessi. Potrebbe mancare il criterio psicologico ed essere priva di risvolti emotivi oppure ancora potrebbe mancare il conflitto, che come è stato visto nel capitolo 2.1. è il carburante della trama. Il racconto della propria giornata può avere una fabula e un intreccio, ma non essere comunque considerabile come trama. Come il *gameplay* è l'esperienza che deriva da elementi del gioco quali le regole e le meccaniche, la trama è l'esperienza degli eventi di una storia come connessi tra loro. Scegliere una disposizione lineare o non-lineare (di cui si parlerà più avanti) può generare esperienze differenti, perché influenza il modo in cui la trama viene recepita. La stessa storia potrebbe cambiare il modo in cui viene recepita dal pubblico se si cambiasse la disposizione degli eventi: per esempio, un gioco come *Shenmue*, con un andamento lineare, potrebbe avere lo stesso impatto se si scegliesse di non rispettare l'ordine cronologico? Oppure un gioco che sfrutta un ordine non-lineare, come *Her Story*¹²², sarebbe lo stesso se fosse raccontato linearmente? L'ordine in cui gli eventi di una storia sono disposti è strettamente connesso all'esperienza che ne emerge.

Esistono diversi modi con cui un autore può sbizzarrirsi con l'intreccio. Di seguito, verranno presi ad esempio solo alcune di queste possibilità¹²³.

2.3.2. Flashback e Flashforward

Può accadere in una storia che la fabula e l'intreccio non siano tra loro collegati; in questo caso si tratta di anacronia (*Anachronic Order*¹²⁴). In alcuni punti della storia, infatti, può essere utile tornare indietro rispetto al "presente" per esplorare qualcosa che appartiene al passato o al futuro: nel caso in cui si torni indietro nel tempo, si otterrà un flashback¹²⁵, cioè quando vengono mostrati eventi accaduti prima dell'evento che i personaggi stanno vivendo

¹²² *Her Story*, pubblicato da Sam Barlow, sviluppato da Sam Barlow, 24 giugno 2015

¹²³ Per una lista completa, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FlashbacksAndChronology>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹²⁴ *Anachronic Order*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AnachronicOrder>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹²⁵ *Flash Forward*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Flashback>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

quando inizia il flashback; nel caso in si venga proiettati avanti nel tempo, si otterrà un flashforward¹²⁶, che mostrerà eventi che ancora non sono accaduti, ma che probabilmente accadranno. Questi “salti temporali” non sono da intendersi letteralmente: essi infatti avvengono o esternamente alla storia, cioè a esclusivo beneficio del pubblico (dunque i personaggi non ne sono consapevoli), oppure avvengono in uno spazio immaginativo, come quello del ricordo o del sogno, così che i personaggi ne siano consapevoli, ma non siano riportati fisicamente avanti o indietro nel tempo. Lo spostamento temporale dei flashback o flashforward è esclusivamente un espediente narrativo che agisce sulla percezione o solo del pubblico o dei personaggi e del pubblico insieme. Non coincidono quindi con i viaggi temporali, che meriterebbero un capitolo a parte, poiché sono un caso curioso in cui l’ordine cronologico (la fabula) viene totalmente sconvolto. Flashback e flashforward aprono a loro volta una serie di possibilità, di cui è stata fatta una selezione. Per quanto riguarda il flashback, due esempi sono:

1. *Flashback nightmare*¹²⁷: è un modo ben riuscito di inserire il flashback all’interno del flusso narrativo. Un personaggio rivive un momento traumatico tramite un sogno, che costituisce anche un momento in cui la storia torna indietro a quell’evento per mostrarlo al pubblico.
2. *Flashback within a flashback*¹²⁸: si ottiene quando all’interno di un flashback, si innesca un altro flashback, che riporti ad un evento ancora precedente a quello a cui aveva riportato il primo flashback.

Per quanto riguarda il flashforward, l’esempio più importante è il *Futureshadowing*¹²⁹, che è una variante del *Foreshadowing*¹³⁰. Quest’ultimo termine si riferisce ad un dettaglio della storia, di solito qualcosa di insignificante, che avverte di ciò che accadrà, anche se non in

¹²⁶ *Flash Forward*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FlashForward>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹²⁷ *Flashback nightmare*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FlashbackNightmare>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹²⁸ *Flashback within a flashback*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FlashbackWithinAFlashback>, data ultima visualizzazione 28/02/2017

¹²⁹ *Futureshadowing*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Futureshadowing>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹³⁰ *Foreshadowing*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Foreshadowing>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

maniera palese; è un dettaglio che non viene di solito notato la prima volta, ma che acquista un suo valore retrospettivamente. Molti momenti di *Foreshadowing* si possono ritrovare in *Life is strange*¹³¹: ad esempio, all'inizio del primo episodio, il pickup di Chloe è parcheggiato in una zona per disabili; è solo all'inizio del terzo capitolo che questo dettaglio acquista un senso, dopo che Chloe, in un'alternativa linea temporale, è costretta in sedia a rotelle da una paralisi totale, causata da un'incidente d'auto. Il *Futureshadowing*, invece, implica il testimoniare le conseguenze di un evento, prima ancora di aver visto l'evento in sé; succede frequentemente in giochi che prevedono di completare la stessa storia con diversi personaggi, come *Sonic Adventure*¹³² o *Sonic Adventure 2*¹³³, in cui il giocatore impersona più personaggi giocanti a turno e si ritrova a vedere le conseguenze di eventi che vivrà solo scegliendo un altro personaggio.

2.3.3. In medias res¹³⁴

Per creare un effetto narrativo particolare, si può iniziare la narrazione da metà, quando la storia si è già messa in moto (figura 12). Questo tipo di espediente è spesso utilizzato dai videogiochi per poter inserire una sequenza d'azione che da un lato permetta di mostrare le meccaniche, dall'altro di gettare immediatamente il giocatore “nella mischia”. In questo caso, si definisce *Action Prologue*¹³⁵, quando nei primi minuti di un gioco o di un film si inserisce subito una scena d'azione che affermi qualcosa della storia o del personaggio principale, ad esempio mostrando un evento che assumerà maggiore importanza più avanti oppure mostrando un tratto fondamentale del personaggio. Invece di iniziare con calma, prendendosi il tempo di mostrare il mondo, i personaggi e via dicendo, la storia va subito al sodo per catturare l'attenzione, rimandando i passi iniziali ad un momento successivo al prologo.

¹³¹ *Life is strange*, pubblicato da Square Enix, sviluppato da Dontnod Entertainment, 29 gennaio 2015

¹³² *Sonic Adventure*, pubblicato da SEGA, sviluppato da Sonic Team, 14 ottobre 1999

¹³³ *Sonic Adventure 2*, pubblicato da SEGA, sviluppato da Sonic Team, 23 giugno 2001

¹³⁴ *In medias res*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/InMediasRes>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹³⁵ *Action prologue*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ActionPrologue>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

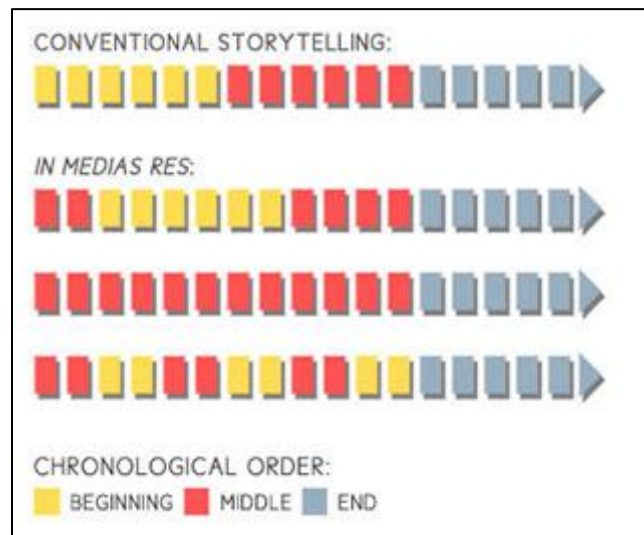


Figura 12

Un inizio in medias res si può ritrovare spesso negli sparatutto: ad esempio *Max Payne*¹³⁶ si apre con la seguente frase: «Erano tutti morti. L'ultimo colpo fu come il punto esclamativo a chiusura di tutto quello che era successo. Allentai la presa sul grilletto. Era tutto finito»¹³⁷, salvo poi ritornare al punto di partenza della storia e ripercorrere l'intera vicenda; questo è chiamato da TvTropes *How we got here*¹³⁸, quando la storia inizia in un punto vicino alla fine per poi mostrare come il personaggio è arrivato a quel punto. Un esempio di gioco che inizia con un *Action Prologue* è invece *Spec Ops: The Line*¹³⁹, all'inizio del quale il giocatore si trova a bordo di un elicottero, nel bel mezzo della storia e di una violenta tempesta di sabbia, inseguito da altri elicotteri; dopo che il mezzo si schianta al suolo, la storia ritorna all'inizio, mostrando la cutscene iniziale. Una variazione possibile dell'inizio in medias res, simile ad *How we got here*, è chiamato *Back to front*¹⁴⁰, nel quale però la storia viene ripercorsa a ritroso, facendo in modo che il giocatore passi prima attraverso gli effetti per

¹³⁶ *Max Payne*, pubblicato da Rockstar Games, sviluppato da Rockstar, 27 luglio 2001

¹³⁷ *Max Payne – Intro ITA*, <https://www.youtube.com/watch?v=LqVVIXW8p1c>, min. 1.03-1.14

¹³⁸ *How we got here*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HowWeGotHere>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹³⁹ *Spec Ops: The line*, pubblicato da 2K Games, sviluppato da Yager Development, 29 giugno 2012

¹⁴⁰ *Back to front*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BackToFront>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

risalire alle cause. Un esempio di *Back to front* è *To the moon*¹⁴¹, in cui i due personaggi Eva e Neil ripercorrono a ritroso i ricordi di Johnny, un milionario in fin di vita che li ha assunti per scandagliare la sua memoria, al fine di ritrovare la causa del suo desiderio di andare sulla luna. Per comprenderne il motivo, i due devono attraversare i ricordi della vita di Johnny fino a giungere alla sua infanzia, nella quale scopriranno la vera origine di questo desiderio. Un'altra variante è chiamata *This is my story*¹⁴², quando il personaggio protagonista racconta in prima persona, affermando già dall'inizio che quella che racconterà è la sua storia, invitando il giocatore ad ascoltarlo e a seguirlo, a volte avvertendolo che è prossimo alla morte o forse già morto. *[PROTOTYPE]*¹⁴³ si apre proprio in questo modo, con la frase «My name is Alex Mercer. I'm the reason for all of this. They call me a killer, a monster, a terrorist. I'm all of these things»¹⁴⁴.

2.3.4. Diversi tipi di storytelling: lineare, modulare, a ragnatela, branching story

Lee Sheldon in *Character development and storytelling for games*, nel capitolo quattordicesimo “Modular Storytelling”¹⁴⁵ effettua una distinzione tra diversi tipi di storytelling, basata sul modo in cui il giocatore si sposta da un punto della storia ad un altro:

1. *Storytelling lineare (figura 13)*: la storia parte da un punto A, affronta un ostacolo, giunge al punto B, da cui si passa al punto C, D, ecc. Si procede verso un'unica direzione, passando da un punto all'altro senza fare deviazioni. È lo storytelling più classico e il più semplice da gestire, perché non prevede di tenere traccia di più percorsi narrativi. È anche il più facile da seguire per il giocatore, anche se può incrementare l'impressione di *Railroading*¹⁴⁶, cioè quando chi gioca avverte una sensazione di costrizione (o è materialmente costretto) verso un'unica direzione, senza avere nemmeno l'illusione di poter scegliere.

¹⁴¹ *To the moon*, pubblicato da Freebird Games, sviluppato da Freebird Games, 1 novembre 2011

¹⁴² *This is my story*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ThisIsMyStory>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

¹⁴³ *[PROTOTYPE]*, pubblicato da Activision, sviluppato da Radical Entertainment, 12 giugno 2009

¹⁴⁴ *Prototype Opening Scene*, <https://www.youtube.com/watch?v=umQ3Gm8PvE0>, min. 0.34-0.45

¹⁴⁵ Sheldon, L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014, pp. 309-342

¹⁴⁶ *Railroading*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Railroading>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

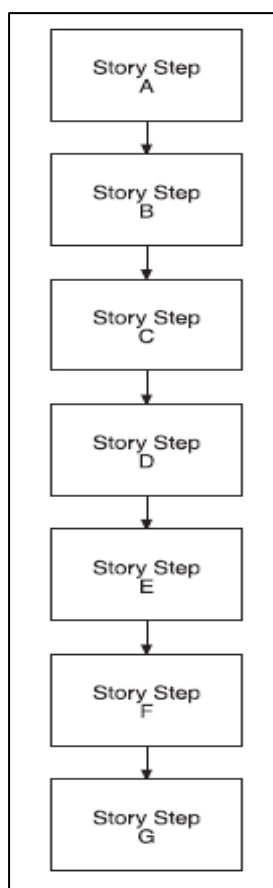


Figura 13

2. *Branching storytelling* (figura 14): una storia rispetta questa struttura quando un punto A può portare a B1, B2, B3 ecc., tra cui il giocatore può scegliere. Ciascuno di questi punti condurrà ad una storia separata, dunque B1 procederà verso C1, B2 verso C2, e così via; può essere che ogni punto alternativo si suddivida in più punti, quindi a C2 può corrispondere la scelta tra D1 e D2. Questo tipo di struttura favorisce uno storytelling più interattivo, oltre a incoraggiare il giocatore a ripetere la storia per esplorare diverse scelte. Una ramificazione di questo genere è di solito collocata verso la fine, quando al giocatore è chiesto di fare una scelta che lo condurrà a diversi finali, a cui giungerà tramite uno storytelling lineare. È più raro che venga usato all'inizio, ponendo il giocatore di fronte ad una scelta che potrebbe potenzialmente generare percorsi narrativi tra loro totalmente differenti. Il rischio con il *branching storytelling* è che le differenze a cui portano le varie scelte non siano poi così

significative e siano inserite solo per mantenere un'apparenza di interattività, che in verità non è reale. Come lo storytelling lineare, il controllo che l'autore ha sul contenuto è ancora ben saldo, perché il *branching storytelling* è solo un altro tipo di storytelling lineare, poiché rimane comunque un percorso da un punto iniziale a un punto finale, che rimangono costanti.

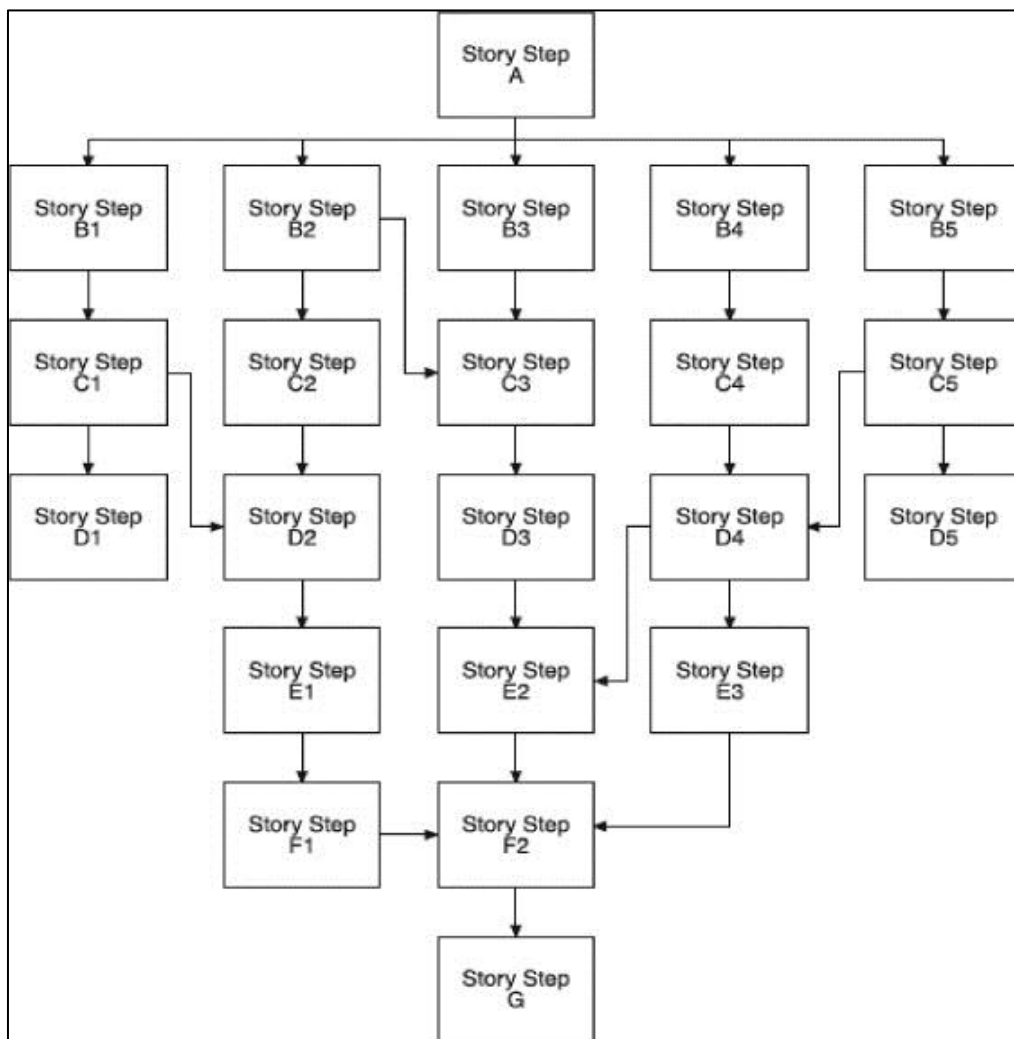


Figura 14

3. *Storytelling a ragnatela* (figura 15): è una forma di storytelling non-lineare. Il giocatore può andare dal punto A al punto C, per poi tornare al punto B, quindi non c'è una direzione precisa da seguire. Con questa forma di storytelling, però, per

l'autore è molto più difficile tenere sotto controllo la propria storia, dunque è una forma meno utilizzata di altre. È stata un momento di transizione dalla linearità alla non-linearità totale dello storytelling modulare. I legami tra i diversi punti della storia sono meno forti che nelle due precedenti forme di storytelling, ma non sono ancora spariti del tutto.

