

**Alberto Oddo**

Medico Chirurgo Spec. in Psicoterapia dell'età evolutiva

**Alla ricerca di una nuova mitologia dove poter trovare un rispecchiamento.**

Intervista a Francesca Presentini e ai ragazzi Elf Game

ISBN: 979-12-81267-01-5

### Riassunto

Intervista ai creatori del videogioco 'Children of Silentown', una produzione indipendente tutta italiana che ha avuto un grande successo tra i giovani e non solo.

*Parole chiave:* Videogioco, Adolescenza, Rispecchiamento

## 1. Introduzione



Fig. 1 - Copertina del gioco  
*Children of Silentown*

Da molto tempo in ambito psicologico e psicoterapeutico si sono aperti spazi di riflessione sull'utilizzo dei social da parte degli adolescenti e sull'uso e l'abuso di videogiochi. Per cercare di allargare la visione sul perché molti giovani passino il loro tempo su questi strumenti e su cosa cerchino effettivamente, ho intervistato gli ideatori e i realizzatori di un nuovo videogioco indipendente uscito un anno fa sulle principali piattaforme.

All'inizio del 2023 è stato pubblicato un gioco indipendente realizzato da una piccola casa produttrice di videogame, Elf Games, in collaborazione con una Youtuber che si occupa di disegno, arte e intrattenimento, Francesca Presentini, in arte *Fraffrog*. Il titolo del gioco è *Children of Silentown* (**fig. 1**) e la trama narra le vicende di una ragazza di nome Lucy che vive in un piccolo paesino in mezzo alla foresta, dove è severamente vietato uscire la notte perché i mostri che vivono ai confini del villaggio rapiscono le persone.

Quello che colpisce giocando a questo particolare videogame - in vecchio stile punta e clicca - è la personalità della protagonista. Lucy è una bambina curiosa che non si accontenta di obbedire alle regole ma vuole scoprire la verità che si cela dietro la paura. Inoltre, in un villaggio dove domina il silenzio e le parole sono quasi sussurrate, lei e la madre sono le uniche a conoscere e tramandare dei canti. Proprio le canzoni saranno il fulcro del gioco; tramite il canto si potrà interagire con personaggi altrimenti silenziosi il cui animo viene mosso

unicamente da questo tipo di comunicazione più profonda ed empatica, permettendo di accedere a ricordi e narrazioni fondamentali per risolvere enigmi e scoprire verità nascoste (fig. 2).



Fig. 2 - La protagonista Lucy usa il canto per comunicare ed entrare in empatia con gli abitanti del villaggio

La svolta della storia si ha nel momento in cui la madre di Lucy scompare 'rapita dai mostri'. Questo evento spinge la protagonista, unica del villaggio a sentire le voci della foresta, ad addentrarsi nel fitto della vegetazione, dove si perde. In questo luogo misterioso e lugubre Lucy impara un nuovo canto che le permette di comunicare con animali e piante, il 'canto dei mostri', grazie al quale riesce a tornare al villaggio sana e salva. Al suo rientro però si rende conto che gli abitanti del villaggio non capiscono le sue parole e lei ugualmente non riesce a capire cosa le viene detto: si è creato un solco di incomunicabilità tra lei che ha imparato la lingua dei mostri e gli abitanti che invece ne sono terrorizzati. La scoperta di nuovi segreti e l'impossibilità di comunicare con suo padre e con i suoi amici spingerà la protagonista a tornare nuovamente nel fitto della foresta spinta dalla necessità di capire cosa le stia succedendo. Al suo ritorno

nella foresta l'ambientazione è diversa; il bosco è ameno e pieno di luce ma è evidente che ad essere cambiato non è il posto ma la consapevolezza di Lucy stessa. Alla fine di questo secondo viaggio nell'ignoto Lucy tornerà nuovamente al villaggio e sarà il giocatore a dover scegliere il finale facendo cantare a Lucy uno dei quattro canti imparati.



