

Sceneggiatori di videogame, ma non per gioco



In «classe». Studenti del corso di sceneggiatura dei video

L'esperienza

Gli studenti di Santa Giulia trasformano luoghi di tutta Italia in set per videogiochi

■ Un inseguimento virtuale alla «Codice da Vinci» dentro le segrete dell'Inquisizione in un paesino dell'Umbria. Personaggi inventati che si rincorrono

in avventure fantastiche intorno all'antica Torre di Roncivalle in provincia di Sondrio.

Sono solo alcune delle idee che bollono in pentola all'Accademia di Belle Arti di Santa Giulia, dove gli studenti si preparano a trasformare luoghi e storie di tutta Italia in set di inediti videogiochi, impiegando la loro creatività per valorizzare il patrimonio culturale del Belpaese. È questo il senso della nuova collaborazione fra la triennale di Nuove Tecnologie per l'Ar-

te e l'associazione culturale Italian Videogame Program che da due anni raccoglie materiale narrativo per agevolare chi produce videogiochi ambientati in Italia. «Tanti nostri studenti vogliono diventare Game Designers - spiega Elisabetta Modena, docente del corso Sceneggiatura del Videogioco -. L'industria videoludica è in crescita, proprio perché i videogiochi stanno diventando un nuovo modo di raccontare la realtà».

Per questo progetto gli studenti suddivisi in sei gruppi progetteranno i giochi virtuali partendo dagli spunti offerti dal database narrativo di IVIPRO. Si tratta di una vera miniera di fonti per l'ispirazione: continuamente aggiornata questa banca dati conta oggi 180 schede di luoghi, personaggi, temi e oggetti curiosi legati al patrimonio storico e culturale italiano, accessibili a chiunque sul sito dell'associazione.

«L'idea ci è venuta osservando l'impatto di Assassin's Creed II, ambientato tra Venezia, Firenze, Monteriggioni, San Gimignano e Forlì - racconta Andrea Dresseno, presidente di IVIPRO -. Il turismo nei piccoli borghi è aumentato perché parte dei nuovi visitatori li aveva conosciuti grazie al gioco». «Soprattutto quelli meno noti, come il piccolo comune di Chiuro, uno dei più antichi insediamenti preistorici italiani, o i sotterranei e le chiese rupestri di Narni, che diventeranno i soggetti di due dei progetti degli studenti bresciani». //L. N.