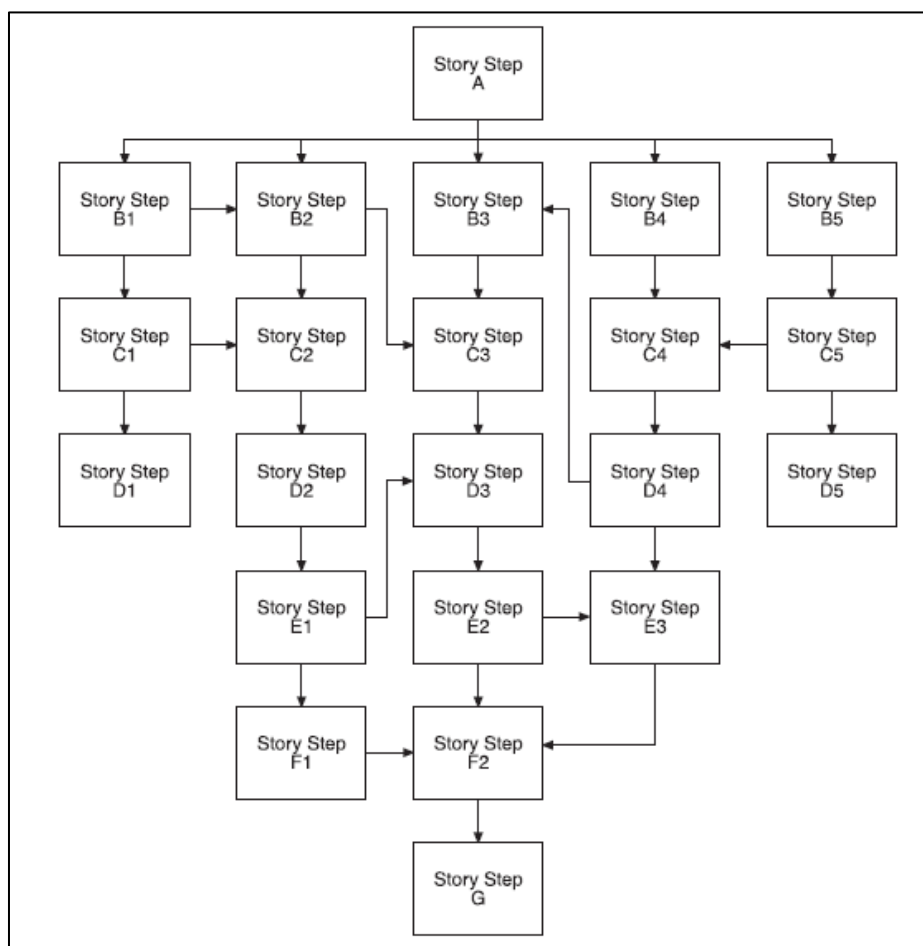


Figura 15

4. *Storytelling modulare (figura 16):* nello storytelling modulare, la storia si adatta al giocatore. Non ci sono legami forti tra i punti della storia, ma è il giocatore stesso ad instaurarli. L'unico punto in comune per tutti è il punto iniziale, mentre quello finale dipende dal percorso che si intraprende e non è fisso come nei casi precedenti. Ogni punto della storia è un modulo, che però non è collegato agli altri in maniera

necessaria; questi moduli devono essere flessibili, così da disporsi a piacimento del giocatore. Ciò significa che non c'è un percorso pre-generato da seguire. Questo tipo di storytelling è meno presente perché è difficile da trasmettere al giocatore, ma è anche difficile da gestire da parte dell'autore, dunque richiede uno sforzo di gran lunga maggiore rispetto agli altri tipi di storytelling. Il controllo sul giocatore è ridotto al minimo, in modo che egli non sia in grado di rintracciarlo, ma è comunque presente.

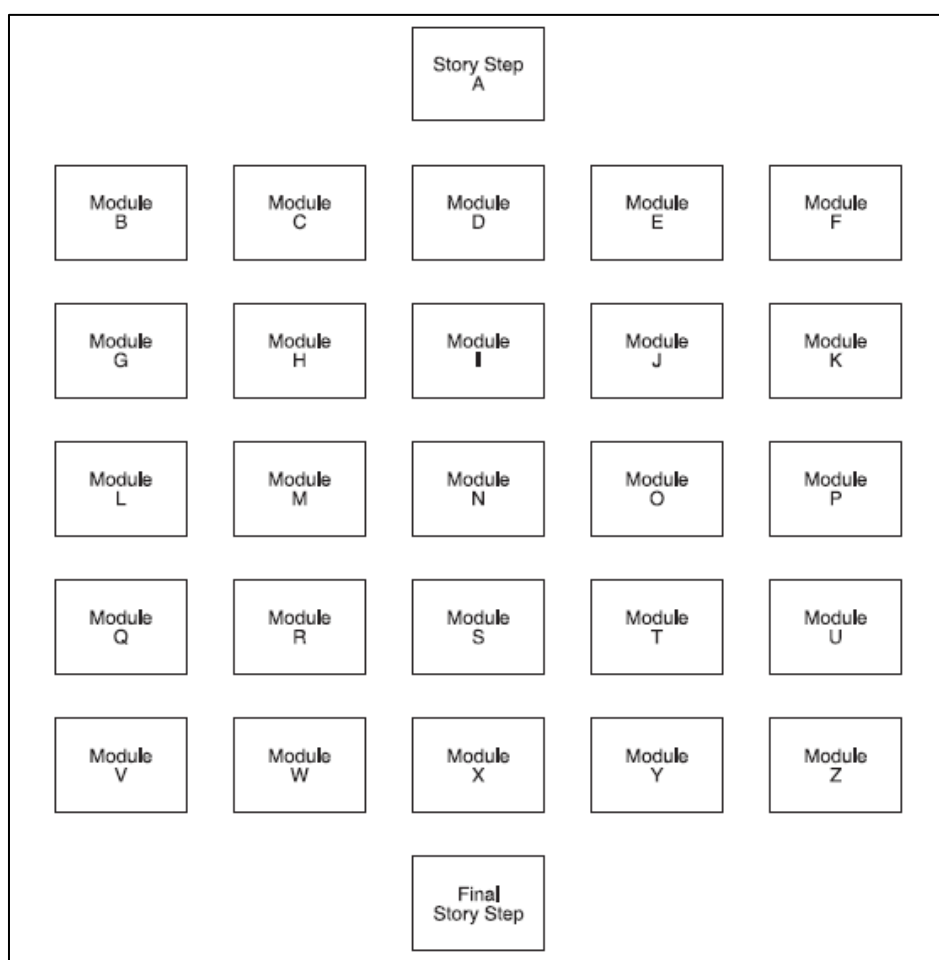


Figura 16

2.3.5. *Her story*, un esempio di storytelling modulare

Her story è un videogioco scritto e diretto da Sam Barlow, rilasciato nel 2015. La sua

premesse è particolare: il giocatore deve consultare un database di polizia per scoprire la verità dietro all'omicidio di un uomo chiamato Simon Smith. L'interfaccia di gioco, dunque, è costituita solo dal desktop di un pc, dall'aria piuttosto antiquata, dal quale il giocatore può accedere al database. Il gioco inizia fornendo quattro video, registrati in live action con la partecipazione dell'attrice Viva Seifert, che costituiscono il punto di partenza: nel primo, si stabilisce che qualcuno è stato ucciso; nel secondo si stabilisce che la donna che compare nei video è coinvolta con l'omicidio; nel terzo la donna nega di essere coinvolta; nel quarto la donna ribadisce che la polizia non ha abbastanza prove per incriminarla. La protagonista dei video è una giovane donna dai capelli castani, che risponde alle domande che le pone il detective che la sta interrogando prima sulla scomparsa del marito, poi sul ritrovamento del suo cadavere. Ascoltando attentamente le sue risposte, il giocatore dovrà inserire delle parole chiave nella barra di ricerca del database, così da sbloccare nuovi video e nuovi indizi. La storia, dunque, procede a seconda dell'intuizione del giocatore, che cercherà i video a seconda di quali parole lo interessano di più o gli sembrano più importanti nell'indagine. Ogni spezzone della storia rivelato dai video costituisce un modulo, che è contrassegnato dalla data e dall'ora in cui è stato registrato, in modo da aiutare il giocatore a ricostruire l'ordine cronologico con cui si sono svolti gli interrogatori. La storia che è possibile ricostruire, infatti, non è né semplice né priva di aspetti oscuri, che il gioco lascia all'interpretazione del giocatore¹⁴⁷.

A seconda del percorso seguito dal giocatore, presto o tardi ci si rende conto che nei video non compare sempre la stessa donna, bensì due donne differenti, Eve e Hannah, che rivelano di essere gemelle. Alcuni dettagli lo suggeriscono ancora prima che si arrivi alla serie di video in cui viene spiegato: ad esempio, se si presta attenzione, ci si può accorgere che Eve ha un tatuaggio che Hannah non ha, o che il loro abbigliamento ha uno stile completamente differente. L'utilizzo del mezzo video contribuisce all'esperienza di gioco: un giocatore attento sin dall'inizio a questi dettagli potrebbe aver digitato "tattoo" nella barra di ricerca ed essersi accorto prima che c'era qualcosa che non andava. Altri giocatori potrebbero invece essersi concentrati sul passato di Hannah e sulla sua storia con Simon, per comprendere

¹⁴⁷ Qui è possibile trovare un riassunto esauriente, <http://www.nrsgamers.it/her-story-spoiler-e-spiegazione-della-trama/>, data ultima visualizzazione 27/02/2017

come possa essere coinvolta nell'omicidio. L'aspetto interessante di *Her story* è proprio la sua assenza di linearità. Nonostante la storia sia intricata ed interessante di per sé, scoprirla pezzo per pezzo la rende ancora più avvincente. Il finale lascia aperte due possibilità per il giocatore, ma nessuna delle due mette la parola fine alla storia, anzi genera ancora più domande. Non c'è nessuna cutscene, nessuna schermata esplicativa, nulla che chiarisca definitivamente al giocatore quale sia la verità. *Her story*, infatti, oltre ad uno storytelling non lineare, ha anche una storia che lascia moltissimo all'interpretazione. Il giocatore non solo è libero di creare il suo percorso, ma anche di rielaborare ciò che ha scoperto secondo le sue convinzioni. Sul Web si trovano tantissime interpretazioni e teorie sulla storia di Eve e Hannah: c'è chi sostiene che siano la stessa persona con personalità multiple oppure chi sostiene che siano due persone separate che si stanno proteggendo a vicenda. Ci sono argomenti e indizi a sostegno di entrambe le teorie, ma non a sufficienza per provare l'una o l'altra.

L'incredibile merito di *Her Story* è di aver comunicato così tanto ai giocatori usando così poco: nonostante le meccaniche siano pressappoco inesistenti, quel poco che c'è supporta e sostiene la storia alla perfezione, senza troppi fronzoli che distraggano dalla pura e semplice ricerca della verità, la quale comunque è rimessa al giudizio del giocatore.

3. Elocutio

3.1. Cosa fanno i personaggi? Narrare attraverso le meccaniche

Come spiegato nel capitolo 2.2, il videogioco ha delle regole a cui il giocatore deve sottomettersi per poter giocare. Le regole stabiliscono ciò che il giocatore può o non può fare all'interno del mondo di gioco; tali regole insieme compongono le meccaniche di un gioco, che generano a loro volta il *gameplay*, l'esperienza che deriva da ciò che le meccaniche impongono. Katie Salen ed Eric Zimmerman in *Rules of play*¹⁴⁸, nel capitolo ventiduesimo, intitolato "Defining Play" definiscono il *gameplay* in questo modo: «the formalized interaction that occurs when players follow the rules of a game and experience its system through play»¹⁴⁹. Il *gameplay* è ciò che "accade" quando il giocatore mette in moto le regole, cioè sperimenta ciò che le regole gli permettono di fare e vive così l'esperienza per cui esse sono state disegnate (verbo che verrà utilizzato per tradurre, forse impropriamente, l'inglese *to design*).

Un videogioco è un medium interattivo: al giocatore è richiesto di compiere delle azioni per far progredire la storia, se ce n'è una, o semplicemente per portare avanti l'attività ludica. Queste azioni devono essere disegnate in modo da creare quello che Salen e Zimmerman definiscono *meaningful play*, di cui si parlerà nei prossimi paragrafi, insieme al concetto di interattività. Prima di passare al legame che le meccaniche hanno con la storia, è necessario esplorare questi due concetti, come spiegati in *Rules of play*.

3.1.1. L'interattività

Nel capitolo sesto di *Rules of Play*, intitolato "Interactivity"¹⁵⁰, con il termine interattività si intende la possibilità di compiere delle scelte in un sistema progettato per supportare delle azioni e i loro risultati in modo significativo (*meaningful*). È l'interazione del giocatore col gioco che permette ad esso di avanzare e le azioni possibili stabiliscono anche quale sarà il tono del gioco stesso (questo concetto verrà ripreso più avanti). Interagire significa instaurare una relazione reciproca tra due elementi di un sistema, definita proprio tramite l'interazione.

¹⁴⁸ Salen K. e Zimmerman E., *Rules of play*, The MIT Press Cambridge, Londra, 2004

¹⁴⁹ *Ivi*, cap. 22, p. 3

¹⁵⁰ *Ivi*, cap. 6, pp. 1-14

Ad esempio, in un videogioco, si instaura una relazione reciproca tra la barra spaziatrice della tastiera e il comando “salto” interno al gioco, tale per cui alla pressione della barra spaziatrice corrisponde l’azione “salto”. Salen e Zimmerman definiscono quattro modelli possibili di interattività, di cui però prendono in analisi solo uno come pertinente al mondo del gioco. Questo modello corrisponde all’interattività descritta come «explicit interactivity; or participation with designed choices and procedures»¹⁵¹. Questo significato di interattività è indicato come più vicino a ciò che accade nei videogiochi: un’esperienza è davvero interattiva quando i giocatori compiono delle scelte che sono state inserite (*designed into*) nella struttura stessa dell’esperienza. Un videogioco dà la possibilità di scegliere tra una serie di azioni possibili, ma queste azioni vanno rese significative, cioè devono essere calate in un contesto che gli conferisca un significato. Per creare *meaningful play*, si deve creare una *meaningful choice*: se il giocatore compie una scelta, il sistema deve rispondere in qualche modo a questa scelta e dalla sua risposta generare un significato. Ad esempio, in *Shenmue*, al giocatore viene data la possibilità di allenarsi nelle arti marziali nel dojo di famiglia o in altri luoghi appositi sparsi per la città; se il giocatore sceglie di allenarsi, oltre a poter migliorare la propria abilità in combattimento, potrà sbloccare nuove mosse sperimentando varie combinazioni di tasti. Il gioco pone una scelta, a cui il giocatore risponde; il gioco genera a sua volta una risposta alla sua scelta. Migliore sarà la risposta che il sistema di gioco sarà in grado di generare, più profonda e di qualità sarà l’interazione fornita. Le scelte fornite al giocatore si distribuiscono su due livelli: un micro-livello, composto da scelte “piccole”, le azioni che il giocatore dovrà compiere momento per momento nel giocare (ad esempio, correre da un punto all’altro o sparare a quel nemico, piuttosto che ad un altro); un macro-livello, composto dall’insieme delle scelte compiute nel micro-livello, che tutte insieme creano l’esperienza di gioco.

La catena formata da azione e risultato di tale azione crea quella che Zimmerman e Salen chiamano molecola della scelta. Queste molecole concatenate formano l’esperienza di gioco. È possibile tracciare un’anatomia della scelta, che è composta da cinque domande, le quali permettono di stabilire se la scelta è stata ben strutturata o meno:

¹⁵¹ *Ivi*, cap. 6, p. 4

1. Cosa è successo prima che il giocatore fosse costretto a scegliere? Questa domanda riguarda il contesto in cui la scelta è stata compiuta.
2. Com'è stata trasmessa la possibilità di scelta al giocatore?
3. Come compie la scelta il giocatore? Questa domanda riguarda il meccanismo con cui il giocatore compie la scelta.
4. Qual è il risultato della scelta? Come avrà effetto sulle scelte future?
5. Come viene trasmesso il risultato della scelta al giocatore?

Ognuna di queste domande rappresenta una fase della scelta e ogni fase costituisce un evento che accade all'interno del gioco (domanda 2 e 5), che riguarda la processualità interna del sistema di gioco, e all'esterno del gioco (domanda 1, 2, 4), che riguarda la rappresentazione della scelta al giocatore. Un gioco ben realizzato dovrebbe comprendere tutte queste fasi e rispondere adeguatamente alle domande che esse propongono. Creare un gioco, infatti, significa creare uno spazio di azione per il giocatore, che deve poter esplorare questo spazio prendendo parte al gioco. Questo spazio è uno spazio di possibilità: il designer, nello stabilire delle regole, non disegna direttamente come il giocatore eseguirà un'azione, ma crea un insieme di possibilità in cui tale azione può realizzarsi e avere un significato. Le azioni di gioco devono supportare il sistema creato dal designer, non distrarre da esso o distruggerlo.

3.1.2. Meaningful play

Salen e Zimmerman parlano di questo concetto nel capitolo terzo, intitolato "Meaningful play"¹⁵². Esistono due definizioni di *meaningful play*, una descrittiva e una valutativa. Secondo la definizione descrittiva: «*Meaningful play* [...] emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaning [...] resides in the relationship between action and outcome»¹⁵³. Secondo la descrizione valutativa: «*Meaningful play* occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both *discernable* and *integrated* into the larger context of the game»¹⁵⁴. Con *discernable*, si intende quando un'azione di gioco è comunicata al giocatore in maniera

¹⁵² *Ivi*, cap. 3, pp. 1-6

¹⁵³ *Ivi*, p. 4

¹⁵⁴ *Ibid*

percettibile, cioè quando il giocatore sa con chiarezza cosa succede se compie una determinata azione. Con *integrated*, si intende che l'azione che il giocatore compie non solo ha un suo risultato immediato, ma che quell'azione avrà un effetto sull'esperienza globale del giocatore, cioè influenzerà anche le azioni successive.

Sulle conseguenze del *meaningful play*, Zimmerman e Salen si soffermano nel capitolo ventitreesimo, "Games as the play of experience"¹⁵⁵, e venticinquesimo, "Games as the play of meaning"¹⁵⁶. Nel capitolo ventitreesimo, viene trattato il gioco come esperienza, che si genera grazie alla presenza del *meaningful play*. Il termine esperienza viene definito in tre modi:

1. Apprendimento di un oggetto, pensiero o emozione tramite i sensi o la mente;
2. Partecipazione attiva in eventi o attività che portino ad una conoscenza o capacità;
3. Evento o serie di eventi in cui si partecipa o attraverso cui si vive.

In tutte queste definizioni è costante la presenza della partecipazione, cioè la necessità che l'esperienza sia vissuta da vicino. Come è stato già detto nel caso dell'interattività, il designer non può creare direttamente l'esperienza che il giocatore vivrà, poiché essa è qualcosa di emergente, cioè qualcosa che viene a galla dal modo in cui il giocatore "abita" lo spazio di gioco. Il giocatore fa esperienza delle regole in movimento, cioè le mette in atto tramite l'atto del giocare stesso; per questo motivo, il designer deve concentrarsi in primo luogo su quelle che Salen e Zimmerman chiamano *core mechanics*. Con questa espressione si intende l'attività di gioco essenziale, quella che viene ripetuta continuamente per procedere nel gioco. Per esempio, in *Shenmue* le *core mechanics* comprendono muovere il cursore in avanti per camminare o correre e premere un tasto per parlare con i personaggi non giocanti. Le *core mechanics* contengono le basi per l'interattività nel gioco, poiché costituiscono le attività del giocatore momento per momento, che nell'insieme si manifesteranno come esperienza. Secondo Salen e Zimmerman, prima ancora della storia, dell'aspetto grafico o il target di riferimento, bisogna pensare a quale saranno le *core mechanics*, poiché esse saranno le azioni basilari che il giocatore si troverà a compiere per

¹⁵⁵ Ivi, cap. 23, pp. 1-16

¹⁵⁶ Ivi, cap. 25, pp. 1-12

tutta l'esperienza di gioco. Per poter trasmettere un'esperienza, in primo luogo, bisogna definire che tipo di esperienza si vuole dare, in modo da creare delle meccaniche che la possano veicolare.