Fig. 3 - Immagine di uno dei finali in cui Lucy diventa il ponte di comunicazione tra abitanti del villaggio e mostri della foresta

Senza andare nel dettaglio di ogni finale, che pure meriterebbe uno spazio di riflessione, basti dire che nella maggior parte di essi Lucy diventa il ponte di collegamento tra il villaggio e i mostri della foresta (fig. 3). In generale la storia narra un processo individuativo di esplorazione dell'inconscio e integrazione di parte di esso. Un processo di crescita e maturazione in cui è possibile vedere e rintracciare aspetti evolutivi tipici dei momenti di

passaggio della vita di ciascun individuo, una storia in cui giovani e meno giovani possono avere una possibilità di rispecchiamento e immedesimazione.

Lascio lo spazio ai creatori di questo gioco per conoscerli meglio e sapere cosa significhi per loro la storia di Lucy.

## 2. Intervista



Fig. 4 - Logo di Elf game, casa indipendente di produzione di videogiochi

1) *Fabiola e Piero, siete i fondatori di Elf Games (fig. 4), una casa produttrice di videogiochi indipendenti, che nel 2023 sembra una sfida quasi impossibile visto il panorama così affollato da produttori internazionali. Come avete deciso di intraprendere questa strada? Nel vostro sito sottolineate molto l'importanza della spinta creativa, la vostra scelta sembra nascere dalla necessità di esprimervi liberamente e di comunicare qualcosa di voi.*

Io (Piero) e Fabiola ci siamo incontrati su un forum di sviluppatori amatoriali, prendendo parte ad un team che vedeva coinvolti numerosi ragazzi, tutti con molto entusiasmo e ben poca serietà! Nel tempo rimanemmo i soli a lavorare al progetto, così abbiamo deciso di formare un nostro team e iniziare una collaborazione a lungo termine. Dopo anni di piccoli progetti sviluppati nei ritagli di tempo tra lavoro e studio, ci siamo decisi a fare sul serio debuttando all'indie game maker contest 2014 con un gioco fatto in un mese, Little Briar Rose.

Sul perché, posso dire che entrambi abbiamo sempre avuto una spinta a creare qualcosa di nostro. Fabiola, da sempre appassionata di videogame, viene in realtà da studi da fumettista e il sogno era quello di raccontare le sue storie. Io fin da piccolo studiavo, modificavo e provavo a smontare i miei videogiochi preferiti per personalizzarli e creare qualcosa di originale.

2) *Francesca, sono ormai molti anni che lavori come illustratrice e come YouTuber (fig. 5), chi ti segue sa che i tuoi video sono molto curati e creativi. Portare contenuti artistici sul web è sicuramente una sfida difficile. Puoi parlarci brevemente di te, del canale YouTube e di cosa significhi comunicare la tua passione a tanti giovani?*

Ho iniziato a disegnare e scrivere molto presto, già quando ero bambina. Ho cominciato a fare video sul mio canale Youtube ormai 13 anni fa e non avrei mai pensato potesse diventare una vera e propria carriera. Lo facevo perché mi piaceva, perché in questo modo potevo esprimere me stessa e la mia creatività, e sono sicura che è così per tante altre persone. E allo stesso modo, il disegno non è solo per chi ha talento, ma per tutti coloro che hanno bisogno di esprimersi. Quindi direi che è questo che voglio comunicare: che tutti possiamo fare ciò che ci appassiona. Ed è bello che così tanti giovani seguano il mio canale, perché mi ricordano un po' me da piccina. Quindi

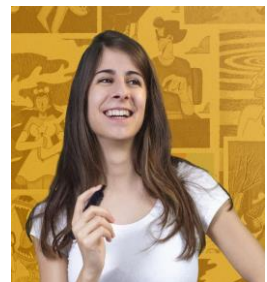


Fig. 5 - Francesca Presentini in arte *Fraffrog*

posso immaginarmi più o meno ciò che mi sarebbe piaciuto sentire quando ero più giovane e posso parlarne nei miei video.

