

IL PROGETTO. Nella campagna di promozione anche questa iniziativa: un'idea degli studenti dell'accademia Santa Giulia che sarà pronta tra un anno

## Un videogame celebra Brescia longobarda

Eugenio Barboglio

Un ragazzo dei nostri giorni sarà catapultato nel VI e VII secolo Una serie di enigmi da risolvere nei luoghi storici della città

Avete presente «Assassin's Creed II», il videogioco americano prodotto dalla Ubisoft e ambientato in quattro città italiane? Anche lì si torna indietro nel tempo, a vicende torbide ambientate nel tardo medioevo e nel rinascimento italiani. Ma il titolo non è fraintendibile: gli assassini, i conflitti, il sangue a fiumi sono l'ordinaria amministrazione.

IL VIDEOGIOCO è costruito su una storia di violenza, e vince chi prevale in duelli, battaglie e scontri all'arma bianca. Al contrario nel videogioco sui Longobardi - che sarà una delle sorprese legate all'inserimento di Brescia nel patrimonio dell'umanità e alla sua campagna di promozione -, che pure si svolge in contesti altrettanto torbidi come quelli dell'epoca longobarda dove la guerra non era certo... ripudiata dalla Costituzione e gli intrighi erano all'ordine del giorno, per vincere non si dovrà uccidere nessuno, ma si dovranno risolvere enigmi e misteri.

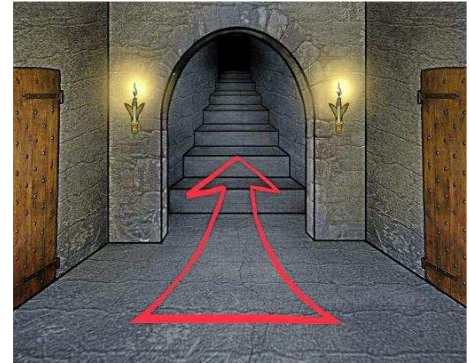
Il videogioco lo stanno realizzando i ragazzi dell'ultimo anno dell'accademia Santa Giulia, corso di nuove tecnologie per l'arte, e sarà pronto tra circa un anno. L'assessore alla Cultura del comune Andrea Arcai si è confrontato con i ragazzi nei giorni scorsi e ha analizzato con loro le varie bozze alternative fin qui elaborate per il gioco. Insieme hanno individuato alcuni progetti di storie che, fatte le scelte fondamentali, si arricchiranno dei personaggi e delle situazioni, quelle che davanti al computer il giocatore dovrà via via affrontare e superare.

Ma se nella testa degli undici ragazzi dell'accademia c'è già quasi tutto, essi dovranno confrontarsi, nel prossimo settembre, con una commissione di esperti, storici e non solo: protagonisti e vicende dovranno essere dal punto di vista della verità storiografica assolutamente ineccepibili. Quando ci saranno queste certezze, allora il videogioco dal titolo ancora da definire, dalla fase dell'ideazione potrà entrare in quella della realizzazione. E dalle decisioni sulla veste grafica, sulle dinamiche del video, sul target si potrà passare ai disegni a mano prima e alla applicazione tridimensionale in video poi. Un percorso lungo, al quale i ragazzi dedicheranno ore di lezione ma anche molte extra: il videogame sarà anche la loro tesi di diploma.

A PARTE dettagli e correzioni che la commissione vorrà suggerire, le linee guida del videogame ci sono già. Il protagonista - spiega uno degli studenti Damiano Crotti - sarà «un ragazzo dei nostri tempi che, attraversando la città e visitandone luoghi, imbattendosi nelle vestigia longobarde, si troverà improvvisamente sbalzato a quei tempi, remotissimi». Per fare un esempio: potrebbe trovarsi al cospetto di Ermengarda che, ripudiata da Carlo Magno, entra nel monastero di San Salvatore, accolta dalla sorella, la badessa Anselperga. Questa scena però sarà presentata in forma di enigma che, se risolto, permetterà di proseguire nel gioco: si schiuderanno allora altri luoghi della città, altri scenari longobardi, altri personaggi (Rotari intento a scrivere il suo editto o a partire per una campagna militare...), altri rebus.

«Il gioco - spiega Damiano - avrà quasi certamente via dei Musei come asse principale, ma la nostra intenzione è di introdurre scene e personaggi legati a Benevento, Spoleto o Aquileia e le altre località della cordata "I Longobardi in Italia: i luoghi del potere" riconosciuta dall'Unesco».

«Non sarà un'operazione didattica e "polverosa" - spiega il direttore dell'accademia Riccardo Romagnoli -, ma un videogame classico che ha l'obiettivo di divertire. Però per andare avanti nel gioco bisognerà capire la storia». «Pensiamo ad un'enciclopedia - aggiunge Damiano - che il giocatore potrà consultare e trovare gli aiuti che gli servono per risolvere un'enigma dopo l'altro». Insomma, un progetto che sposterà conoscenza e divertimento. «Da questo videogame - termina Romagnoli - si potranno sviluppare versioni per bambini, più orientate all'insegnamento, e altre come supporto interattivo alle visite museali».



Un'immagine di videogame in fase di realizzazione all'accademia Santa Giulia