Nel capitolo venticinquesimo, Salen e Zimmerman affrontano il gioco come spazio rappresentazionale. Il videogioco, come tutti i giochi in generale, si svolge all'interno di uno spazio in cui si muovono oggetti, interazioni e idee da cui è il giocatore stesso a ricavare un significato. Giocare significa quindi affidarsi alle rappresentazioni che il gioco genera e interagire con esse. Il legame del gioco con la rappresentazione si configura in due modi:

1. *I giochi possono rappresentare*: essi creano rappresentazioni di persone, luoghi, oggetti che assumono il proprio significato all'interno del contesto in cui sono calati, in cui il giocatore le esperisce;
2. *I giochi sono rappresentazioni*: essi funzionano come qualcosa che nel suo insieme forma una rappresentazione. Ad esempio, *Mortal Kombat*¹⁵⁷ è la rappresentazione di un combattimento in un'arena tra due sfidanti.

Queste due modalità sono tra loro connesse: grazie alla prima, il gioco contiene delle rappresentazioni, che a loro volta concorrono a creare il gioco come rappresentazione nel suo insieme. Il modo in cui le rappresentazioni agiscono all'interno del contesto di un gioco per creare significato è complesso, poiché un singolo elemento può creare più significati, legati alla situazione di gioco e al giocatore. Ad esempio la barra della salute quasi svuotata in un picchiaduro può assumere più significati: può rappresentare chi sta vincendo la partita, il livello di salute del giocatore, quanto è vicino alla fine il match, la capacità di ciascun giocatore. Ciascuno di questi significati creerà a sua volta un comportamento diverso nei giocatori: il giocatore che sta perdendo può scegliere di passare ad un attacco più deciso oppure di cambiare strategia e cercare di buttare l'avversario fuori dal ring (che comporta la morte immediata); il giocatore che sta vincendo, invece, può scegliere un approccio esclusivamente difensivo e aspettare che termini il countdown del match in modo che vinca chi ha più salute, oppure cercare di finire l'avversario il prima possibile. Il singolo elemento, che Salen e Zimmerman chiamano segno, può creare più significati perché è inserito in un

¹⁵⁷ *Mortal Kombat*, serie ideata da Midway Games, 1992-2016

sistema più ampio, che va considerato come un tutto da cui dipende il significato che emerge. I singoli segni, quindi, non hanno la capacità di relazionarsi autonomamente se non sono supportati da un sistema formale che ne stabilisca le relazioni. Per maggiore chiarezza, è analogo a quanto accade con le lettere dell'alfabeto: le lettere da sole non hanno la facoltà di generare significato, se non sono inserite in una sistema, quello grammaticale e sintattico per esempio, che permetta loro di entrare in relazione. Questo sistema formale è dunque un sistema di regole.

A partire dalle regole e dalle relazioni che esse stabiliscono tra i segni, il significato ha poi bisogno di un contesto in cui emergere e tale contesto è in grado di modificare l'interpretazione del giocatore, amplificando il significato, modificandolo, distorcendolo o cambiandolo. Contesto e regole sono due elementi fondamentali per supportare il percorso del giocatore, perché lo aiutano a interpretare i segni. Saper fare ciò dipende in parte dal rapporto tra azione conosciuta e sconosciuta: i giocatori raccolgono informazioni sul gioco interagendo con esso, interpretando e giocando con i segni per vedere quale potrebbe essere il loro possibile significato. Se tutto nel gioco fosse già conosciuto, non si innescherebbe nemmeno il meccanismo di interpretazione, perché non ce ne sarebbe bisogno. Il videogioco, però, deve essere strutturato in modo che da un lato, il suo contesto permetta questa esplorazione da parte del giocatore, dall'altro in modo che permetta al significato di emergere. Se il giocatore non ha la possibilità di verificare con esattezza quale significato e quale risultato ha generato la sua azione, vuol dire che il gioco non è sviluppato in maniera sufficientemente efficiente da permettere l'emergenza di un significato. Manca di *discernability*, una delle due componenti fondamentali del *meaningful play*.

3.1.3. Come le meccaniche si collegano alla storia

Ora che abbiamo compreso come il gioco genera significato e cosa significa *meaningful play*, bisogna comprendere come le meccaniche si intrecciano alla storia. Per farlo, si ricorrerà a due video di Extra Credits, intitolati *Mechanics and tone – How does gameplay relate to story?*¹⁵⁸ e *Mechanics as metaphor: How your actions tell story in a game*¹⁵⁹ parte

¹⁵⁸ Extra Credits, *Mechanics and tone – How does gameplay relate to story*, <https://www.youtube.com/watch?v=YQ44hVeVdEw&list=WL&index=5>

¹⁵⁹ Extra Credits, *Mechanics as metaphor: how your actions tell story in a game*, parte uno

uno e due. Per quanto riguarda il primo video, Extra Credits fa notare che può accadere che il giocatore sia distratto dalle meccaniche e desideri tornare a giocare il prima possibile, invece di sorbirsi dialoghi e cutscenes. In questi casi, Extra Credits attribuisce la colpa alla storia che forse non è all'altezza dell'attenzione del giocatore. Ci sono giochi che non avrebbero potuto raccontare la propria storia se non fosse stato per le meccaniche scelte; ad esempio, si potrebbe immaginare un gioco come *Silent Hill*¹⁶⁰ con un altro tipo di meccaniche, come quelle di uno sparatutto. Pensare un gioco così realizzato dà una sensazione strana, perché *Silent Hill* ha bisogno delle meccaniche per cui tutti lo conoscono per poter raccontare la propria storia e dare quel senso di inquietudine e angoscia all'esperienza di gioco. Questo accade perché le meccaniche aiutano a dare un tono alla narrazione, funzionando al pari dello stile di scrittura di un libro. Esse non narrano direttamente la storia, così come lo stile di uno scrittore costituisce solo parte del processo narrativo, ma influenzano il modo in cui il giocatore la recepisce. Le meccaniche devono rinforzare la storia, invece di distrarre da essa, cioè lavorare assieme agli altri elementi narrativi, come i dialoghi o le cutscenes, per dare un sostegno. Deve esserci un lavoro di sinergia tra le meccaniche e la storia. Quando le meccaniche sono in conflitto con la storia, si crea un contrasto spiacevole che porta a perdere interesse nell'una o nelle altre, risultando in un'esperienza manchevole. Non bisogna pensare solo a quanto sono divertenti le meccaniche scelte, ma anche se si accordano con la storia e in che modo riescono a supportarla.

Nel secondo video, viene spiegato il concetto di meccanica come metafora: le meccaniche devono avere un significato, cioè le azioni che si chiede di compiere al personaggio tramite il giocatore devono avere un senso all'interno del contesto in cui sono calate. È fondamentale tracciare un confine all'esperienza che si vuole veicolare al giocatore, ma all'interno di quel confine egli deve essere lasciato libero, tramite le meccaniche, di esplorare in lungo e in largo l'idea, la tematica o il sentimento che si è scelto di rappresentare nel gioco. Le meccaniche devono intrecciarsi col significato, in modo che diano un senso alle scelte compiute dal giocatore. Una volta stabiliti questi confini, è necessario che il gioco sia

<https://www.youtube.com/watch?v=4QwcI4iQt2Y&index=12&list=WL> e parte due

https://www.youtube.com/watch?v=pP_qNm-96Dc&list=WL&index=13

¹⁶⁰ *Silent Hill*, pubblicato da Konami, sviluppato da Konami (Team Silent), 1 agosto 1999

pervaso su più livelli da ciò che si vuole comunicare, non solo tramite le meccaniche e la storia, ma anche tramite aspetti apparentemente secondari come le musiche o l'aspetto visuale.

Tornando a un punto di vista più tecnico, Salen e Zimmerman in *Rules of play* esplorano anche il concetto di gioco come esperienza narrativa, nel capitolo ventiseiesimo "Games as narrative play"¹⁶¹. In primo luogo, i due autori osservano come l'aspetto narrativo possa realizzarsi in due modi:

1. *Embedded narrative*: storia come contenuto pre-generato, creato prima dell'interazione del giocatore. Struttura l'interazione del giocatore e il suo movimento all'interno del gioco in maniera significativa; di norma corrisponde ad un'esperienza lineare;
2. *Emergent narrative*: il contenuto narrativo è un'esperienza emergente, che si genera dall'insieme delle regole che governano il sistema di gioco. È dipendente dal contesto, cioè il suo risultato varia in base a ciò che sta succedendo nel sistema in un determinato momento.

Queste due modalità si possono intrecciare in un unico gioco oppure presentarsi separatamente, ma dipende dal gioco. Come già spiegato in precedenza, il designer deve creare degli spazi di possibilità per il giocatore, in questo caso si tratta di creare uno spazio narrativo: oltre a degli obiettivi, alla suddivisione in livelli o missioni (di cui si parlerà dopo), e al conflitto (di cui si è già parlato), il designer deve pensare con attenzione alle *core mechanics* per fare in modo che le azioni che compirà il giocatore si inseriscano in maniera sensata in una cornice narrativa più ampia. Le *core mechanics* permettono al giocatore di spostarsi da un segmento di storia e all'altra, dunque il modo in cui si verifica questo spostamento deve essere in linea con la storia, per non creare quell'effetto di disorientamento o distrazione di cui si parlava prima. Anche lo spazio vero e proprio che il giocatore si trova ad abitare, quello in cui materialmente si muove, deve essere pensato secondo questo criterio, poiché deve concorrere a creare il contesto narrativo nel suo insieme. Salen e Zimmerman accennano brevemente ai *narrative descriptors*, cioè elementi come musica,

¹⁶¹ Salen K., Zimmerman E., *Rules of play*, The MIT Press Cambridge, Londra, 2004, cap. 26, pp. 1-42

packaging, istruzioni nei manuali (questi due elementi ormai, però, sono superati), grafica, suoni, elementi visivi e uditivi, che devono partecipare all'attività narrativa. Essi sono elementi rappresentativi, infatti, che aiutano il giocatore a comprendere che tipo di esperienza aspettarsi e che tipo di attività di gioco si svolgerà all'interno del contesto narrativo. Lo spazio narrativo, inoltre, può dividersi in due componenti, secondo una distinzione ripresa da Rune Klevjer nel suo articolo *In defense of cutscenes*¹⁶²: *fictive world* e *story event*. Il primo rappresenta il contesto narrativo del gioco; il secondo gli effettivi eventi che hanno luogo all'interno del contesto narrativo. Queste due componenti hanno una relazione interdipendente, di cui il designer deve rendersi conto per poterla sfruttare al meglio. I due si arricchiscono a vicenda: da un lato, il *fictive world* non è soltanto uno sfondo su cui vengono messi in scena gli eventi della storia, perché senza la sua presenza gli eventi della storia non potrebbero essere collocati in nessun modo; dall'altro lato, gli eventi della storia aiutano a dare forma al *fictive world* e a dare informazioni su di esso al giocatore. Bisogna prestare attenzione, nel processo di design, al tipo di storia che un determinato *fictive world* può richiamare; c'è una relazione tra il setting narrativo e il tipo di eventi che potrebbero realizzarsi in esso, anche se questo non vuol dire che ci si debba attenere strettamente a ciò che questa relazione suggerisce. La sinergia tra questi due elementi, comunque, è ciò che crea un contesto in cui il gioco acquista un significato narrativo.

3.1.4. Intrecciare storia e meccaniche. A cosa stare attenti?

In *Videogame storytelling*¹⁶³, Evan Skolnick spiega in generale come si svolga il processo di game design, compreso come esso si intreccia con l'aspetto narrativo. Nel capitolo nono, "Overall Game Design"¹⁶⁴, prima di tutto Skolnick precisa che un gioco non comincia mai con la scelta della storia, tanto quanto un film non inizia mai con la colonna sonora. In generale un gioco inizia con la scelta di un genere e la creazione di un concetto che rientri in tale genere. Questa semplice scelta, in verità, comincia a gettare le basi per delle possibili scelte narrative; come è stato osservato anche nel paragrafo precedente, un determinato

¹⁶² Klevjer R., "In defense of cutscenes" in *Computer games and digital cultures, Conference proceedings*, Tampere, Tampere University press, 2002

¹⁶³ Skolnick E., *Videogame storytelling. What every developer needs to know about narrative techniques*, United states of America, Watson Guptill, 2014

¹⁶⁴ *Ivi*, pp. 115-128

setting narrativo richiama un determinato tipo di eventi. Il motivo per cui è sconsigliabile iniziare a lavorare a un gioco partendo dalla storia, però, lo spiega meglio Extra Credits nel video *How to start your game narrative*¹⁶⁵. Extra Credits, infatti, illustra come iniziare dalla storia rischia di limitare sin dall'inizio altri aspetti del gioco, in primo luogo le meccaniche. Questo significa mettere dei confini fin troppo restrittivi all'esperienza che si vuole veicolare, perché tutti gli sforzi successivi alla creazione della storia si concentreranno sul cercare degli elementi che rientrino, magari anche a forza, nella storia scelta. Come già visto, i due processi di creazione, storia e meccaniche, dovrebbero essere in sinergia l'uno con l'altro.

Tornando a Skolnick, dopo aver stabilito questo presupposto fondamentale, è necessario definire cosa il personaggio può fare, cioè i verbi che ad esso sono associati, come saltare, correre, arrampicarsi, costruire ecc. La scelta di questi verbi deve essere fatta con cautela, perché ad ogni verbo è associato un lavoro che il team di sviluppo dovrà compiere per implementarlo nel gioco, come ad esempio creare le animazioni e l'audio ad esso connessi. Meno verbi ci sono, più facile sarà gestirli, ma un basso numero di verbi significa anche una maggiore necessità di inserire momenti non interattivi. Ad esempio, se le uniche azioni che un personaggio può fare riguardano il combattimento e non ci sono invece verbi che riguardano lo spostamento da un luogo all'altro (guidare una macchina o un carro, cavalcare ecc.), ciò significa che per giustificare a livello narrativo lo spostamento da un luogo all'altro, si dovrà ricorrere a mezzi non interattivi come una schermata da leggere o una cutscene che contestualizzi lo spostamento. In *Shenmue*, i momenti in cui Ryo si sposta da un'area all'altra vengono narrati con una cutscene, che mostra Ryo in viaggio su una barca o un pullman e una panoramica della nuova area sbloccata; di norma questi momenti di transizione indicavano anche che non era più possibile tornare alle aree precedenti. Inoltre, bisogna essere attenti nel considerare quali azioni far compiere al proprio personaggio perché esse definiscono anche chi è quel personaggio. Ryo può correre, camminare, parlare coi personaggi e combattere con le arti marziali; quest'ultima caratteristica definisce in parte la sua natura ed è fondamentale nella narrazione, perché parte del suo conflitto riguarda

¹⁶⁵ Extra Credits, *How to start your narrative*,
<https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU&list=WL&index=14>

proprio l'utilizzo delle arti marziali per uno scopo sbagliato come il cercare vendetta, quando invece dovrebbero essere usate per difendere i più deboli. Se Ryo avesse potuto utilizzare una pistola o un'arma di qualsiasi tipo, anche il suo personaggio sarebbe stato diverso.

Nel capitolo decimo, "Game Character Development", Skolnick sviluppa maggiormente questa tematica dicendo: «The entire narrative [...] is generally built outward from these mechanics, abilities, and limitations. The game writer asks herself: Is there a way to narratively explain and/or justify what this character will spend most if not all of his time actually doing? Who is this person who mainly does this thing?»¹⁶⁶. Il rischio di non pensare con lucidità a questa problematica è di creare quella che Skolnick chiama dissonanza ludonarrativa: è quell'effetto di scarto tra ciò che la narrazione dice di un personaggio e le azioni che lui compie grazie alle meccaniche. Se si decide che un personaggio sarà pacifista e bonaccione, sarà poi rischioso, se non disastroso, trasformarlo in una macchina da guerra tramite le meccaniche. È così che si crea la dissonanza, quel senso di contraddizione tra il piano della narrazione e il piano delle meccaniche. Questa dissonanza è da evitare sia sul micro-livello delle azioni, come è stato definito precedentemente da Salen e Zimmerman, sia sul macro-livello, cioè nell'esperienza globale del gioco.

Nel capitolo undicesimo, "Level and mission development"¹⁶⁷, Skolnick fa una breve panoramica su come approcciarsi al design di missioni e livelli, tenendo conto anche della storia che va inserita in essi. In primo luogo, è necessario avere un intento condiviso: il team di sviluppo deve condividere un'idea generale sul tono da dare al livello e sugli obiettivi che vanno portati a termine in esso, di solito trascritti nel *Level design document*, in cui vanno raccolte tutte queste informazioni. Anche le informazioni sulla storia vanno inserite in questo documento, in modo da decidere come inserirla, in che "quantità", a quale punto della storia coincide un determinato livello, dove porterà il livello successivo ecc. In aggiunta a questo, Skolnick afferma: «The LDD, in addition to *containing* [in corsivo nel testo] this narrative information, should of course be *aligned* [in corsivo nel testo] with it as well. That is to say, the mission design documentation and all its components should reflect and support the

¹⁶⁶ Skolnick E., *Videogame storytelling. What every developer needs to know about narrative techniques*, United states of America, Watson Guptill, 2014, p. 132

¹⁶⁷ *Ivi*, pp. 138-147

narrative information and goals»¹⁶⁸. Le missioni sono in genere composte da una serie di sfide e compiti da portare avanti, quindi riguardano ancora una volta ciò che il giocatore deve fare. Secondo Skolnick, è importante tenere a mente le tre seguenti domande nell'elaborare obiettivi di missioni ed eventi da far affrontare al giocatore:

1. Cosa vuole il giocatore?
2. Cosa vuole il personaggio giocante?
3. Che cosa è richiesto di fare o sta facendo il giocatore/personaggio giocante?

Se si perde di vista queste tre aspetti fondamentali, è più probabile incappare nella dissonanza, che può realizzarsi in diversi modi:

1. Il personaggio giocante fa o vuole fare qualcosa che il giocatore non vuole fare;
2. Il personaggio giocante fa o vuole fare qualcosa che non coincide con ciò che si conosce di lui;
3. Il giocatore e il personaggio giocante vogliono fare entrambi la stessa cosa, ma l'obiettivo della missione è fare qualcosa di diverso;
4. L'obiettivo o l'azione non ha senso dal punto di vista della storia;
5. Il giocatore e il personaggio giocante non vogliono fare qualcosa, ma l'obiettivo della missione richiede che lo facciano.

La dissonanza, però, non è un effetto che si deve evitare a tutti i costi, perché si può usare a proprio vantaggio. Skolnick riporta l'esempio del Companion Cube in *Portal*¹⁶⁹: ad un certo punto del gioco, in una delle stanze viene richiesto al giocatore di trasportare questo cubo, con un cuore disegnato sulle sei facce. Il cubo è una parte fondamentale del puzzle e l'obiettivo è di portarlo sano e salvo fino alla fine del livello. Arrivato a questo punto, però, al giocatore viene chiesto di "uccidere" il cubo facendolo precipitare in un inceneritore. Molti giocatori, riporta Skolnick, si sono affezionati a quel cubo, nonostante fosse un oggetto inanimato, e si sono ritrovati ad essere obbligati dal gioco a dover fare qualcosa contro la propria volontà. Il gioco ha sfruttato la dissonanza a proprio favore, per dimostrare come l'essere umano sia in grado di sviluppare empatia persino verso oggetti inanimati.