3) *Francesca, cosa ti ha spinto ad intraprendere la sfida di creare un videogioco e come è nata la collaborazione tra te e i ragazzi di Elf Games?*

Ho conosciuto i ragazzi di Elf Games a una fiera e dopo aver mostrato loro un cortometraggio, appunto quello di *Children of Silentown*, sono stati loro a propormi di trasformarlo in un videogioco. A quanto pare gli era piaciuta tantissimo l'idea e avevano visto molto potenziale. Quindi abbiamo deciso di provarci, creando un progetto di 6 mesi; ma dopo aver rilasciato il trailer del gioco, abbiamo subito cambiato idea: non solo il trailer è esploso sul web, ottenendo davvero tantissimo interesse, ma noi stessi ci siamo resi conto che in 6 mesi non avremmo mai reso grazia a quello che poteva divenire questo progetto. Quindi abbiamo esteso la durata del lavoro a tempo indefinito: volevamo prenderci tutto il tempo necessario affinché *Children of Silentown* riuscisse "bene". Ed eccoci qui 4 anni dopo!

4) *Ormai a quasi un anno dall'uscita del gioco potete dire di aver centrato gli obiettivi prefissati? Le recensioni sembrano essere molto positive, quali aspetti del gioco sono piaciuti maggiormente agli utenti?*

Piero: In termini di risposta e feedback dagli utenti, abbiamo ricevuto tantissimi commenti positivi.

Tra le cose più apprezzate ci sono la trama, i personaggi, l'atmosfera e il senso di mistero/avventura, e di questo siamo molto soddisfatti, perché è stato un elemento su cui ci siamo concentrati molto.

5) *Entriamo un po' nel merito del gioco. Children of Silentown è una storia dark che parla della crescita personale della protagonista che, affrontando le paure che dominano gli abitanti del villaggio, arriva ad una nuova consapevolezza. Come è nata l'idea della trama e quali aspetti sono per voi più importanti?*

Piero: Come anticipato, tutto nasce da un corto di Francesca di pochi minuti che già racchiudeva il concept base della trama e quello che poi sarebbe diventato uno dei finali del gioco.

Per trasformarlo in un gioco completo, ognuno di noi ha introdotto qualcosa di sé e della propria esperienza personale. Alcuni personaggi sono direttamente ispirati a persone reali. Anche l'idea delle canzoni di Lucy è nata durante lo sviluppo da un continuo confronto e brainstorming, ed è uno degli aspetti più importanti del gioco.

6) *La protagonista usa dei canti per ricucire ricordi dimenticati, per sbloccare ricordi legati agli oggetti e per svelare ciò che è nascosto alla vista. I canti sono rispettivamente: il primo imparato giocando, il secondo insegnatole dalla madre e il terzo imparato nella foresta. Il canto sembra rappresentare l'importanza di una comunicazione emotiva che sia alternativa a quella strettamente razionale tipica degli adulti che abitano Silentown e si presenta come l'unico modo per superare la paura che attanaglia l'animo di tutti gli abitanti. Come è nata questa idea?*

Piero: Nel corto originale era già espressa la divisione e l'incapacità delle due parti (i mostri e gli umani) di comprendersi.

La questione della voce e della musica, invece, era solo accennata. L'idea è stata di rappresentare le due "fazioni" con due elementi caratterizzanti. Gli abitanti percepiscono le voci della foresta come "ruggiti", perché non le comprendono. Questo perché loro vivono a "Silentown", la città silente, dove nessuno può alzare la voce (con tutti i significati simbolici che questo porta) ed è obbligatorio seguire le regole.

Volevamo dare a Lucy un elemento che le permettesse di fare da ponte tra questi due mondi inconciliabili, così è nata l'idea di usare la musica come forma di comunicazione alternativa alla parola, una comunicazione più "emotiva", come hai ben espresso.

