



HER STORY

Un esperimento giocabile tra mystery e film interattivo

Her Story (dir. S. Barrow, mus. C. Zabriskie, 2015 Win/OSX/iOS) è un recente esperimento interattivo che utilizza riprese di una vera attrice per mettere in gioco un'esperienza investigativa in cui interazione e spettacolarità si sovrappongono e confondono.

Il marito di Hannah Smith è morto da anni, in circostanze non chiarite. Sullo schermo di un vecchio computer, un nuovo inquirente ottiene l'accesso al sistema informatico della polizia. *Her Story* inizia e finisce su questo vecchio schermo: il giocatore interagisce esclusivamente ricercando parole chiave in un database, guardando i video, ed esaminando i pochi referti testuali. Il suo informatore gli lascia scritto che il materiale archiviato consiste in una parte dei filmati degli interrogatori e in una serie di altri materiali stenografici declassificati. Da quel momento in poi l'obiettivo è vagare liberamente tra gli indizi, e il gioco si risolve interamente in questa ricerca.

Il mezzo videoludico offre l'occasione di un'esplorazione non-lineare, lasciando totale autonomia su come orientarsi e cosa cercare per provare a ricostruire le vicende. Nonostante sia stato definito come l'equivalente giocabile dei casi di un telefilm poliziesco-investigativo come *Law & Order*, *Her Story* è più simile a una storia presentata sotto forma di enigma, in cui il materiale narrativo, in forma filmica, è offerto senza esplicita organizzazione narrativa.

Her Story è indubbiamente originale rispetto ai generi di videogiochi più diffusi e popolari. In primo luogo, come conseguenza del suo *design*, il giocatore assume un ruolo a metà strada tra quello di uno spettatore-voyeur e quello di un inquirente. *Her Story* sfida a cimentarsi in un'interpretazione libera di una serie di interrogatori e potenziali elementi indiziali - ispirando parecchi giocatori, a quanto pare, a utilizzare dei taccuini cartacei per ricostruire indizi *off-screen* come dei *true detective*. Per Sam Barlow, il *game designer* di *Her Story* (già noto per aver contribuito alla serie di *Silent Hill*), si tratterebbe di un effetto voluto esplicitamente, e ottenuto anche scartando iniziali ipotesi di *design* che avrebbero offerto al giocatore una maggiore interazione col materiale e il personaggio.

Un secondo aspetto interessante di *Her Story* è la presenza di una *performance* attoriale. Il gioco è interamente interpretato da un'attrice e il principio rappresentativo del prodotto è fondamentalmente profilmico. *Her Story* utilizza delle immagini cine-



matografiche in chiave interattiva in modo da abbattere - almeno in linea di principio - le distinzioni forti fra diversi *medium*, nonché quelle tra spettatore, giocatore e lettore di indizi.

A onor del vero, *Her Story* non è un caso interamente originale. Nella storia dei videogiochi si possono trovare svariati esperimenti incentrati su soluzioni che possono ricordare il gioco di Barlow. Molti di questi sono stati prodotti durante la metà degli Anni Novanta, quando il Cd-Rom rese possibile un utilizzo più esteso di filmati all'interno di sperimentazioni ludiche di vario tipo. Un esempio molto simile può trovarsi in un gioco tratto dalla serie televisiva *X-Files*. Non si tratta del relativamente noto *The X-Files Game*, un gioco punta-e-clicca con filmati interattivi del 1998, ma di un esperimento ancora più oscuro del 1997, prodotto dalla statunitense Fox Interactive con il titolo di *Unrestricted Access*. Il prodotto era essenzialmente un database "ludicizzato" (come direbbero oggi i patiti della *gamification*) e scritto per funzionare su Windows Explorer - un *browser* all'epoca destinato a essere integrato nel sistema operativo di Microsoft. Il giocatore esplorava come un *hacker* i segreti classificati dall'FBI sulle orme di Mulder e Scully. Come *Her Story*, anche *X-Files* offriva un misto di video e elementi investigativi, ispirati in quel caso da tesi cospirazioniste *fin-de-siècle*.

Ovviamente, i due giochi sono lungi dall'essere identici. *X-Files* scavava intorno alla *mythology* della serie televisiva, di cui era fondamentalmente uno *spin-off* derivativo. *Her Story* mette in scena una storia originale che ricrea e ri-media il *detective mystery*. *X-Files* funzionava su un *web browser* moderno per rendere *verosimilmente contemporanea* l'esperienza, mentre *Her Story* lavora su un piano tecno-nostalgico, emulando un sistema operativo obsoleto e uno schermo catodico, con tanto di riflessi del neon di un ufficio. *X-Files* era prodotto sull'onda del successo di una serie Tv e pubblicizzato su supporti come il Vhs per glorificare le nuove esperienze "multimediali" del Cd-Rom.

Her Story è un omaggio spettatoriale-archivista a quell'epoca, attuato attraverso

strategie linguistiche come la ricostruzione del monitor, l'ambientazione delle vicende a metà degli anni Novanta, e ammiccamenti vari ai giocatori più maturi (come il riferimento ai computer Amstrad). Al di là del suo destino commerciale (su YouTube circolano varie ricostruzioni della storia, viste quasi sicuramente da più persone di quelle che hanno comprato il gioco), *Her Story* ha già conquistato la critica. Lo ha fatto in parte perché tra l'allora stroncato adattamento di *X-Files* e questo gioco si è venuta a creare una generazione (fin troppo) aperta all'idea che il videogioco possa essere un territorio di disorientamento oltre che di intrattenimento esplicito e immediatamente riconoscibile.

Her Story non è affatto rivoluzionario come vorrebbe la critica. Per fortuna, però, è esso stesso la critica videoludica che ancora non esiste. È quasi più un saggio che un prodotto ludico. In ogni caso, è un interessante nodo dei percorsi di intersezione tra cinema e gioco, in grado non solo d'intrattenere, ma anche di rivitalizzare e riconsuetizzare dibattiti di lungo corso sul rapporto tra ecologie mediatiche e forme d'intrattenimento interattivo.