¹⁶⁸ *Ivi*, p. 140

¹⁶⁹ *Portal*, pubblicato da Valve Software, sviluppato da Valve Software, 18 ottobre 2007

PARTE 2: UN ESEMPIO PRATICO. ANALISI DI SHENMUE

1. Perché un'analisi?

Per una migliore comprensione, ho pensato che effettuare un'analisi di un videogioco potesse aiutare a comprendere come i concetti spiegati nella prima parte possano essere applicati. A grandi linee, l'analisi che seguirà si occuperà di analizzare le seguenti componenti:

1. I personaggi, la loro caratterizzazione e gli archetipi ad essi associati
2. Le meccaniche di gioco
3. La trama dal punto di vista del Viaggio dell'Eroe
4. Una descrizione dei livelli di conflitto e di come si realizza il *gap*

Con l'aiuto della Tavola Periodica dello Storytelling¹⁷⁰ e di TvTropes, si cercherà di individuare quali tropi e/o quali archetipi emergono da un'analisi approfondita dei personaggi e della storia. La fonte principale per le informazioni sarà un sito fanmade, *Shenmuedojo*¹⁷¹, poiché il sito ufficiale del gioco è stato chiuso di recente. Ci si concentrerà principalmente sul primo gioco, *Shenmue*, ma verranno fatti molti riferimenti anche al secondo gioco, *Shenmue 2*, che però non è l'oggetto principale dell'analisi. Per comprendere meglio questi riferimenti, si può usare come fonte *Shenmue II: The movie*¹⁷², pubblicato da *Shenmue Dojo*.

2. Le origini di *Shenmue*: Project Berkley

Shenmue è un videogioco pubblicato nel 2000 in Europa e Stati Uniti (in Giappone nel 1999) sviluppato dal game designer Yu Suzuki¹⁷³, che è anche il creatore della storia. Oltre a *Shenmue*, Yu Suzuki è stato anche responsabile di giochi che sono entrati nella storia, come *Out Run*¹⁷⁴, *Hang on*¹⁷⁵ e l'acclamato *Virtua Fighter*¹⁷⁶. *Shenmue* è stato pubblicato da

¹⁷⁰ <http://jamesharris.design/periodic/>, data ultima visualizzazione 28/02/2017

¹⁷¹ <http://Shenmuedojo.net/>, data ultima visualizzazione 28/02/2017

¹⁷² ShenmueDojo, *Shenmue II: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=y1cZhDErMRA&t=21895s>

¹⁷³ <http://Shenmuedojo.net/new/history/yusuzuki.html>, data ultima visualizzazione 28/02/2017

¹⁷⁴ *Out Run*, pubblicato da SEGA, sviluppato da Sega AM2, 1986

¹⁷⁵ *Hang On*, pubblicato da SEGA, sviluppato da SEGA, 1985

¹⁷⁶ *Virtua Fighter*, pubblicato da SEGA, sviluppato da SEGA, 1993

SEGA per la console Dreamcast, così come il suo successore *Shenmue 2*, rilasciato l'anno dopo; il lavoro di sviluppo è stato portato avanti dal team Sega-AM2, acronimo per Sega Amusement Machine Research and Development Department 2, diretto dallo stesso Yu Suzuki. Nel 2002/2003 è stato rilasciato un porting di *Shenmue 2* per Xbox.

Per il periodo in cui è stata lanciata, si trattava di un'opera gigantesca: nella versione per Dreamcast, si estendeva su tre dischi per il primo gioco, quattro per il secondo; nella versione per Xbox, essendo una tecnologia più recente, solo un disco ma non è un porting fatto a regola d'arte¹⁷⁷, con alcuni problemi di frame rate e di audio. Yu Suzuki è attualmente a capo del team di sviluppo del terzo capitolo della storia, che sarà rilasciato a distanza di quasi quindici anni dall'ultimo gioco. Nel 2015, Suzuki ha lanciato una campagna di Kickstarter, con l'appoggio di Sony, che nel giro di circa otto ore dal lancio ha raccolto i due milioni necessari a raggiungere la cifra minima, entrando nel Guinness dei Primati¹⁷⁸.

Inizialmente il progetto per *Shenmue* era intitolato *Project Berkley*¹⁷⁹, un nome in codice scelto da AM2 per riferirsi al progetto ancora in via di sviluppo. Le prime informazioni su *Shenmue* vennero raccolte in un disco chiamato con lo stesso nome, contenente una breve intro di *Shenmue* in computer grafica, e una panoramica dei lavori precedenti di Yu Suzuki, che spiega le sue visioni sull'arte del videogioco. Suzuki, infatti, spiega come per lui *Shenmue* costituisse un modo per introdurre maggiore realismo nei videogiochi: il suo obiettivo principale era quello di creare un gioco in cui ci fosse libertà totale per il giocatore sia di esplorare sia di interagire con tutto ciò che lo circonda, all'interno di un ambiente estremamente realistico¹⁸⁰. Continua poi affermando di voler creare un gioco dal genere che lui definisce "RPG: Suzuki style", che non rientra nella definizione tradizionale di RPG, poiché la sua idea di RPG è totalmente differente da quella classica. Nel progetto iniziale,

¹⁷⁷ Per una comparazione delle diverse versioni, BlueMue, *Shenmue II - Cutscene Comparison (Dreamcast vs. Xbox vs. Demul vs. Xbox 360)*, <https://www.youtube.com/watch?v=ujCPPNLc-5o>

¹⁷⁸ Jenna Pitcher, *E3 2015: Shenmue 3 smashes Guinness World Record for fastest videogame crowdfunding*, <http://www.ign.com/articles/2015/06/17/e3-2015-Shenmue-3-smashes-guinness-world-record-for-fastest-video-game-crowdfunding>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁷⁹ Per il video di *Project Berkley*, <http://Shenmuedojo.net/new/history/projectberkley.html>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁸⁰ Oggi un simile desiderio appare scontato, ma il periodo in cui Yu Suzuki ha sviluppato le proprie idee si situa tra gli anni '80-'90 (il video di *Project Berkley* risale al 1998), quando ancora i videogiochi erano un mezzo da esplorare.

infatti, *Shenmue* doveva essere un RPG tradizionale con un sistema di combattimenti ripreso da *Virtua Fighter*, destinato ad essere giocato sul SEGA Saturn. Rifiutando di definire il proprio progetto come RPG, Yu Suzuki ha creato un nome ad hoc: F.R.E.E., acronimo di “Full Reactive Eyes Entertainment”. Questo nome si riferisce alla sua volontà di creare un’esperienza di totale libertà per il giocatore, come mai era stata realizzata prima. Suzuki spiega poi i significati delle lettere: la F di “full” si riferisce a “full-scale”, cioè a grandezza naturale; la R di “reactive” indica una piena reattività; la E di “eyes” si riferisce agli occhi, che sono il nostro organo più sensibile e delicato; la E di “entertainment” indica invece il divertimento/intrattenimento, componente immancabile.

3. La trama¹⁸¹

È il 24 novembre 1986, un giorno in cui la pioggia si trasformò in neve. Ryo Hazuki, diciottenne giapponese, sta tornando a casa; arrivato davanti al portone d’ingresso, nota qualcosa che non dovrebbe esserci: una macchina nera sconosciuta, il portone aperto e l’insegna spezzata. Ryo raggiunge il dojo di famiglia, nel quale trova un uomo misterioso vestito in abiti cinesi che minaccia suo padre, Iwao Hazuki, chiedendogli di consegnare un oggetto chiamato Dragon Mirror. Al rifiuto di Iwao, i due ingaggiano un duello di arti marziali, nel quale il padre di Ryo ha la peggio e rimane ucciso, mentre il suo assassino porta via l’oggetto per cui era venuto.

Ripresi dal lutto, Ryo prende una decisione: trovare quell’uomo e vendicare la morte di suo padre. Inizia così la sua indagine per le strade della sua cittadina natale, Yokosuka. La sua prima pista è una lettera scritta in cinese, indirizzata a suo padre, giunta per posta il giorno dopo la sua morte; Ryo scopre che si tratta di una lettera di avvertimento da parte di un uomo chiamato Yuanda Zhu, che consiglia di cercare l’aiuto di un’altra persona, Master Chen. Risalito a quest’ultimo, un commerciante di oggetti antichi, Master Chen spiega a Ryo che l’uomo che ha ucciso suo padre si chiama Lan Di ed è a capo di un cartello della mafia cinese, chiamato Chi You Men. L’oggetto che ha rubato è un artefatto antichissimo, che se unito a un altro artefatto, chiamato Phoenix Mirror, può far risorgere una bestia mitologica, un dragone chiamato Chi You. Lan Di sta dunque cercando entrambi gli specchi per i suoi

¹⁸¹ ShenmueDojo, *Shenmue: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=1751s>

fini, dei quali però nemmeno Master Chen è a conoscenza. Successivamente, Ryo scopre che nascosto in un sotterraneo segreto situato sotto la sua residenza, si trova il Phoenix Mirror; suo padre stava nascondendo entrambi gli artefatti per ragioni ignote.

Grazie alle sue indagini, Ryo viene a conoscenza del fatto che Lan Di è partito per Hong Kong e prova in tutti i modi a raccogliere i soldi sufficienti per lasciare il Giappone. Viene ostacolato più di una volta da una gang affiliata al Chi You Men, i Mad Angels, che agiscono su ordine di Lan Di. Superati tutti gli ostacoli, grazie anche all'aiuto di Master Chen, Ryo riesce a prenotare un posto su una nave che lo porterà ad Hong Kong, dove è ambientato *Shenmue 2*.

4. Le meccaniche di gioco¹⁸²

Il *gameplay* di *Shenmue* comprende diversi tipi di attività. La prima e più importante è muovere Ryo a piedi, camminando o correndo, e interagire con i personaggi che abitano la città di Yokosuka, principalmente ingaggiando una conversazione. Per la sua indagine, Ryo può contare solo sulle sue forze, dunque il modo migliore per trovare delle informazioni è parlare con la gente e fare domande. Quando il giocatore scopre un'informazione importante, viene avvisato da un suono, collegato all'icona di un taccuino: per tenere traccia dell'andamento della storia, il gioco segna le informazioni importanti su questo taccuino, in modo che il giocatore si ricordi cosa sta facendo, nel caso in cui si perda a fare le altre numerose attività non inerenti alla storia (di cui si parlerà dopo).

Questa fase del gioco, quindi, in linea col desiderio di Yu Suzuki, porta il giocatore ad esplorare il più possibile e ad interagire con quanti più personaggi si incontrano per trovare il modo di progredire nella storia. A questo fine, la cura del dettaglio degli ambienti e dei personaggi è impressionante, considerando il periodo in cui è uscito. In primo luogo, perché si tratta della ricostruzione di luoghi reali: Yokosuka è una città esistente, così come i luoghi in cui si muove Ryo, i quartieri di Yamanose, Sakuragaoka e Dobuita, che sono stati ricostruiti digitalmente. Non si tratta però di una ricostruzione fedele, bensì di una libera ispirazione. Nelle figure sottostanti (figure 17-18-19-20-21-22), si può vedere una

¹⁸² DevilChry Gaming, *Ciò che devi sapere su Shenmue*, <https://www.youtube.com/watch?v=3No4j-WFjDQ>, min. 3.29-4.32

comparazione dei luoghi.



Figura 17. Yamanose nella realtà.



Figura 18. Yamanose in *Shenmue*.



Figura 19. La via principale del quartiere di Dobuita.

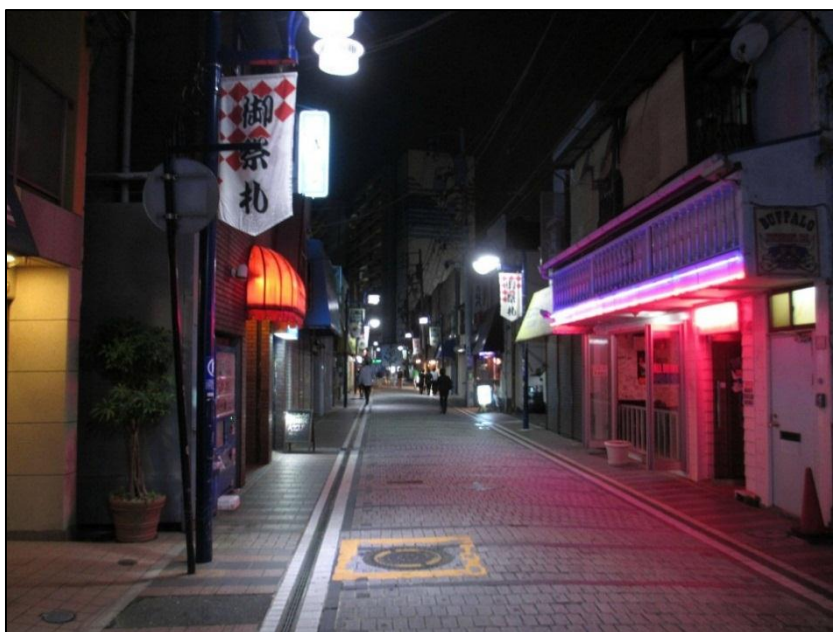


Figura 20. La vera Dobuita.

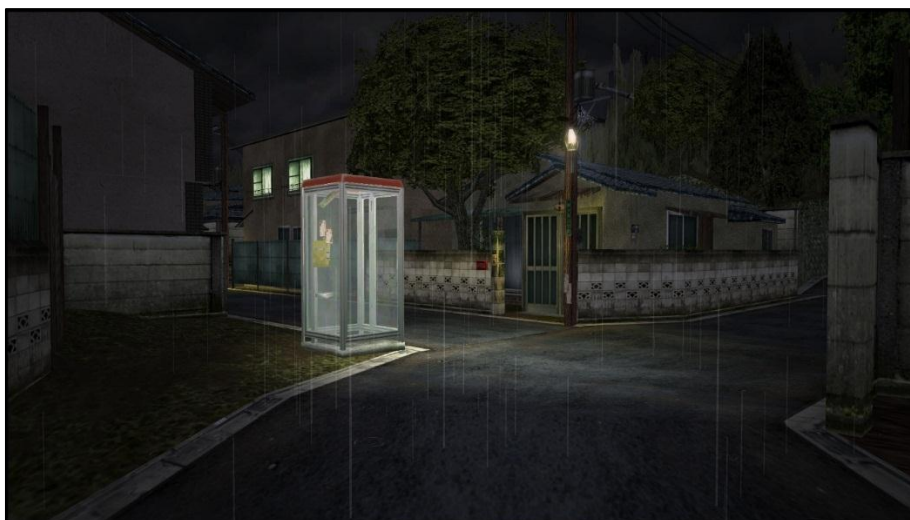


Figura 21. Sakuragaoka in digitale.



Figura 22. Sakuragaoka reale.

A popolare questi luoghi sono 500 personaggi non giocatori, tutti diversi tra loro, al fine di aumentare il senso di realismo voluto da Yu Suzuki¹⁸³. Inoltre, è possibile esplorare una

¹⁸³ Per una lista di tutti i personaggi, <http://Shenmuedojo.net/new/games/s1characters.html>, data ultima

grandissima varietà di bar e locali, dai ristoranti alle pizzerie alla sala giochi.

Shenmue, però, non si ferma solo a questo. Inframmezzate nella storia, ci sono anche delle fasi di combattimento, in cui Ryo si trova a dover usare le arti marziali. Riprendendo il lavoro già fatto con *Virtua Fighter*, Yu Suzuki ha pensato di inserire le stesse meccaniche (addirittura Ryo assomiglia ad Akira, uno dei personaggi di *Virtua Fighter*). Ryo e il giocatore possono fare pratica in alcuni luoghi prestabiliti, nel dojo di famiglia o in alcuni spazi vuoti come parchi giochi o parcheggi. Nuove mosse possono essere imparate grazie a delle pergamene, che è possibile acquistare o ricevere in alcune cutscenes, oppure grazie ad alcuni personaggi che spiegheranno prima a voce, poi coi movimenti, come eseguire una mossa. Dopo la spiegazione, il giocatore dovrà capire quali tasti premere e in che successione per registrarla nella lista delle mosse disponibili. I combattimenti, però, avvengono anche tramite sequenze con i *quick time events*¹⁸⁴ (QTE), durante le quali il giocatore deve premere un tasto o una combinazione di tasti in sequenza e in un tempo estremamente limitato.

Queste sono le meccaniche principali. Yu Suzuki, però, non si è fermato a questo. Per amore di brevità, ecco degli esempi, alcuni legati alla storia, altri opzionali ma divertenti:

1. *Giocare in sala giochi*: non è legato alla storia. Oltre ai giochi dello stesso Yu Suzuki, come *Hang On* e *Space Harrier*, nella sala giochi troviamo anche le freccette e due giochi per fare pratica con i QTE. Nella residenza Hazuki, Ryo ha un Sega Saturn su cui è possibile giocare a questi stessi giochi, dopo averli vinti comprando determinati prodotti al supermercato e aver partecipato ad una sorta di “pesca fortunata”.
2. *Nutrire un gattino abbandonato*: non è legato alla storia nel senso che non è necessario per il suo procedere, ma è legato a Ryo a livello emozionale. La mamma di questo cucciolo è stata investita dalla macchina di Lan Di lo stesso giorno in cui il padre di Ryo è stato ucciso, quindi i due condividono un legame particolare. Se il giocatore lo desidera, si può comprare del cibo nei supermercati per nutrirlo e scegliergli un nome; se lo si nutre a sufficienza, verrà adottato da una bambina del quartiere, amica di Ryo.

visualizzazione 02/03/2017

¹⁸⁴ *Press X not to die*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PressXToNotDie>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

3. *Guidare il muletto*: è legato alla storia, poiché è il lavoro che Ryo trova per guadagnarsi i soldi per andare a Hong Kong e al tempo stesso indagare al porto, dove i Mad Angels hanno la loro base. È l'unica attività in tutto il gioco che includa la guida di un veicolo. Ogni mattina, Ryo si reca al porto; prima di iniziare il lavoro, insieme ai suoi colleghi, viene indetta una gara di velocità coi muletti, grazie alla quale si possono vincere delle miniature numerate dei muletti (un'altra attività, infatti, è collezionare miniature di personaggi SEGA, che si recuperano inserendo 100 yen nelle macchinette apposite). Il lavoro vero consiste nel trasportare delle casse da un magazzino all'altro, seguendo una mappa che gli viene consegnata all'inizio della giornata lavorativa. Ogni cassa andrà posizionata con cura nelle righe disegnate in ogni magazzino per completare il lavoro.

La lista includerebbe anche altre attività, ma rischierebbe di occupare troppo spazio, quindi ci si fermerà qui.

Infine, anche se non si tratta di una meccanica ma di una feature opzionale, per incrementare la sensazione di realismo, Yu Suzuki ha pensato di introdurre il *Magic Weather System*, un'opzione che permette di riprodurre il tempo atmosferico reale della Yokosuka del 1986-87 (il periodo di tempo in cui si svolge il gioco). Questo significa che se Ryo esce di casa un giorno di dicembre in cui nevicava, vuol dire che ha nevicato anche quello stesso giorno nella realtà. Per il giocatore, purtroppo, le condizioni atmosferiche non influenzano il gioco, se non costringendo i personaggi non giocanti ad usare l'ombrello o ad essere in minor numero, però è comunque un'aggiunta interessante.