Non a caso, quando Lucy inizia ad ottenere consapevolezza della foresta, non sente più dei ruggiti, ma un "canto".

*7) Ad un certo punto della storia la protagonista dopo essersi persa nel bosco riesce a tornare per un breve tempo al suo villaggio, ma questo ritorno è tutt'altro che gioioso: dopo aver vagato nella foresta e aver imparato il 'canto dei mostri' che svela i misteri celati ai sensi, Lucy è cambiata anche se non se ne rende subito conto. La comunicazione con gli altri abitanti è impossibile e i dialoghi sono illeggibili anche per l'utente. Questo evento è forse uno dei nodi fondamentali del gioco: Lucy deve tornare nella foresta e affrontarla per ritrovare se stessa. Che significato ha per voi? Personalmente ho trovato particolarmente suggestiva la frase scritta nell'artbook dedicato al gioco che descrive questo passaggio: ...Lucy non potrà più tornare alla normalità. Imparare a cantare come i mostri è un radicale cambio di prospettiva, un ardire a cui nessuno può restare indifferente.*

Piero: Esattamente! È un momento cruciale, in cui le azioni di Lucy hanno per la prima volta conseguenze irrevocabili e, da quel momento, la storia corre verso il finale.

Tutto parte in realtà nel momento preciso in cui Lucy sente il canto e decide di seguirlo nella foresta. Questa scelta la porta a vivere un cambio di prospettiva così diverso che all'inizio ne ha paura, ma non può cancellare il fatto che è avvenuto. Una volta tornata al villaggio, non riesce più a percepire le cose com'erano prima.

Pur non volendolo, si è allontanata dalla prospettiva del villaggio e le è ormai incompatibile.

Il modo in cui Lucy percepisce il villaggio in questa fase di transizione, è anche il modo in cui i mostri lo percepiscono: un luogo tetro, in cui la gente bisbiglia frasi incomprensibili e vive in una sottesa ostilità, rifiutando il "parere esterno" (rappresentato dalle reazioni aggressive degli abitanti a qualsiasi parola di Lucy).

*8) I possibili finali della storia sono quattro e ognuno corrisponde ad uno dei canti imparati da Lucy, ma tutti portano comunque un messaggio positivo, le scelte implicano delle rinunce ma portano a delle scoperte, si può dire che sia un gioco senza bad ending. C'è un messaggio che volevate far passare? Cosa vi piacerebbe rimanere agli utenti, in particolare ai giovani, una volta finita la storia?*

Volevamo che non ci fosse un'interpretazione univoca, o meglio, un'unica soluzione al problema.

Ogni finale rappresenta una delle possibili scelte, ed è associata a ognuna delle diverse canzoni.

Inizialmente c'era l'idea di introdurre un quinto bad ending, alla fine scartato. Invece, abbiamo scelto di lasciare in ogni finale un sapore dolce-amaro.

Nel primo, seppur Lucy ottenga consapevolezza, il problema non viene risolto direttamente, ma posticipato.

Nel secondo, la madre sceglie di tornare, ma forse vivrà nel rimpianto.

Nel terzo, Lucy sceglie la sua strada, ma abbandona le sue radici.

L'ultimo toglie ogni sicurezza acquisita a ogni parte, lasciando strada alla possibilità di ricostruire un nuovo futuro, forse migliore (ma la responsabilità è lasciata a loro).

Forse, l'idea che volevamo trasmettere è che non c'è una scelta giusta: ognuno dei finali mette in scena un compromesso tra il proprio io e il proprio contesto sociale.