5. I personaggi¹⁸⁵

I personaggi di *Shenmue* sono molti, alcuni più elaborati di altri, a seconda del ruolo che ricoprono nella storia. Di seguito, verranno analizzati alcuni personaggi più importanti:

1. *Ryo Hazuki*: è il protagonista della storia, nonché personaggio giocante. È l'unico personaggio giocante disponibile, poiché la storia che segue il giocatore è esclusivamente la sua. Oltre a ciò, il suo ruolo di protagonista dipende anche dal fatto

¹⁸⁵ Per una lista dei personaggi completa e dei tropi ad essi connessi, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/Shenmue>

di avere una presenza narrativa molto forte. Questi sono i tropi che più di tutti descrivono la sua personalità:

- a. *Beware the nice ones*¹⁸⁶: Ryo è un ragazzo gentile con anziani, bambini e brave persone, ma basta commettere un'ingiustizia davanti ai suoi occhi e smette di essere il bravo ragazzo che tutti conoscono. Non esita ad usare la violenza contro chi commette ingiustizie, ma anche per ottenere informazioni utili.
- b. *Celibate hero*¹⁸⁷: è così assorbito dalla sua missione da non accorgersi che gran parte dei personaggi femminili nutrono interesse nei suoi confronti. Spesso non realizza nemmeno ciò che ha davanti oppure nasconde i suoi sentimenti per paura di mettere in pericolo le persone che ama.
- c. *The Chosen One*¹⁸⁸: c'è una profezia che accompagna la narrazione, che viene però pronunciata solo alla fine di *Shenmue 2*, lasciando col fiato sospeso in un meraviglioso cliffhanger. In *Shenmue*, la si può ascoltare solo nell'intro del gioco, prima di accedere al menu¹⁸⁹. Questa profezia racconta di un prescelto proveniente da una terra lontana, dotato di un potere che potrà distruggerlo o esaudire il suo più grande desiderio. Tutto lascia intendere finora che si tratti proprio di Ryo, che inconsapevolmente sta compiendo la profezia, ma per il punto a cui è giunta la storia ancora non ci sono certezze a riguardo.
- d. *Determinator*¹⁹⁰: Ryo non si ferma davanti a nulla. Si piega a qualsiasi condizione pur di portare a compimento la propria vendetta, non importa quanto dolore fisico o mentale possa comportare.
- e. *Didn't think this through*¹⁹¹: pensarci due volte non è la sua specialità. Agisce

¹⁸⁶ *Beware the nice ones*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BewareTheNiceOnes>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁸⁷ *Celibate Hero*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CelibateHero>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁸⁸ *The chosen one*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheChosenOne>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁸⁹ Segafan1986, *Shenmue intro (Dreamcast)*, <https://www.youtube.com/watch?v=4m7xkcDYLEQ>

¹⁹⁰ *Determinator*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Determinator>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁹¹ *Didn't think this through*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DidntThinkThisThrough>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

spesso d'impulso, affrontando le conseguenze delle sue azioni solo dopo averle compiute. In genere, però, si dimostra sufficientemente abile o fortunato da tirarsi fuori da qualsiasi situazione pericolosa.

- f. *Honor/Revenge before reason*¹⁹²: nessuno riesce a fargli cambiare idea sul suo piano di vendetta, nonostante venga scoraggiato dall'affrontare Lan-Di da personaggi ben più abili di lui nell'uso delle arti marziali. Inoltre, viene spesso avvertito, senza alcun effetto, che la sua sete di vendetta sarà la sua rovina.
 - g. *Revenge*¹⁹³: tutto il suo personaggio ruota attorno al tema della vendetta. Senza di esso, non esisterebbe *Shenmue*.
2. *Ine-san*: non è presente nella lista dei personaggi di TvTropes riportata in nota, ma ritengo che debba essere citata per la sua importanza nella vita di Ryo. È l'anziana governante di casa Hazuki, devota alla famiglia da molti anni. Dopo la morte della madre di Ryo, è diventata una figura materna per lui ed è colei che più di tutti si preoccupa del suo benessere, lasciandogli ogni mattina dei soldi all'ingresso e informandosi spesso sul suo stato di salute. Si oppone alle indagini di Ryo, pregandolo più volte di abbandonare perché preoccupata per la sua incolumità, ma sa anche che è troppo testardo per darle ascolto. Ryo è molto affezionato a lei e fa di tutto per tenerla all'oscuro, in modo da non causarle problemi, anche se odia doverle mentire. Quando le comunica che vorrebbe andare ad Hong Kong, durante la cutscene Ryo stringe i pugni mentre le mente dicendole che vorrebbe fare una vacanza. Quando la verità viene alla luce, Ine-san reagisce con rabbia e tristezza al tempo stesso e non vuole sentire ragioni¹⁹⁴.
 3. *Nozomi Harasaki*: è un'amica d'infanzia di Ryo, oltre che compagna di classe. Dopo la morte di Iwao, cerca di stargli vicino per confortarlo, ma Ryo mantiene sempre un certo distacco (*Honor/revenge before reason*, *Celibate hero*). Essendo in parte canadese, ad un certo punto del gioco è costretta a tornare in Canada su pressione dei

¹⁹² *Honor/revenge before reason*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RevengeBeforeReason>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁹³ *Revenge*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Revenge>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁹⁴ ShenmueChannel, *Shenmue: Fuku-san's assistance*, <https://www.youtube.com/watch?v=e2gT-fEkvDc>

genitori, non prima di aver salutato commossa Ryo e aver scattato una foto ricordo, che lui conserverà nel suo viaggio ad Hong Kong. Alcuni tropi collegati al suo personaggio sono:

- a. *Childhood friends*¹⁹⁵: lei e Ryo sono amici d'infanzia, cresciuti nella stessa città e andati a scuola insieme. Ryo conserva una foto di gruppo dei suoi amici di Yokosuka in cui compare anche lei.
 - b. *Damsel in distress*¹⁹⁶: Nozomi è così importante per Ryo da correre in suo aiuto senza pensarci due volte, dopo che è stata rapita dai Mad Angels. Dopo averla liberata, il giocatore viene premiato con una bella cutscene in cui Ryo la riporta a casa sana e salva a bordo di una motocicletta¹⁹⁷.
 - c. *Nice girl*¹⁹⁸: Nozomi è dolce, premurosa e si preoccupa per Ryo, che fa di tutto per tenerla lontana dalle sue indagini.
4. *Guizhang Chen*: figlio di Master Chen, lavora come bodyguard per il padre e pratica lo stile Yan Qing sin dall'infanzia. È molto simile a Ryo, distaccato e autoritario, tuttavia ritiene che quest'ultimo stia agendo in maniera ammirevole, ma sfrontata, e cerca di dissuaderlo dal perseguire il suo fine. Ryo, però, lo porta a riflettere sul fatto che Guizhang avrebbe fatto lo stesso se suo padre fosse stato ucciso e da questo momento, cerca di aiutare Ryo come può. I tropi a lui collegati sono:
- a. *Brutal Honesty*¹⁹⁹: non manca mai di esprimere il suo parere, anche se si tratta di opinioni scomode o che Ryo si rifiuta di ascoltare.
 - b. *Jerk with a heart of gold*²⁰⁰: Guizhang è freddo solo in apparenza. In verità, aiuta Ryo in diverse occasioni, per esempio tenendolo d'occhio, aiutandolo durante il duello finale contro i Mad Angels e trovando i soldi per andare ad

¹⁹⁵ *Childhood friends*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChildhoodFriends>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁹⁶ *Damsel in distress*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DamselInDistress>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁹⁷ *Memorable videogames Cut Scenes –Shenmue- Motorcycle scene*, <https://www.youtube.com/watch?v=T8Frqky2Mrs>

¹⁹⁸ *Nice girl*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/NiceGuy?from=Main.NiceGirl>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

¹⁹⁹ *Brutal Honesty*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BrutalHonesty>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

²⁰⁰ *Jerk with a heart of gold*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/JerkWithAHeartOfGold>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

Hong Kong. Nel finale, si sacrifica eroicamente per salvare Ryo e rimane ferito gravemente ad una gamba.

- c. *The rival*²⁰¹: lui e Ryo si configurano come rivali all'inizio della loro relazione. Si dimostrano allo stesso livello di abilità durante una cutscene²⁰² in cui lottano, dopo la quale decidono di smettere di combattersi e fare squadra.

Ci sarebbe un altro personaggio fondamentale ai fini della trama, di cui però nel primo gioco non compare se non in alcune cutscenes scollegate dalla trama. Si tratta di Shen-Hua Ling, che compare solo nel quarto disco del secondo gioco, quando Ryo si sposta dalla caotica Hong Kong ai pacifici paesaggi di montagna di Guilin, città situata nell'area nord-est della Cina. È lei a pronunciare il poema/profezia alla fine di *Shenmue 2*, lasciando intendere che lei e Ryo siano legati dal destino. Nella lista dei personaggi e dei tropi allegata in nota, è comunque possibile leggere di questo personaggio, ma siccome non fa parte di *Shenmue* verrà escluso.

6. L'antagonista: Lan Di

Essendo suddiviso su più giochi, non c'è un unico antagonista. Ryo si trova a dover affrontare una serie di antagonisti minori in vista dello scontro con l'antagonista maggiore, Lan Di, che però ancora non si è verificato.

La presenza di Lan Di nel gioco è molto scarsa, poiché compare solo nella cutscene iniziale, in alcuni incubi di Ryo e in una breve cutscene che mostra il suo spostamento in barca verso Hong Kong. In *Shenmue 2*, invece, compare unicamente verso la fine del terzo disco, mentre fugge in elicottero. Ciò non significa che non sia una presenza costante: Ryo è ossessionato dalla ricerca di quest'uomo, che odia profondamente, e tutte le sue azioni sono volte ad avvicinarlo sempre di più allo scontro finale. Essendo un'opera incompiuta, non è ancora certo se Ryo arriverà a scontrarsi davvero con Lan Di e se avrà il coraggio di ucciderlo. Yu Suzuki ha infatti affermato in un'intervista che la sete di vendetta di Ryo potrebbe placarsi

²⁰¹ *The rival*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheRival>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

²⁰² Shenmue Dojo, *Shenmue: fight with Guizhang*, https://www.youtube.com/watch?v=MYgmIp8t_Ro

nel corso della storia e trasformarsi in qualcosa di diverso²⁰³.

Grazie ad una cutscene iniziale²⁰⁴ che mostra subito tutto il potenziale realismo del gioco, si può apprendere molto di questa figura misteriosa. Come già spiegato nel paragrafo sulla trama, il gioco si apre con Ryo (figura 23) che corre su per la collina che porta alla sua residenza. Il cartello all'ingresso è spezzato (figura 24), il portone è spalancato e una macchina nera sconosciuta è parcheggiata all'ingresso (figura 25). Bastano tre immagini, senza nemmeno bisogno di inserire un dialogo, per far capire da subito al giocatore che all'interno dell'abitazione sta succedendo qualcosa di strano. Tre immagini inequivocabili, che innescano una sensazione di inquietudine, mentre Ryo si incammina nel cortile silenzioso.



Figura 23

²⁰³ Ben Sillis, *Kickstarting Shenmue 3 and the return of Ryo*, <http://www.redbull.com/en/games/stories/1331775510544/Shenmue-3-yu-suzuki-interview>, data ultima visualizzazione 03/03/2017

²⁰⁴ ShenmueChannel, *Shenmue Intro*, <https://www.youtube.com/watch?v=3dfACAex0rE>



Figura 24



Figura 25

Vicino alla porta d'ingresso, Ryo vede riversa per terra la governante, Ine-San, e si precipita ad aiutarla (Figura 26). Con voce tremante, la donna dice di stare bene, ma rivolge uno sguardo al dojo di famiglia, esprimendo preoccupazione per Iwao.



Figura 26

Chi si è introdotto nella residenza Hazuki deve avere di sicuro delle cattive intenzioni per aggredire così una povera anziana, considerando quanto sono rispettati nella cultura giapponese. Un'altra immagine che mostra, poco a poco, con azioni concrete, chi è Lan Di. Ryo prosegue dunque verso il dojo, mentre la tensione sale. Arrivato davanti al pesante portone in legno, dopo un attimo di silenzio assoluto, i battenti si spalancano e un giovane viene letteralmente scaraventato fuori (Figura 27).



Figura 27

È Fuku-san, uno degli allievi del padre di Ryo, che fa solo in tempo a mormorare qualcosa prima di svenire per la caduta. Atterrare un'anziana è facile, ma scaraventare un robusto ragazzo fuori da un portone, facendolo addirittura svenire, non è cosa da poco. Si aggiunge un altro dettaglio al quadro: chi si trova all'interno del dojo deve essere dotato di grande forza fisica. Ryo si precipita dentro e viene bloccato da due uomini vestiti di nero, probabilmente guardie del corpo. Un'inquadratura dal basso verso l'alto ci mostra chi è il misterioso individuo: un uomo giovane, con una lunga treccia nera, dallo sguardo freddo ma diabolico, vestito in abiti cinesi (Figura 28).



Figura 28

L'uomo cerca un oggetto, chiamato Dragon Mirror, che Iwao non sembra intenzionato a consegnargli. I due ingaggiano un duello di arti marziali (Figura 29): nonostante Iwao Hazuki sia un esperto combattente, il suo avversario è chiaramente superiore. Dopo aver schivato senza fatica i colpi, l'individuo assesta un potente calcio all'avversario, che cade rovinosamente a terra. Ryo interviene impulsivamente per difendere suo padre, ma Lan Di lo colpisce con un unico, formidabile colpo all'addome, che lo scaglia indietro di parecchi metri (Figura 30).



Figura 29



Figura 30

Ormai l'antifona è chiara: quest'uomo è estremamente letale ed conosce a fondo le arti marziali (anche se utilizza uno stile andato perduto, come si scoprirà più avanti nella storia). Iwao, però, non è disposto a cedere facilmente. Inquadrati gli occhi di Lan Di, essi si spostano dal padre al figlio (figura 31-32); non c'è bisogno di dire nulla, basta questo semplice spostamento per capire che vuole minacciare di uccidere Ryo sotto gli occhi di suo padre, se non gli viene consegnato ciò che desidera.



Figura 31



Figura 32

Lan Di solleva Ryo con una mano sola (ennesima prova di quanto sia forte) e pronuncia la minaccia che fa cedere completamente Iwao. Dopo avergli rivelato dove si trova l'oggetto, Iwao prova un ultimo disperato tentativo di fermare Lan Di, ma viene nuovamente atterrito da un colpo letale. Bastano poi un paio di inquadrature per mostrare due elementi fondamentali in tutta la storia: il Dragon Mirror, il manufatto che l'uomo cercava così insistentemente (Figura 33), e il suo tatuaggio sul polso, che lo collega al Chi You Men, l'organizzazione mafiosa di cui fa parte (Figura 34).



Figura 33



Figura 34

Il padre di Ryo muore dopo che Lan Di ha lasciato il dojo, senza lasciare alcuna spiegazione al figlio su chi fosse quella persona o cosa fosse l'oggetto che ha rubato.

Questa cutscene, della durata di circa otto minuti, è il tempo più lungo in cui viene mostrato Lan Di. Bastano pochi dettagli ben mostrati per far comprendere quanto sia temibile questo avversario, ma anche quanto sia più simile a Ryo di quanto egli stesso non pensi. Tra i due, infatti, si stabilisce un parallelismo, basato sulla loro sete di vendetta: durante la cutscene,

Lan Di nomina un uomo chiamato Sunming Zhao, che verso la fine del terzo disco di *Shenmue 2*, si scopre essere il padre di Lan Di (il cui vero nome è Longsun Zhao) che Iwao Hazuki avrebbe ucciso durante il suo soggiorno in Cina. Le motivazioni per cui Iwao avrebbe compiuto un simile gesto rimangono ad oggi ignote, probabilmente saranno materiale per *Shenmue 3*, previsto per il 2018. In ogni caso, ciò che importa è che Lan Di abbia portato a termine la sua vendetta sull'uomo che ha ucciso suo padre, esattamente come pianifica di fare Ryo con lui. Possiamo affermare con certezza che Ryo è poi così diverso da Lan Di?

Come è stato spiegato nel paragrafo sull'antagonista, quest'ultimo deve avere delle motivazioni valide che ci facciano dubitare di essere dalla parte giusta. Non essendoci ancora stato un momento di scontro reale tra lui e Ryo, questo dubbio non è ancora del tutto maturato nei giocatori, ma questo parallelismo ne ha gettato sicuramente il seme. Sarà stata la sete di vendetta a condurre Lan Di sulla cattiva strada e a trasformarlo nell'individuo freddo e spietato che è? La sua ricerca del Phoenix e del Dragon Mirror ha a che fare con la sua vendetta o fa parte di un piano più grande? Secondo le parole di Master Chen²⁰⁵, se Lan Di riuscisse ad entrare in possesso di entrambi i Mirror, potrebbe resuscitare la bestia mitologica chiamata Chi You che divorerebbe la terra. In contrasto con questa teoria, quando in *Shenmue 2* Ryo ritrova finalmente Yuanda Zhu, l'uomo che aveva inviato a suo padre la lettera di avvertimento, egli spiega che insieme i Mirror formano la mappa e la chiave per accedere al tesoro per far rinascere la dinastia Qing²⁰⁶; inoltre, Zhu afferma che i due Mirror appartenevano a Sunming Zhao, il padre di Lan Di, e che gli sono stati portati via dopo che Iwao Hazuki lo ha ucciso. Ancora non si sa esattamente cosa sia successo in Cina tra Sunming Zhao e Iwao Hazuki, dunque non si può dare un pieno giudizio sulla legittimità o meno delle azioni di quest'ultimo e di Lan Di. Inoltre, rimane ancora oscura la composizione del Chi You Men e le sue reali intenzioni, oltre all'effettivo potere che Lan Di ha al suo interno. Secondo questa immagine (figura 35), che è un artwork ufficiale, il Chi You Men conta quattro leaders, di cui però se ne conoscono solo due, Lan Di e Niao Sun, una donna

²⁰⁵ Shenmue Dojo, *Shenmue: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=1818s>, min. 41:31-42:09

²⁰⁶ Shenmue Dojo, *Shenmue II: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=y1cZhDErMRA>, min. 6:02:40-6:04:55

di cui è stata però mostrata solo una breve animazione²⁰⁷ e che comparirà in *Shenmue 3*.



Figura 35

Secondo l'analisi di alcuni fan, la traduzione inglese del gioco trae in inganno. Nella scena in cui Master Chen spiega chi è Lan Di, infatti, si riferisce a lui come il leader dell'organizzazione. Stando al blog *Phantom River Stone*, invece, si tratta di una traduzione errata dal giapponese. Nella versione originale, Master Chen si riferisce a Lan Di come “uno dei leader” del Chi You Men, il che significa che potrebbe non essere lui la mente dietro il furto dei Mirror e l'uccisione di Iwao Hazuki²⁰⁸, ma le sue azioni potrebbero far parte di un piano più vasto, nel quale la sua vendetta rientra solo in maniera contingente. Non si conosce quale sia la gerarchia tra i leader del Chi You Men, ammesso che ce ne sia una, né di quali tipi di affari si occupino con precisione.

In generale, per il punto in cui la storia è arrivata, si sa ben poco sulle reali motivazioni di Lan Di, ma quanto è stato mostrato lascia intendere che il suo personaggio possa

²⁰⁷ Shenmue Dojo, *Shenmue 3 Character: Niao Sun*, <https://www.youtube.com/watch?v=h2eJT9GfVZk>

²⁰⁸ Phantom River Stone, *Is Lan Di the leader of the Chi You Men?*, <http://www.phantomriverstone.com/2016/11/lan-di-leader-of-chi-you-men.html>, data ultima visualizzazione 07/03/2017

rappresentare una sfida molto interessante sia per il giocatore sia per Ryo stesso.

7. *Shenmue* e il Viaggio dell'Eroe

Nel capitolo 1.3 è stato esplorato il Viaggio dell'Eroe come spiegato da Christopher Vogler in *Il Viaggio dell'Eroe*. In questo paragrafo, cercherò di dimostrare come *Shenmue* può considerarsi un esempio di questo mito, analizzando la storia estesamente, tappa per tappa. Essendo suddiviso in due capitoli (anche se in realtà era previsto che fossero almeno quattro), alcune fasi potrebbero non essersi ancora realizzate, in quel caso verranno omesse.

Prima di iniziare, vorrei analizzare ciascun personaggio per vedere a quale archetipo è possibile associarlo, prendendo come fonte i capitoli dal secondo al nono²⁰⁹:

1. *Ryo Hazuki*: incarna l'archetipo dell'Eroe, colui che è pronto a sacrificarsi per gli altri e per perseguire il suo obiettivo. È mosso da un sentimento che tutti possono comprendere, l'affetto verso il padre e il desiderio di vendetta. Non esita a rischiare la vita per compiere una buona azione, ma questo non lo rende completamente buono, poiché non esita nemmeno ad usare la violenza, anche se mai in maniera ingiustificata. Ryo è un Eroe determinato, cioè quella categoria di Eroi «attivi, fortemente entusiasti, coinvolti nell'avventura, senza incertezze, in grado di andare avanti sempre coraggiosamente, motivati»²¹⁰, ma è anche un Eroe solitario, troppo assorbito nella sua missione per fermarsi a socializzare, anche se in entrambi i giochi trova delle persone disposte ad aiutarlo.
2. *Lan Di*: è l'archetipo dell'Ombra. È quello che potrebbe diventare Ryo se prosegue nel suo cammino verso la vendetta. Fornisce all'Eroe un degno rivale, mettendo la sua vita in pericolo. Lan Di corrisponde anche al tropo del *Big Bad*²¹¹, cioè la causa di tutto ciò di negativo che accade nel gioco (la morte del padre di Ryo e il rapimento di Nozomi ad esempio), e al tropo dell'*Arch-enemy*²¹², poiché Ryo ha un conto in sospeso con lui che è di natura del tutto personale. Lan Di, però, può considerarsi

²⁰⁹ Vogler, C., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. di Jusi Loreti, Roma, Dino Audino editore, 2010, pp. 36-43

²¹⁰ *Ivi*, p. 43

²¹¹ *Big Bad*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BigBad>, data ultima visualizzazione 03/03/2017

²¹² *Arch-Enemy*, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ArchEnemy>, data ultima visualizzazione 03/03/17

anche un Messaggero: è a causa sua che Ryo inizia il suo Viaggio dell'Eroe, prima ancora che Ine-san gli recapiti la lettera, che serve solo a rafforzare la sua determinazione.

3. *Iwao Hazuki*: incarna l'archetipo del Mentore. Non solo in qualità padre, ma anche in quanto maestro di arti marziali, Iwao ha trasmesso al figlio i valori tradizionali della disciplina e del rispetto, oltre ad insegnargli lo stile di lotta della famiglia Hazuki. Girando per la residenza Hazuki, sono nascoste tre cutscenes²¹³ che mostrano dei flashback di Ryo insieme a suo padre: nella prima, Ryo rifiuta di mangiare delle carote e Iwao gli spiega come dovrebbe rispettare il duro lavoro altrui grazie al quale quelle carote possono stare sulla loro tavola; nella seconda, vediamo Iwao insegnare a Ryo una mossa di jujitsu mentre lo osserva con sguardo fiero; nella terza, con un tocco di foreshadowing, Iwao raccomanda a Ryo di tenersi stretti i veri amici, perché i genitori spesso muoiono prima dei figli, e i legami di amicizia sono tutto ciò che rimane. Gli insegnamenti di suo padre, sia nelle arti marziali sia dal punto di vista umano, guidano Ryo nel suo cammino, anche se lo portano nella direzione sbagliata. Al tempo stesso la sua figura e l'affetto nei suoi confronti lo motivano a continuare.
4. *Ine-san*: ricopre l'archetipo del Messaggero. È lei che recapita a Ryo la lettera di avvertimento del padre, facendo così accettare definitivamente a Ryo la Chiamata all'avventura.
5. *Guizhang Chen*: il ruolo di Guizhang si evolve nel corso della narrazione. Essendo alla pari con Ryo, Guizhang può assumere l'archetipo dell'Eroe, sacrificandosi per salvarlo o combattendo al suo fianco contro i Mad Angels. Avrebbe potuto iniziare il suo Viaggio dell'Eroe se non fosse stato ferito poco prima che Ryo partisse da Yokosuka: egli, infatti, aveva deciso di partire assieme a lui per aiutarlo nella sua ricerca, ma l'infortunio alla gamba lo ha costretto a rimanere. Rimane ancora incerto se Guizhang raggiungerà Ryo in un secondo momento (in *Shenmue 2* non compare). Inoltre, in quanto Eroe, Guizhang cresce nel corso della narrazione, insieme a Ryo: partendo da una situazione di rivalità, i due imparano a collaborare e Guizhang comprende a fondo le motivazioni che spingono Ryo verso la vendetta. Egli non

²¹³ Shenmue Dojo, *Shenmue: flashbacks with Iwao*, <https://www.youtube.com/watch?v=gXpDvUDX1C4>

approva comunque la vendetta, per questo motivo si pone nei confronti di Ryo anche come Mentore, quando si propone di seguirlo ad Hong Kong per tenerlo d'occhio e aiutarlo, visto che conosce il luogo e ha già dei contatti (Joy, uno dei personaggi di *Shenmue 2*).

Ora si passerà ad analizzare *Shenmue* tappa per tappa come Viaggio dell'Eroe:

1. *Mondo Ordinario*: questa fase è poco presente nel gioco, poiché si inizia subito con la cutscene analizzata in precedenza. Viene mostrato poco o nulla della vita di Ryo e la sua famiglia prima dell'omicidio di Iwao, se non tramite i flashbacks di cui si è già parlato. In parte questa funzione è relegata nel libretto contenuto nel gioco, che spiega qualche dettaglio su chi sono le persone che circondano Ryo. Nel menu degli oggetti, Ryo conserva una foto della sua famiglia (figura 35) e dei suoi amici (figura 36).



Figura 36



Figura 37

Purtroppo non si sa molto altro della sua “vita precedente”. Da alcuni dialoghi emerge che Ryo avrebbe dovuto iniziare a preparare gli esami di ammissione per il college, ma che si è sentito costretto ad abbandonare a causa della morte di suo padre²¹⁴. Si sa che i due ragazzi presenti nella foto, Naoyuki Ito e Ichiro Sakurada, sono compagni di classe di Ryo e amici d’infanzia, come Nozomi, ma non viene mostrato molto della loro relazione, a differenza di quanto viene mostrato per Nozomi. Lo stacco fra Mondo Ordinario e Mondo straordinario avviene in verità in diversi punti della storia, di solito quando c’è un cambio di scenario: ad esempio, quando Ryo deve recarsi al porto per indagare sui Mad Angels deve abbandonare la sua città e recarsi in un luogo potenzialmente pericoloso e sconosciuto; quando Ryo deve abbandonare Yokosuka, in cui ci sono famiglia e amici che lo possono sostenere, per andare ad Hong Kong, una terra lontana e non familiare; a sua volta ad Hong Kong, Ryo si trova a dover abbandonare mano a mano luoghi che diventano per lui il Mondo Ordinario, trasferendosi da Wan Chai a Kowloon e poi a Guilin, ogni volta scoprendo un nuovo Mondo Straordinario. Nonostante venga mostrato poco del Mondo Ordinario prima dell’inizio della storia, ci pensa la cutscene iniziale

²¹⁴ Shenmue Dojo, *Shenmue: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=3099s>, min. 17.57-19.00

a dare tutte le informazioni necessarie per conoscere sia Ryo sia Lan Di, che hanno entrambi un'entrata in scena efficace: Ryo emerge subito come il personaggio impulsivo e coraggioso che è; Lan Di, invece, come uno spietato e imbattibile nemico.

2. *La Chiamata all'Avventura*: indubbiamente si tratta dell'omicidio di Iwao. Per Ryo, questo rappresenta il momento in cui capisce che dovrà lasciare che la sua vita cambi completamente e rinunciare al suo futuro pur di portare a termine la sua vendetta. Ryo non è uno di quegli Eroi che devono essere persuasi ad accettare la Chiamata, anzi è uno di quegli Eroi che vengono continuamente avvertiti che il loro Viaggio poggia su basi sbagliate, che conducono alla rovina. La fase successiva, *Il rifiuto della Chiamata*, non è presente in *Shenmue*. Ryo non esita un attimo, non aspetta che sia passata nemmeno una settimana dal funerale di suo padre per cominciare la ricerca. L'omicidio di suo padre, in verità, non è l'unica Chiamata. Come già osservato, quando Ine-san gli consegna la lettera di Yuanda Zhu, Ryo realizza che non può più tornare indietro, perché ormai sa che c'era qualcuno che era a conoscenza dei piani di Lan Di e che si sarebbe potuta evitare la tragedia. Inoltre, la Chiamata è costituita dai molti momenti in cui Ryo scopre che suo padre ha un passato nascosto, di cui non ha mai parlato con nessuno. La comparsa di Lan Di, il Dragon Mirror seppellito sotto il ciliegio, la scoperta del suo soggiorno in Cina e del sotterraneo sotto il dojo, in cui Iwao ha nascosto il Phoenix Mirror e un'altra serie di oggetti misteriosi a cui Ryo non riesce a dare significato, sono alcune delle scoperte che, a piccole dosi, chiamano Ryo a continuare il suo Viaggio e lui accetta tutte queste Chiamate senza esitare. A parte la Chiamata iniziale, c'è un'altra Chiamata di eguale intensità, quando Ryo scopre che Iwao potrebbe aver ucciso il padre di Lan Di mentre erano in Cina insieme, rubandogli poi i due Mirror. Questa rivelazione lo spinge a partire per un nuovo Mondo Straordinario, Guilin, dove forse potrà trovare una risposta.
3. *L'incontro con il Mentore*: in *Shenmue* non c'è un solo Mentore né un unico momento in cui Ryo lo incontra. Quello più importante, come già visto, è suo padre Iwao, ma la sua è più una presenza interiorizzata. In *Shenmue: The movie*, come è stato montato dal canale di Shenmue Dojo, nella cutscene in cui Ryo lascia

Yokosuka, si sentono in sottofondo le parole di Iwao, ritrovate in una lettera che l'uomo aveva lasciato per il figlio. Queste parole racchiudono la filosofia di vita che Iwao avrebbe voluto trasmettere a Ryo; esse recitano: «Those who follow the path of a warrior must be ready to die. In order to stand by one's convictions, live for one's convictions, die for one's convictions, that I how I lived my life. Ryo, it is up to you to discover your path and follow it through»²¹⁵. Questo è esattamente ciò che Ryo fa per vendicarlo, anche se forse Iwao non avrebbe desiderato una simile applicazione per le sue parole.

Se si vuole invece considerare l'intera storia di *Shenmue*, nei due giochi Ryo subisce l'influenza di una moltitudine di Mentori che lo aiutano a preparare sé stesso allo scontro finale con Lan Di. In *Shenmue 2* la figura del Mentore è molto più presente rispetto a *Shenmue*, forse perché trovandosi in un luogo a lui familiare, Ryo ha meno bisogno di una guida, anche quando deve muoversi in aree a lui nuove. In *Shenmue 2*, una figura come quella di Xiuying Hong, una giovane donna maestra di arti marziali, assume un ruolo di Mentore molto marcato. In primo luogo perché insegna a Ryo la mossa che sarà decisiva nello scontro con uno dei tanti Guardiani della soglia, l'enorme Dou Niu, capo della gang dei Yellow Heads; in secondo luogo, perché cerca di spiegargli perché dovrebbe abbandonare la vendetta, in virtù del fatto che le arti marziali servono a proteggere le persone, non a ucciderle. Nel corso di *Shenmue*, figure così legate alla sua sorte non ce ne sono²¹⁶. È stato individuato come Mentore Guizhang, ma anche altre figure come Master Chen o Ine-san talvolta assumono il ruolo di Mentore, quando aiutano Ryo nel suo cammino o gli forniscono degli aiuti. Ad esempio, Ine-san rivela a Ryo il fatto che suo padre ha chiesto al negozio di antichità di Yokosuka di conservare un oggetto per lui, che si rivelerà essere la chiave per accedere al sotterraneo. Da un certo punto di vista, tutti i personaggi che nel corso della storia insegnano a Ryo una mossa (componente delle meccaniche analizzata in precedenza) possono considerarsi Mentori, poiché

²¹⁵ Shenmue Dojo, *Shenmue: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=4733s>, min. 1.16.56-1.17.38

²¹⁶ Bisogna far presente che Xiuying si sente così vicina al destino di Ryo perché ha già vissuto un'esperienza simile: suo fratello Ziming è partito in giovane età per vendicare la morte dei loro genitori, abbandonandola da sola in un orfanotrofio. Della sorte di Ziming non si sa nulla, né se tornerà nei prossimi giochi.

arricchiscono la lista delle mosse che potranno servire a Ryo per affrontare Lan Di.

4. *Il superamento della prima soglia*: è il momento in cui l'Eroe si trova al confine tra Mondo Ordinario e Mondo Straordinario e deve decidere se superare o meno questo confine, al di là del quale non si potrà più tornare indietro. Per Ryo, la prima soglia compare quando apprende che Lan Di fa parte di un cartello mafioso. Questa informazione diventa la sua prima soglia da superare: un ragazzo appena diciottenne, che fino a qualche tempo prima pensava alle arti marziali e agli esami scolastici, deve decidere se rischiare la propria vita immischiandosi negli affari di un'organizzazione mafiosa. Rischia non solo di mettere in pericolo sé stesso, ma anche le persone a cui è affezionato, come poi effettivamente succede. Ryo, però, non si fa scoraggiare dal pericolo e procede comunque a testa bassa. Inizia dal basso, dai cosiddetti "pesci piccoli", i marinai che lavorano al porto di Amihama, dove il Chi You Men ha una sua base. Piano piano, Ryo risale la "gerarchia" e si passa dalle scazzottate, a vere e proprie aggressioni in gruppo, ai tentativi di furto (quando un uomo terrificante chiamato Chai (figura 37) viene inviato da Lan Di per rubare il Phoenix Mirror), fino al sequestro di persona e al tentato omicidio (quando Chai cerca di uccidere Ryo pur di non farlo partire per Hong Kong, ottenendo invece di ferire Guizhang alla gamba).



Figura 38

La soglia “materiale” che Ryo deve attraversare è rappresentata dal porto di Amihama, che è un luogo a lui sconosciuto, ben diverso dalla tranquillità dei quartieri di Yokosuka. In verità, però, la prima grande soglia che Ryo deve superare si trova alla fine del gioco, quando deve abbandonare Yokosuka per recarsi ad Hong Kong. Dal punto di vista della storia in generale, questo rappresenta il superamento della soglia più importante, dopo il quale Ryo non può ritornare sui propri passi. È il suo atto di fiducia nella propria impresa: parte provvisto di uno zaino e della sua forza di volontà, con la lettera di Yuanda Zhu come unico indizio da seguire e il consiglio di Master Chen di cercare qualcuno chiamato Lishao Tao (che si scoprirà essere Xiuying Hong, di cui si è parlato nel punto precedente); non ha un posto dove stare, non conosce nessuno che lo possa aiutare, dunque può contare solo su sé stesso.

5. *Prove, alleati, nemici:* nel corso del suo Viaggio, Ryo deve attraversare una serie di prove non indifferenti, che lo porteranno a stabilire quali sono i suoi alleati e quali i suoi nemici. La cutscene che narra il passaggio dai tranquilli sobborghi di Yokosuka al porto di Amihama mostra quanta differenza ci sia tra i due luoghi: nella prima, la

vita è tranquilla, serena, i personaggi fanno la spesa e portano a passeggio il cane, i bambini giocano indisturbati nelle strade; al porto, si vedono persone che lavorano frenetiche, navi che vanno e vengono, merci da scaricare e caricare. A Yokosuka, Ryo sa perfettamente distinguere amici e nemici, ma al porto di Amihama il giovane viene messo alla prova più volte prima di poter stabilire di chi potersi fidare. Di Master Chen, Guizhang e del loro ruolo si è già parlato, ma ci sono anche altri alleati che Ryo incontra al porto. Per esempio, la prima cutscene appena sceso dal pullman che lo conduce al porto di Amihama vede come protagonista Goro, un ragazzo della stessa scuola di Ryo, mentre cerca di rapinare una persona insieme ad un altro bullo²¹⁷. Intervenuto per difendere la vittima, dopo un breve QTE, Ryo riesce a farsi dare indicazioni da Goro, che da quel momento diventa un alleato di Ryo, aiutandolo anche a trovare lavoro. Un altro alleato che troverà sarà un vecchio senzatetto che vive al porto, Shozo Mizuki, per il quale il giocatore può compiere un gesto caritatevole e comprargli una bibita; l'anziano aiuterà Ryo donandogli una mappa per infiltrarsi nell'Old Warehouse District, dove è situato il Warehouse nr 8, in cui si trova Master Chen²¹⁸. Nel caso in cui il giocatore non riesca a sorpassare la sicurezza più volte, Shozo disegnerà un percorso con le guardie e la posizione del magazzino. Inoltre, è in grado di insegnare alcune mosse²¹⁹. Un ultimo alleato è Mark Kimberly, un collega di lavoro. Ryo lo salva da un pestaggio dei Mad Angels, dopo il quale Mark gli racconta che anche lui si è immischiato con la gang, perché sta cercando suo fratello, che ha diffuso delle informazioni segrete su un affare con la mafia cinese (probabilmente collegato a Lan Di). Mark sa che qualcuno è stato ucciso, ma non ha la certezza se la vittima sia suo fratello o la persona che gli ha passato queste informazioni²²⁰.

Il nemico principale con cui Ryo si trova a doversi scontrare sono senza dubbio i Mad Angels, che compaiono in più cutscenes e combattimenti, nel tentativo di eliminare Ryo su ordine di Lan Di.