*9) Personalmente il finale che preferisco è quello che viene sbloccato con il primo canto. Lucy al suo ritorno al villaggio è scambiata per un mostro della foresta e per farsi riconoscere deve usare un canto: usando quello dei bambini Lucy sarà riconosciuta dai suoi amici e saranno loro ad aprire gli occhi agli adulti. I due mondi, la foresta ed il villaggio, rimangono separati, ma il cuore di Lucy è cambiato e decide di diventare un'insegnante e riaprire la scuola abbandonata del villaggio. Insegnando il canto alle nuove generazioni pianta negli animi dei suoi studenti il seme del cambiamento. La riconciliazione tra i due mondi non può essere ottenuta dall'oggi al domani ma deve iniziare da scelte personali e consapevoli. Nell'artbook dedicato al gioco questo è l'unico finale a cui è stato dedicato uno spazio, c'è un motivo in particolare? Quale finale preferite e perché?*

Ognuno di noi ha un finale preferito.

A me (Piero) personalmente piace il secondo (quello della madre), non solo per i temi trattati, ma anche per la resa di maggiore impatto.

A Francesca e Fabiola piace molto il terzo (quello della foresta), che altri non è che quello del corto originale, sia per il ritmo crescente che per l'estetica.

Per l'artbook, invece, abbiamo fatto una scelta più "pragmatica": il primo finale si può considerare, a livello di trama, quello con meno "spoiler". Volendo lasciare l'interpretazione definitiva dei finali al giocatore, abbiamo preferito non condizionarlo troppo nel caso avesse consultato l'artbook prima di finire il gioco. L'artbook contiene inevitabilmente altri spoiler, ma sui finali abbiamo usato più cautela.

*10) Quando si sente parlare di videogiochi e giovani i giudizi dei media sono spesso negativi e mettono in risalto i rischi legati all'eccessivo uso di console e smartphone. Voi avete invece messo in atto un processo creativo condiviso con i follower creando un gioco bello da usare e ricco di contenuti sociali e riflessioni personali. Pensate che le console e le piattaforme di gioco possano essere degli strumenti per veicolare contenuti positivi e creativi?*

I videogiochi sono uno strumento espressivo come possono esserlo il cinema, il teatro o la letteratura. Essendo uno strumento, è l'uso che se ne fa che determina la qualità del messaggio.

Ogni strumento espressivo ha i suoi punti di forza. Il videogioco, tramite l'interattività può simulare situazioni verosimili in modo controllato, può dare la possibilità di compiere scelte dirette che cambiano il risultato.

Sull'aspetto del benessere personale, ogni strumento di intrattenimento ha portato con sé vantaggi e svantaggi. Qualche anno fa si parlava di teledipendenza. In passato si giudicava il consumo eccessivo di libri, associandolo a malesseri e danni alla vista, o escapismo.

I videogiochi sono un media relativamente giovane, quindi facciamo ancora fatica a capirne le potenzialità e i rischi fino in fondo. Tuttavia, anche guardando al passato, penso che stia diventando e diventerà sempre di più uno strumento per veicolare contenuti positivi e di qualità.

*11) Un percorso così lungo che ha portato all'uscita di un gioco di successo cosa vi ha lasciato? Pensate che aver lavorato a questo progetto vi abbia accresciuti professionalmente e personalmente? Per concludere c'è qualcosa che vorreste aggiungere?*

Questo progetto ci ha fatto crescere molto, sia personalmente che professionalmente. Ci ha accompagnato nel corso di 4 anni e, guardando da dove siamo partiti, ancora mi stupisco di quante cose non conoscevamo a inizio progetto.

Ci ha messo molto alla prova. Devo ammettere che dopo aver visto la risposta del pubblico al rilascio del prologo, siamo rimasti stupiti, ma in qualche modo ci ha spinto a rimettere in discussione le nostre capacità e a studiare per essere all'altezza delle aspettative.

Essendo il nostro secondo progetto, lo stacco col precedente è notevole e abbiamo dovuto acquisire capacità che non avevamo: dal design dei minigame, alla gestione di scene complesse, alla sceneggiatura certamente più articolata e simbolica.