²¹⁷ ShenmueChannel, *Shenmue: Goro QTE*, <https://www.youtube.com/watch?v=8seUDCX9JE8>

²¹⁸ BlueMue, *Shozo Mizuki's help*, https://www.youtube.com/watch?v=k76P_Wyh1XI

²¹⁹ Shenmue Dojo, *Shenmue: Shadow Step*, <https://www.youtube.com/watch?v=1KYFI5JSnQQ>

²²⁰ Shenmue Dojo, *Mark's story*, <https://www.youtube.com/watch?v=EF720DEG8TY>

6. *L'avvicinamento alla caverna più profonda*: mentre Ryo lavora al porto, si avvicina sempre di più ai Mad Angels, che non mancano di fargli comprendere come la sua presenza sia poco gradita; essi rappresentano in *Shenmue* la caverna più profonda. Per arrivarci, Ryo si scontra più di una volta coi membri della gang, che rappresentano diversi livelli di Guardiani della Soglia. Chi si trova nella caverna, in questa fase della storia, è Terry, il capo dei Mad Angels, colui che ha contatti diretti con Lan Di e potrebbe condurre Ryo da lui.
7. *La prova centrale*: nel momento di crisi, in cui tutte le forze negative sono in atto per contrastare Ryo, Terry rapisce Nozomi e in cambio della sua liberazione, gli chiede di sconfiggere in combattimento Guizhang, in modo che non dia problemi alla gang; inoltre promette a Ryo che lo porterà da Lan Di²²¹. La prova centrale è rappresentata da un “maxi combattimento” in cui Ryo e Guizhang si trovano ad affrontare settanta avversari, uno di seguito all'altro. Dopo aver svelato la sua trappola e sgominato l'intera banda dei Mad Angels, Terry si dimostra essere debole e codardo e una volta minacciato, conferma a Ryo che Lan Di è ormai partito dal Giappone²²².
8. *La ricompensa*: dopo aver affrontato insieme un'impresa così ardua, Guizhang promette a Ryo di intercedere con suo padre per permettergli di partire per Hong Kong. Questa è la sua ricompensa.

Le ultime fasi, *La via del ritorno*, *La resurrezione* e *Il ritorno con l'elisir*, non avvengono in *Shenmue*. Dopo aver battuto i Mad Angels, una cutscene mostra Ryo che lascia Yokosuka, ripercorrendo le strade della città dopo aver salutato Ine-san, Fuku-san e simbolicamente la residenza Hazuki²²³. In questa fase, Ryo si sta preparando per fare un altro superamento della soglia, di cui si è già parlato, dunque queste tre tappe mancano perché Ryo non ha ancora completato il proprio Viaggio. *Shenmue*, però, presenta un ultimo climax al giocatore prima della fine: Chai attende Ryo al porto e cerca di ucciderlo. Il giocatore deve quindi sconfiggerlo in combattimento una volta per tutte prima di poter finalmente partire.

²²¹ Shenmue Dojo, *Shenmue: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=2003s>, min. 1.02.44-1.04.21

²²² Shenmue Dojo, *Shenmue: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=2003s>, min. 1.13.03-1.15.03

²²³ ShenmueChannel, *Shenmue: Goodbye Yokosuka*, <https://www.youtube.com/watch?v=rg-ZGUuvakc>

Terminato il combattimento, Chai cade nell'acqua gelida del porto e non si sa che fine faccia. Ricompare solo in un fumetto sbloccabile nella versione per Xbox di *Shenmue 2*, nel quale minaccia una bambina sulla nave su cui si trova Ryo, ma viene nuovamente sconfitto²²⁴.

Dato che la storia di *Shenmue* non è ancora completa, probabilmente le fasi mancanti si aggiungeranno nel gioco (o nei giochi) che verranno in futuro, che concluderanno il Viaggio di Ryo.

8. Il conflitto in *Shenmue*

In riferimento al capitolo 2.1, che spiega come si svolge il conflitto e i suoi livelli, si cercherà di individuare come ciò si traduce in *Shenmue*.

In primo luogo, proviamo ad analizzare se effettivamente le scelte di Ryo portino alla luce la sua vera natura. Nel capitolo 2.1, è stato stabilito come le scelte che un personaggio compie sotto pressione siano rivelatorie della sua natura, che può differire dalla sua caratterizzazione. Nel caso di Ryo, però, questo meccanismo non sembra applicarsi, almeno in *Shenmue*. La prima scena in cui lo vediamo in azione è la cutscene di apertura, che rappresenta un momento di tensione: suo padre è in pericolo e viene brutalmente aggredito sotto ai suoi occhi. La sua vera natura emerge subito, perché Ryo accorre immediatamente in suo soccorso, nonostante l'avversario sia più forte di lui. Ryo, dunque, è esattamente come ci appare all'inizio, secondo la descrizione che è già stata data nei capitoli precedenti, e rimane fedele alla sua natura fino in fondo. Esitare o ponderare non fanno parte del suo vocabolario sin dall'inizio ed è solo verso la fine di *Shenmue 2* che cominciano a comparire dei piccoli cambiamenti nella sua natura, soprattutto dopo lo scontro con Dou Niu e l'incontro con Shen-Hua. Al punto in cui la storia è arrivata, comprendendo entrambi i giochi, ritengo che Ryo sia quasi arrivato a metà del suo arco narrativo, che ancora deve toccare il suo picco massimo. In *Shenmue* e in *Shenmue 2*, infatti, Ryo ancora non ha abbandonato l'idea della vendetta ed è ancora pienamente intenzionato a compiere questo gesto; con le rivelazioni che emergono verso la fine di *Shenmue 2* (suo padre è un assassino che ha rubato i Mirror dalle mani di Sunming Zhao e i Mirror potrebbero portare ad un tesoro

²²⁴ Per il fumetto completo, <http://Shenmuedojo.net/gallery/displayimage.php?album=36&pos=8>, data ultima visualizzazione 06/03/2017

nascosto), vediamo però che l'atteggiamento di Ryo cambia lievemente: non si tratta più solo di vendicarsi, ma anche di comprendere quale sia il segreto dietro questi artefatti e al passato di suo padre. Per quanto non voglia ammetterlo, partire per Guilin per raggiungere il villaggio di Bailu, per trovare altre informazioni sulla pietra di cui sono composti i Mirror, ha molto più a che fare queste due motivazioni che con la sete di vendetta.

Passiamo ora ai livelli di conflitto. L'oggetto di desiderio principale di Ryo è la vendetta, che si collega al trovare Lan Di; nel corso della storia, forze avverse di varia natura si oppongono al suo desiderio. Ritengo che ad una prima analisi il conflitto si possa collocare al secondo livello²²⁵, che McKee definisce *personal conflict*, che riguarda le relazioni personali con amici e famiglia. Tutti coloro che sono vicini a Ryo non approvano la sua scelta e cercano di distoglierlo dal suo obiettivo, almeno nei primi momenti della storia. Nozomi, Ine-san, Guizhang, sono tutti personaggi che cercano in qualche modo di fermare Ryo o rifiutandosi di fornire le informazioni necessarie a continuare o cercando di fare leva sull'aspetto emotivo per dissuaderlo. Vedendo la sua determinazione, però, alla fine tutti questi personaggi si arrendono all'evidenza che Ryo non può essere dissuaso dal suo obiettivo. *Shenmue*, però, si può collocare anche al terzo livello, *extra-personal conflict*, in cui McKee annovera conflitti tra gli individui in società, le istituzioni sociali o l'ambiente fisico. *Shenmue* non rientra strettamente in queste tre categorie, ma penso che da un certo punto della storia in poi, il conflitto smetta di riguardare strettamente Ryo a livello personale e diventi qualcosa di più grande. Questo accade quando Master Chen rivela a Ryo che Lan Di starebbe cercando i Mirror per evocare Chi You. Questo significa che Lan Di va fermato per motivazioni ben più grandi ed importanti, se le sue azioni rischiano di aver un impatto così forte sul mondo intero. Lo si può comprendere anche dal fatto che le forze con cui Ryo deve scontrarsi crescono in forza e grandezza col procedere della storia. Aumenta gradualmente il *gap*, e di conseguenza il rischio, che Ryo deve superare per giungere ai suoi fini, cioè aumenta lo spazio tra la sua aspettativa riguardo ad una sua azione e il risultato di tale azione nel mondo oggettivo, di conseguenza anche il rischio che deve assumersi.

Facciamo un esempio di come il procedere della narrazione aumenti il *gap* e il rischio che

²²⁵ Per una tabella dei conflitti, andare a p. 63.

ne consegue, prendendo come esempio due diversi momenti della storia: quando Ryo affronta i Mad Angels in *Shenmue*; quando Ryo deve infiltrarsi nel palazzo dei Yellow Heads a Kowloon per ritrovare Yuanda Zhu in *Shenmue 2*.

Partiamo da primo. Partendo dal presupposto che ciò che Ryo desidera è trovare Lan Di, questo desiderio è bloccato dalla realtà oggettiva, nella quale Lan Di è un leader mafioso estremamente potente e rispettato, che è quasi impossibile trovare se prima non si elimina tutto ciò che sta sotto di lui. Nel caso specifico di *Shenmue*, la realtà oggettiva è rappresentata dai Mad Angels, che sono in contatto con lui ma per ovvie ragioni non elargiscono a chiunque informazioni sulla sua posizione. Si crea così il *gap* nel momento in cui Ryo fatica ad ottenere le informazioni se non corre un grosso rischio. E così fa: si presenta al porto come stabilito insieme a Terry per mettere Guizhang fuori combattimento, abboccando a quella che è una palese trappola. Inizia il combattimento con l'intera gang, cioè settanta persone intenzionate a uccidere lui e Guizhang, dunque la posta in gioco è alta: o si vince o si muore combattendo. I due ne escono vincitori e Ryo può avvicinarsi all'oggetto del suo desiderio, scoprire dove si trova Lan Di, che però viene nuovamente posto fuori dalle sue possibilità a causa della realtà oggettiva, poiché ormai è partito per Hong Kong.

Passiamo ora al secondo esempio. Per raggiungere Lan Di, Ryo ha bisogno di Yuanda Zhu, colui che ha inviato la lettera ad Iwao, dunque egli diventa un oggetto di desiderio temporaneo. Zhu è stato rapito dai Yellow Heads, un'organizzazione ben più grande e temibile dei Mad Angels, che collabora a stretto contatto con Lan Di e il Chi You Men. Viene tenuto prigioniero nel Yellow Head Building, un enorme grattacielo che è la base operativa degli Yellow Heads. L'azione che crea il *gap* è il tentativo di Ryo di entrare nel grattacielo dagli ingressi esterni: ad ogni entrata ci sono delle guardie che impediscono a chiunque di entrare. Così si crea il *gap*, che Ryo riempie entrando nel grattacielo grazie ad un passaggio nei sotterranei e risalendo a piedi l'intero edificio, fino a giungere alla cima del grattacielo, dove lo attende lo scontro finale con Dou Niu, il leader degli Yellow Heads. Il rischio è estremamente alto e la sfida particolarmente difficile, poiché il palazzo è colmo di membri dell'organizzazione che cercano di fermare Ryo a tutti i costi; addirittura Yuan, la

compagna di Dou Niu, aggredisce Ryo con una motosega²²⁶.

La differenza di difficoltà tra le due imprese è palese, come è palese che la posta in gioco si sia alzata dall'inizio del gioco, quando Ryo era solo un ragazzino fastidioso che faceva troppe domande. Al tempo stesso, è chiaro come tutta questo impegno nell'eliminarlo significhi da un lato che Lan Di si è reso conto che Ryo rappresenta un problema ben più grande di quello che sembrava, dall'altro che gli affari in cui è immischiato il Chi You Men devono essere tutelati a tutti i costi, dunque è vitale impedire a Ryo di interferire.

9. Conclusione

L'analisi si conclude qui. *Shenmue* fornisce tantissimi spunti di riflessione e di analisi, che per motivi di spazio sono stati esclusi, ma su cui varrebbe la pena soffermarsi. L'universo narrativo creato da *Shenmue* è estremamente vasto e profondo, non solo dal punto di vista geografico, ma anche dal punto di vista della storia. L'impressione che si ricava da questa analisi è di aver solo grattato la superficie: in primo luogo, perché spesso mi sono trovata costretta a riferirmi a entrambi i giochi per dare un panorama completo, e questo evidenzia come *Shenmue* sia un'opera molto ben curata sotto questo punto di vista, nella quale ogni elemento cade al suo posto e non potrebbe esistere altrimenti; in secondo luogo, i primi due giochi lasciano presagire una maggiore profondità nei prossimi capitoli, in base a quali interrogativi ancora non è stata data una risposta. Ryo scoprirà la verità su suo padre e che effetto avrà sul suo ricordo? Riuscirà ad abbandonare la sete di vendetta o si perderà sul suo cammino? Riuscirà a fermare Lan Di e ad impedirgli di realizzare i suoi piani?

Yu Suzuki ha dimostrato di avere un genio non indifferente nel creare un prodotto che per il periodo in cui è uscito è da considerare pionieristico. Un gioco come *Shenmue* ha aperto la strada a tantissimi giochi moderni e ha ispirato le generazioni future di game designer e storyteller, sia direttamente sia indirettamente. Basandomi sulla mia esperienza in forum e sui social media, il grande pregio di *Shenmue* è di essere rimasto nel cuore di migliaia di giocatori e di essere ricordato non tanto come un gran bel gioco, tanto quanto un'esperienza di vita da conservare per sempre. Aver creato un'impressione così forte sulle menti di tante

²²⁶ ShenmueDojo, *Shenmue II: The movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=y1cZhDErMRA&t=21897s>, min. 5.24.27-5.25.15

persone significa avere una grande padronanza del mezzo videoludico e la capacità di saperlo manipolare per creare qualcosa che va al di là del mero intrattenimento.

CONCLUSIONE

Durante la stesura di questa tesi, ho analizzato quelli che ho ritenuto essere dei concetti fondamentali per poter creare una storia che possa essere trasformata in un'esperienza videoludica degna di essere trasformata. Inoltre, ho tentato di adattare la suddivisione tipica delle categorie retoriche per organizzare gli argomenti di cui ho trattato, in modo da far emergere come sia possibile interpretare il videogioco a partire da esse. Il percorso che ho seguito non è stato semplice, né è esente da problematiche.

La difficoltà principale che ho incontrato nello scrivere questa tesi è stata tenere separate le diverse prospettive che ho preso in considerazione e fare in modo che convergessero in maniera sensata sulle specificità del mezzo videoludico. Il rischio più grande era di ritrovarmi a scrivere di elementi che non avessero alcuna attinenza o la cui applicazione nei videogiochi fosse oscura o poco ovvia. Dal canto mio, ritengo di aver fatto tutto il possibile per evitare di generare una tale confusione, facendo sì che ogni argomento trattato, sebbene ripreso da ambiti differenti, venisse supportato da esempi o ripresi dal mondo dei videogiochi o che aiutassero a spiegare il concetto a prescindere dalla loro appartenenza ad ambiti diversi. Inoltre, è stata effettuata una selezione degli argomenti che fosse attinente al mondo videoludico e che potesse essere facilmente inserita in esso per spiegarne i meccanismi.

La reinterpretazione che ho fornito dell'aspetto narrativo del videogioco, inserita nella prospettiva della retorica antica, può essere difficile da afferrare pienamente, forse essere addirittura non condivisibile. In primo luogo, perché non si è abituati a pensare i due ambiti accostati l'uno all'altro, dunque può creare qualche difficoltà (del tutto comprensibile) unirli a livello concettuale. In secondo luogo, è palese come sia impossibile ottenere una perfetta corrispondenza tra il discorso retorico e il videogioco, ragion per cui è stato necessario effettuare un'operazione di rimodellamento del primo sul secondo, che ha comportato effettuare dei tagli e conservare solo ciò che era utile. Per esempio, è stato necessario escludere il convincere dalla trattazione, nonostante fosse un aspetto importante della retorica, quello che la salvava dall'essere una mera manipolazione degli animi del pubblico per fini che esulavano dalla ricerca della verità. Applicando la retorica al videogioco, però, mi è sembrato poco calzante definirlo convincente: nel senso datogli dalla retorica,

convincere significa provare la veridicità dei fatti di cui si discute, apportando prove a sostegno di questi ultimi. Il motivo che mi ha portato ad escludere questa dimensione è il semplice fatto che il videogioco non tratta di fatti reali, come tanti altri prodotti dell'immaginazione, dunque non si può parlare in senso stretto di convincere. Ciò non significa che questa dimensione non possa essere tenuta comunque in considerazione. Cosa succederebbe, per esempio, se si volesse realizzare un gioco che avesse la stessa valenza di un documentario storico? Quest'ultimo sfrutta la dimensione del convincere, apportando fatti e testimonianze, per provare agli spettatori che in un determinato periodo storico si sono svolti determinati eventi storici. Dunque anche il documentario ha una sua funzione persuasiva. L'unica differenza è la percezione della sua autorità. Perché un videogioco non può essere percepito alla stregua di un documentario, nel momento in cui perseguisse lo stesso fine con modalità simili? Ad esempio, *Town of light*²²⁷ è un videogioco che si propone come documentario storico, sotto certi aspetti. Attraverso una minuziosa ricostruzione in digitale del manicomio di Volterra, conduce il giocatore a scoprire la terribile verità sui manicomi italiani prima della legge Basaglia. I luoghi e le torture sono reali, l'unico elemento non reale è la storia della protagonista, Renée, che è stata creata apposta per permettere al giocatore di esplorare il manicomio. Purtroppo questa è la pecca più grande di tutto il gioco, oltre ad alcuni problemi di *gameplay*, ma il tentativo è ammirevole ed è stato riconosciuto come tale dai premi che il gioco ha ricevuto. Nonostante ciò, non penso che il gioco sia ritenuto alla pari di un documentario storico, proprio per la percezione negativa di cui è tacciato dal pensare comune, di cui ho già parlato nell'introduzione. Il modo per esplorare anche la dimensione del convincere potrebbe esserci, ma a mio parere il problema è eliminare la percezione di inferiorità collegata al videogioco, per permettergli di essere preso sul serio.

Uno dei punti che più mi premeva dimostrare era quanta cura, quanta profondità e quanto duro lavoro possa esserci da parte di chi crea videogiochi. È un aspetto che viene spesso sottovalutato, quanti elementi bisogna tenere saldati l'uno all'altro nel momento in cui si crea un videogioco, anche solo approcciandolo dal punto di vista della storia, che è solo una delle molteplici componenti. Per questo motivo, ho ritenuto doveroso dedicare un breve

²²⁷ *Town of light*, pubblicato da LKA, sviluppato da LKA, 26 febbraio 2016

capitolo per sottolineare l'importanza di una cultura il più possibile varia per chi vuole creare videogiochi, oltre alla volontà di esplorare a fondo noi stessi e ciò che ci circonda, per essere in grado di comunicarlo ai giocatori. Basti guardare l'esempio di *Shenmue* e l'enorme mole di riferimenti alla cultura giapponese e cinese che è possibile ritrovarvi. Yu Suzuki e il suo team hanno dato prova di aver fatto un lavoro di ricerca non indifferente per fornire un grande numero di spunti di riflessione. Partendo dai numerosi riferimenti alle arti marziali del jujitsu, del karate, per poi passare al tai chi, e a tanti stili di combattimento esistenti; a loro volta questi riferimenti alle arti marziali richiamano insegnamenti di vita importanti, che spaziano dalla necessità di calmare la propria mente per depurarla dai pensieri negativi, al trovare forza ed equilibrio dentro sé stessi, all'importanza della disciplina e del rispetto delle tradizioni. C'è poi l'onnipresente tema della vendetta, di cui si è parlato lungamente nel capitolo sull'analisi, da cui emerge come la rabbia e il risentimento danneggino soltanto la persona che prova questi sentimenti; il tema del rapporto padre e figlio, reso fragile da troppi segreti; la questione del passaggio generazionale da una forma di cultura legata alle tradizioni (rappresentata da Iwao Hazuki) ad una forma di cultura contaminata dall'Occidente (rappresentata da Ryo, che è diviso tra questi due estremi). La lista è lunga, ma mi fermerò qui. Ogni gioco può essere esaminato da così tante angolazioni diverse, che solo un occhio offuscato dal pregiudizio potrebbe ignorare.

Prima di concludere, vorrei tornare sul collegamento tra videogioco e retorica, nella prospettiva dello storytelling. Ritengo che questo collegamento possa giovare, in primo luogo, perché lo storytelling si può definire un mezzo persuasivo, nel momento in cui persuade il giocatore a prendere parte all'universo narrativo e a credere in esso, nonostante sia consapevole che è tutto falso. Non convince il giocatore della verità di ciò che c'è all'interno del gioco, come già affermato, bensì lo persuade ad assumere il ruolo di giocatore, a stare seduto per ore a compiere azioni senza nessun reale obbligo; una volta entrato nel mondo di gioco, si innesca il meccanismo della commozione, di cui si è accennato nell'introduzione.

Priva di una base solida, questa persuasione va in frantumi. Ecco perché c'è bisogno di valorizzare un approccio retorico, affinché ci si renda conto di questa necessità e si focalizzino i propri sforzi per realizzarla. Prima di tutto, lo storytelling gioverebbe della

retorica in quanto approccio mentale, più che dai suoi strumenti effettivi. Dovrebbe essere una forma mentis nel creare e comunicare storie. Alla forma mentis, deve però accompagnarsi anche un certo grado di conoscenza degli strumenti utilizzati, che permetta di comprendere come sfruttarla. La persuasione, infatti, deriva da una buona composizione degli elementi di un discorso, come è stato già illustrato, e questo si applica anche al videogioco. Senza conoscere gli strumenti con cui si lavora, come è possibile sperare di ottenerne un risultato soddisfacente?

In conclusione, con questa tesi ho voluto gettare le basi per una possibile approccio retorico alla creazione di storie per i videogiochi. Sarebbe interessante verificare quali possibilità si aprirebbero per il mondo dei videogiochi se questo approccio fosse recuperato e riconsiderato, magari anche ampliato e migliorato rispetto a quello che ho potuto fare io in questa tesi. Sarebbe davvero una nuova vita per la retorica?

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1	27
Figura 2	30
Figura 3	38
Figura 4	46
Figura 5	56
Figura 6	57
Figura 7	64
Figura 8	65
Figura 9	66
Figura 10	68
Figura 11	69
Figura 12	82
Figura 13	84
Figura 14	85
Figura 15	86
Figura 16	87
Figura 17. Yamanose nella realtà.	106
Figura 18. Yamanose in <i>Shenmue</i>	106
Figura 19. La via principale del quartiere di Dobuita.	107
Figura 20. La vera Dobuita.	107
Figura 21. Sakuragaoka in digitale.	108
Figura 22. Sakuragaoka reale.	108
Figura 23	115
Figura 24	116
Figura 25	116
Figura 26	117
Figura 27	117
Figura 28	118

Figura 29	119
Figura 30	119
Figura 31	120
Figura 32	120
Figura 33	121
Figura 34	121
Figura 35	123
Figura 36	126
Figura 37	127
Figura 38	131

RIFERIMENTI

Libri e articoli:

Adorno T.W. e Horkheimer M., *Dialettica dell'Illuminismo*, Piccola Biblioteca Einaudi, 2010

Barthes R., *La retorica antica*, trad. di Paolo Fabbri, Milano, Bompiani, 2011

Campbell J., *L'eroe dai mille volti*, trad. a cura di F. Piazza, Lindau, 2012

Dario "Naares" Scarpello, *Her Story: spoiler e spiegazione della trama*, 24 agosto 2016, <http://www.nrsgamers.it/her-story-spoiler-e-spiegazione-della-trama>, data ultima visualizzazione 11/03/2017

De Sade D.A.F., *Filosofia nel boudoir*, BUR, 2012

Fontana A., *Storytelling d'impresa. La guida definitiva*, edizione Kindle, Hoepli, 2016

Freud S., *L'interpretazione dei sogni*, in *Opere*, vol. 3, Torino, Bollati Boringhieri, 1966

Huizinga J., *Homo ludens*, trad. it. Torino, Einaudi, 2002

Jenna Pitcher, *E3 2015: Shenmue 3 smashes Guinness World Record for fastest videogame crowdfunding*, 17 giugno 2015, <http://www.ign.com/articles/2015/06/17/e3-2015-Shenmue-3-smashes-guinness-world-record-for-fastest-video-game-crowdfunding>, data ultima visualizzazione 02/03/2017

Jung C.G., *Simboli della trasformazione*, In *Opere*, vol. 5, Bollati Boringhieri, 1970

Klevjer R., "In defense of cutscenes" in *Computer games and digital cultures*, Conference proceedings, Tampere, Tampere University press, 2002

Lazzarotto M., *Il dialogo*, a cura della Scuola Holden, Feltrinelli, 2014

Massai M. P., *Scrivere Narrativa 1-Show, don't tell*, edizione Kindle, Delos Digital, 2014

Massai M.P., *Scrivere di narrativa 2-Il punto di vista*, edizioni Kindle, Delos Digital, 2014

Massai M.P., *Scrivere narrativa 4 – I personaggi*, edizione Kindle, Delos Digital, 2014

Matrone M., Pinardi D., *Narrativa d'impresa. Per essere e essere visti*, 2013, Franco Angeli, Milano

Mckee R., *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*, New York, Harper Collins, 1997

Orwell G., 1968, *Politics and the English language*, in *The collected essays, journalism and letters of George Orwell*, ed. Sonia Orwell e Ian Angus, vol. 4, prima edizione, New York

Palmer M., *Freud, Jung e la religione*, Torino, Centro Scientifico Editore, 2000

Phantom River Stone, *Is Lan Di the leader of the Chi You Men?*, 28 novembre 2016, <http://www.phantomriverstone.com/2016/11/lan-di-leader-of-chi-you-men.html>, data ultima visualizzazione 07/03/2017

Platone, *Alcibiade secondo*, BUR, 2006

Rowling J.K., *I doni della Morte*, Salani, 2008

Salen K. e Zimmerman E., *Rules of play*, The MIT Press Cambridge, Londra, 2004

Sheldon L., *Character development and storytelling for games*, Course Technology, 2014

Sillis B., *Kickstarting Shenmue 3 and the return of Ryo*, 6 febbraio 2016, <http://www.redbull.com/en/games/stories/1331775510544/Shenmue-3-yu-suzuki-interview>, data ultima visualizzazione 03/03/2017

Skolnick E., *Videogame storytelling. What every developer needs to know about narrative techniques*, United States of America, Watson Guptill, 2014

Suits B., *Grasshopper: Games, life, and Utopia*, Boston, David R. Godine, 1990

Vogler C., *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. di Jusi Loreti, Roma, Dino Audino Editore, 2010

Zagrobelna M., *Don't take it personally: how to make critiques work for you*, 2014, <https://design.tutsplus.com/articles/dont-take-it-personally-how-to-make-critique-work-for-you--cms-21670>, data ultima visualizzazione 07/03/2017

Film e serie tv:

Armageddon, regia di **Michael Bay**, sceneggiatura di Tony Gilroy, Shane Salerno, Jonathan Hensleigh, J.J. Abrams, con Bruce Willis, Ben Affleck, Steve Buscemi, Billy Bob Thornton, Liv Tyler, Owen Wilson, 1998

Breaking Bad, da un'idea di **Vince Gilligan**, con Bryan Cranston, Aaron Paul, Bob Odenkirk, Anna Gunn, Dean Norris, Giancarlo Esposito, Jonathan Banks, 2008-2013

Il Cavaliere oscuro, regia di **Christopher Nolan**, sceneggiatura di Jonathan e Christopher Nolan, con Christian Bale, Heath Ledger, Michael Caine, Gary Holdman, Aaron Eckhart, Maggie Gyllenhaal, Morgan Freeman, 2008

Il grande Lebowski, regia di **Joel Coen**, sceneggiatura di Joel e Ethan Coen, con Jeff Bridges, John Goodman, Steve Buscemi, Julianne Moore, John Turturro, Philip Seymour Hoffman, 1998

Inception, regia di **Christopher Nolan**, sceneggiatura di Christopher Nolan, con Leonardo di Caprio, Tom Hardy, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Ken Watanabe, Marion Cotillard, 2010

Jaws: The Revenge, regia di **Joseph Sargent**, sceneggiatura di Michael De Guzman, con Michael Caine, Lorraine Gray, Lance Guest, Karen Young, 1987

Mission: Impossible, regia di **Brian De Palma**, sceneggiatura di David Koepp e Robert Towne, con Tom Cruise, Jon Voight, Emmanuelle Béart, Jean Reno, 1996

Saw, serie di film da un'idea di **James Wan e Leigh Whannell**, 2004-2016

Stargate, regia di **Roland Emmerich**, sceneggiatura di Dean Devlin e Roland Emmerich, con Kurt Russel, James Spader, Jayne Davidson, John Diehl, 1994

Videogiochi:

[PROTOTYPE], pubblicato da Activision, sviluppato da **Radical Entertainment**, 12 giugno 2009

Animal Crossing, pubblicato da Nintendo, sviluppato da **Nintendo EAD**, 24 settembre 2004

Assassin's Creed, pubblicato da Ubisoft, sviluppato da **Ubisoft Montreal**, 15 novembre 2007

Bioshock, pubblicato da 2K Games, sviluppato da **Irrational Games**, 24 agosto 2007

DOOM, pubblicato da id Software, Activision, GT Interactive, sviluppato da **id Software**, 10 dicembre 1993

Fallout, pubblicato da Interplay Entertainment, sviluppato da **Interplay Entertainment**, 30 novembre 1997

Gears of War 2, pubblicato da Microsoft Game Studios, sviluppato da **Epic Games**, 7 novembre 2008

Gone home, pubblicato da Fullbright Company, sviluppato da **Fullbright Company**, 15 agosto 2013

Half Life, pubblicato da Valve Software, sviluppato da **Sierra Entertainment e Valve**, 19 novembre 1998

Hang On, pubblicato da SEGA, sviluppato da **SEGA**, 1985

Her Story, pubblicato da Sam Barlow, sviluppato da **Sam Barlow**, 24 giugno 2015

Left 4 Dead, pubblicato da Valve Corporation, sviluppato da **Valve Corporation**, 20 novembre 2008

Life is strange, pubblicato da Square Enix, sviluppato da **Dontnod Entertainment**, 29 gennaio 2015

Mass Effect, pubblicato da Microsoft Games ed EA Games, sviluppato da **Bioware Studios**, 23 novembre 2007

Max Payne, pubblicato da Rockstar Games, sviluppato da **Rockstar**, 27 luglio 2001

Mortal Kombat, serie ideata da **Midway Games**, 1992-2016

Out Run, pubblicato da SEGA, sviluppato da **Sega AM2**, 1986

Overwatch, pubblicato da Activision Blizzard, sviluppato da **Blizzard Entertainment**, 24

maggio 2016

Pokémon, serie pubblicata da Nintendo, sviluppata da **Game Freak e Creatures Inc.**, 1996-2016

Pong, pubblicato da Atari, sviluppato da **Atari**, 29 novembre 1972

Portal, pubblicato da Valve Software, sviluppato da **Valve Software**, 18 ottobre 2007

Shenmue 2, pubblicato per Sega, sviluppato da **Sega AM2**, 23 novembre 2001

Shenmue, pubblicato per Sega, sviluppato da **Sega AM2**, 29 dicembre 1999

Shin Megami Tensei: Persona 4, pubblicato da Atlus, Square Enix, Ubisoft, sviluppato da **Atlus**, 13 marzo 2009

Silent Hill, pubblicato da Konami, sviluppato da **Konami (Team Silent)**, 1 agosto 1999

Sonic Adventure 2, pubblicato da SEGA, sviluppato da **Sonic Team**, 23 giugno 2001

Sonic Adventure, pubblicato da SEGA, sviluppato da **Sonic Team**, 14 ottobre 1999

Space Invaders, pubblicato da Taito e Midway games, sviluppato da **Taito**, giugno 1978

Spec Ops: The line, pubblicato da 2K Games, sviluppato da **Yager Development**, 29 giugno 2012

Super Mario Bros., pubblicato da Nintendo, sviluppato da **Nintendo**, 15 maggio 1987

The Elder Scrolls V: Skyrim, pubblicato da Bethesda Softworks, sviluppato da **Bethesda Game Studios**, 11 novembre 2011

The Sims, pubblicato da EA Games, sviluppato da **Maxis ed Electronic Arts**, 11 febbraio 2000

The Stanley parable, pubblicato da Galactic Cafe, sviluppato da **Galactic Cafe**, 17 ottobre 2013

The Town of light, pubblicato da LKA, sviluppato da **LKA**, 26 febbraio 2016

The Walking Dead, pubblicato da Telltale games, sviluppato da **Telltale games**, 10 maggio

2013

To the moon, pubblicato da Freebird Games, sviluppato da **Freebird Games**, 1 novembre 2011

Virtua Fighter, pubblicato da SEGA, sviluppato da **SEGA**, 1993

Sitografia:

AA. VV., <http://tvtropes.org/>, data ultima visualizzazione 11/03/2017, le seguenti voci:

- Action prologue
- Anachronic Order
- Arch-Enemy
- Back to front
- Beware the nice ones
- Big Bad
- Brutal Honesty
- Catchphrase
- Celibate Hero
- Childhood friends
- Cutscene
- Damsel in distress
- Determinator
- Didn't think this through
- Eastern RPG
- Fabula and sujet
- Fighting game
- First person shooter
- Flash Forward
- Flash Forward
- Flashback and Chronology
- Flashback nightmare
- Flashback within a flashback
- Foreshadowing
- Fridge Logic
- Futureshadowing
- Game level
- Hand Wave
- Honor/vengeance before reason
- In medias res
- Infodumping
- Interactive fiction
- Interactive storytelling tropes
- Internal Consistency
- Jerk with a heart of gold
- Linear visual novel
- Mass Effect Franchise
- Nice girl
- Platform Game
- Plot
- Plot Hole
- Point and click game
- Press X not to die
- Railroading

- Real Time Strategy
- Retcon
- Revenge
- Rule of cool
- Rule of cute
- Rule of sexy
- Shenmue
- The chosen one
- The rival
- This is my story
- Three act structure
- Visual novel
- Voice acting
- Voodoo Shark
- Walking simulator
- Willing suspension of disbelief

AA. VV., <http://shenmuedojo.net/>, data ultima visualizzazione 11/03/2017, le seguenti voci:

- Project Berkley, <http://Shenmuedojo.net/new/history/projectberkley.html>
- Yu Suzuki, <http://Shenmuedojo.net/new/history/yusuzuki.html>
- Lista dei personaggi di *Shenmue*,
<http://Shenmuedojo.net/new/games/s1characters.html>

James Harris, *Tavola periodica dello storytelling*, <http://jamesharris.design/periodic/>, data ultima visualizzazione 11/03/2017

Video:

Assassin's Creed Series, *Assassin's Creed Walkthrough – Memory Block 3: Garnier de Naplouse [Acre] Assassination [3/6]*, <https://www.youtube.com/watch?v=zJWLQxVzios>

Blizzard Entertainment, *Draghi*, <https://www.youtube.com/watch?v=JuJZvUMsSA8>

Dal canale Youtube **Bluemue**, i seguenti video:

- *Shenmue II - Cutscene Comparison (Dreamcast vs. Xbox vs. Demul vs. Xbox 360)*,
<https://www.youtube.com/watch?v=ujCPPNLc-5o>
- *Shozo Mizuki's help*, https://www.youtube.com/watch?v=k76P_Wyh1XI

DevilChry Gaming, *Ciò che devi sapere su Shenmue*,
<https://www.youtube.com/watch?v=3No4j-WFjDQ>

Dal canale Youtube **Extra Credits**, i seguenti video:

- *Big Bad II-What makes a good villain?*
<https://www.youtube.com/watch?v=NyDx5nG7koA&list=WL&index=6>
- *Fail faster – A mantra for creative thinkers*
<https://www.youtube.com/watch?v=rDjrOaoHz9s>
- *Game Writing Pitfalls – Lost opportunities in games*
<https://www.youtube.com/watch?v=0RzIDj0FGH0&list=WL&index=2>
- *How to start your narrative*
<https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU&list=WL&index=14>
- *Mechanics and tone – How does gameplay relate to story*
<https://www.youtube.com/watch?v=YQ44hVeVdEw&list=WL&index=5>
- *Mechanics as metaphor: how your actions tell story in a game, parte uno*
<https://www.youtube.com/watch?v=4QwcI4iQt2Y&index=12&list=WL>
- *Mechanics as metaphor: how your actions tell story in a game, parte due*
https://www.youtube.com/watch?v=pP_qNm-96Dc&list=WL&index=13
- *Minimum Viable Product – Scope small, start right*
<https://www.youtube.com/watch?v=UvCri1tqIxQ>
- *Starting off right – How the first five minutes draw the player in*
<https://www.youtube.com/watch?v=EFU4tjMndi4&t=187s>
- *The magic circle – How games transport us in new worlds*
<https://www.youtube.com/watch?v=qZ-EY9gTsgU>
- *Word Choice*
<https://www.youtube.com/watch?v=5j1PXhkXJ2A&list=WL&index=10>

Mimmofree, *Max Payne – Intro ITA*, <https://www.youtube.com/watch?v=LqVVlXW8p1c>

Rooster Teeth, *Prototype: opening scene*,

<https://www.youtube.com/watch?v=umQ3Gm8PvE0>

Segafan1986, *Shenmue intro (Dreamcast)*,

<https://www.youtube.com/watch?v=4m7xkcDYLEQ>

Dal canale Youtube **ShenmueChannel**, i seguenti video:

- *Shenmue Intro*, <https://www.youtube.com/watch?v=3dfACAex0rE>
- *Shenmue: Fuku-san's assistance*, <https://www.youtube.com/watch?v=e2gT-fEkvDc>
- *Shenmue: Goodbye Yokosuka*, <https://www.youtube.com/watch?v=rg-ZGUuvakc>
- *Shenmue: Goro QTE*, <https://www.youtube.com/watch?v=8seUDCX9JE8>

Dal canale Youtube **Shenmue Dojo**, i seguenti video:

- *Shenmue 3 Character: Niao Sun*,
<https://www.youtube.com/watch?v=h2eJT9GfVZk>
- *Shenmue II: The movie*,
<https://www.youtube.com/watch?v=y1cZhDErMRA&t=21895s>
- *Shenmue: fight with Guizhang*, https://www.youtube.com/watch?v=MYgmIp8t_Ro
- *Shenmue: flashbacks with Iwao*,
<https://www.youtube.com/watch?v=gXpDvUDX1C4>
- *Shenmue: Mark's story*, <https://www.youtube.com/watch?v=EF720DEG8TY>
- *Shenmue: Shadow Step*, <https://www.youtube.com/watch?v=IKYFI5JSnOQ>
- *Shenmue: The movie (English)*,
<https://www.youtube.com/watch?v=de3UTAfKGfQ&t=4658s>

Time2LevelUp, *Memorable videogames Cut Scenes –Shenmue- Motorcycle scene*,
<https://www.youtube.com/watch?v=T8Frqky2Mrs>

