

Bianca Brenna

# *Valiant Hearts* e le difficoltà di raccontarci la Storia



Bianca Brenna

# Valiant Hearts e le difficoltà di raccontarci la Storia

2017



**Valiant Hearts e le difficoltà di raccontarci la Storia** di Bianca Brenna è distribuito con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Permessi ulteriori rispetto alle finalità della presente licenza possono essere disponibili presso [woolfvirginia@gmail.com](mailto:woolfvirginia@gmail.com)

## *Premessa*

*È mia convinzione che quando ci si limita ad uno sguardo troppo generico si provochi una cristallizzazione del prodotto artistico, impedendo all'osservatore di percepirne il peso reale e che se ne possa accrescere la forza soltanto attraverso un'indagine approfondita della sua forma e dei suoi contenuti.*

*Per questo motivo in un campo come quello dei videogiochi che negli ultimi anni ha spesso esplorato tematiche, ambientazioni, meccaniche di interazione, punti di vista e strutture sperimentali e cerca di confermarsi come un medium indipendente e originale, considero ormai d'obbligo un approccio sempre più attento che ne sottolinei in maniera puntuale i caratteri di unicità e che riesca a stimolare un dialogo più sottile tra l'opera e il suo fruitore, un dialogo da cui entrambe le parti possano trarre un costante arricchimento reciproco.*

*Mentre valutavo attraverso quali strade concretizzare il mio progetto, mi sono a lungo interrogata su quali potessero essere le problematiche da affrontare durante un'analisi critica (intesa nell'accezione, propria della critica letteraria, di insieme di strumenti teorici e pratici, contenuti e studi, giudizi e spiegazioni) indirizzata alla produzione videoludica.*

*Tra queste figuravano, innanzitutto, la compresenza di settori artistici differenti, ognuno dei quali dovrebbe essere analizzato attraverso strumenti di valutazione specifici, e la natura collettiva del videogioco che, in quanto prodotto di numerose e distinte individualità tecniche e artistiche, complica l'intento di scovare il nucleo centrale da cui l'opera si sviluppa. Le difficoltà mi sembravano diventare ancora più insuperabili quando mi soffermavo a considerare le ore necessarie per terminare un videogioco e come proprio l'interazione attiva del giocatore, caratteristica che rende quella videoludica così originale rispetto alle altre esperienze narrative, fosse principalmente fonte di un'immedesimazione strumentale o emotiva piuttosto che di quella disposizione mentale adatta al distacco analitico.*

*Così dopo alcune riflessioni è stato naturale per me selezionare proprio Valiant Hearts: The Great War come il primo passo verso la realizzazione di quelle che altrimenti sarebbero probabilmente rimaste pure aspirazioni.*

*Valiant Hearts: The Great War, infatti, piccolo gioiello perfettamente cesellato, oltre ad aver rappresentato per me un'esperienza esemplare grazie alla sua raffinatezza narrativa e stilistica, alla sua estrema organicità, alla sua mai sguaiata intensità emozionale e al nobile scopo che manifestamente si prefigge, trattandosi di un'opera interattiva di durata molto breve e basata su un gameplay dal ritmo mai frenetico, mi avrebbe permesso numerose verifiche in tempistiche ragionevoli e una maggiore concentrazione sui suoi elementi formali e contenutistici.*

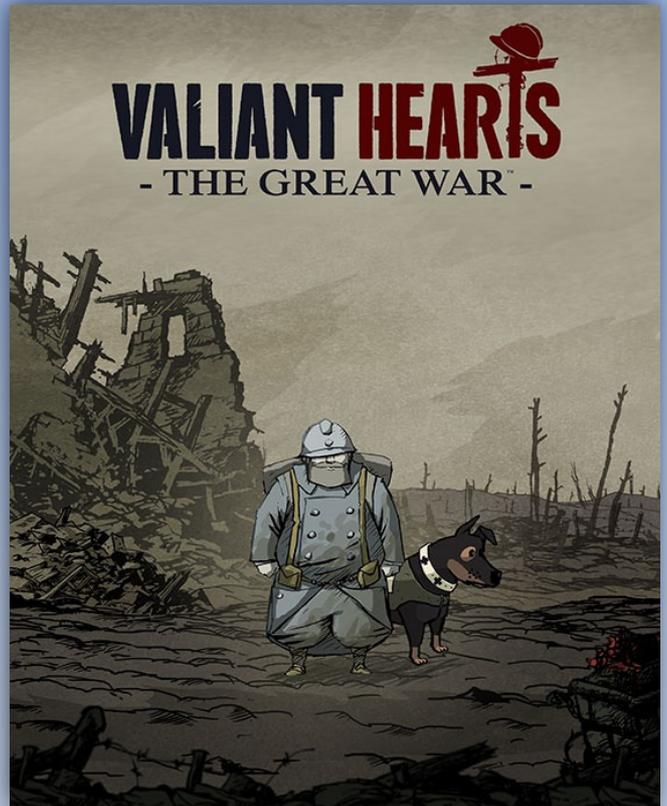
*Agevolata (e sorpresa), inoltre, dai tanti dettagli sulle linee guida seguite nello sviluppo di Valiant Hearts che sono stati resi disponibili online da Ubisoft Montpellier, ho potuto quindi impegnarmi con maggiore sicurezza in un'esamina del titolo, arricchendola di precisazioni circa l'opportunità delle soluzioni adottate e, dove necessario o possibile, riportando a prova della loro fondatezza quanto affermato dagli stessi autori.*

*Sono consapevole che sarà difficile fornirne una trattazione pienamente soddisfacente, sia perché per costruire un metodo e un lessico davvero adeguati ad analizzare ed esprimere compiutamente le tecniche artistiche e comunicative così variegate proprie dell'interazione videoludica è necessaria una padronanza che ancora non ho raggiunto sia perché la mia formazione mi ha consentito di concentrarmi principalmente sulla parte narrativa.*

*Per esaminare in modo più attendibile possibile tutti gli elementi artistici, strutturali e interattivi che ne hanno composto l'esperienza, mi sono lasciata aiutare dunque dai criteri di giudizio ottenuti grazie alla pratica e dai continui insegnamenti, suggerimenti e stimoli che ho ricevuto grazie alle lunghe conversazioni di approfondimento con Francesco, mio compagno di tanti e tanti viaggi attraverso i mondi videoludici.*

## Scheda introduttiva

<b>Sviluppatore</b>	Ubisoft Montpellier
<b>Editore</b>	Ubisoft
<b>Direttori</b>	Yoan Fanise Paul Tumelaire
<b>Produttore</b>	Bruno Galet
<b>Designer</b>	Julien Chevallier
<b>Programmatore</b>	Stéphane Fricard
<b>Artista</b>	Paul Tumelaire Matt & Ed Gerard Barnaud
<b>Scrittori</b>	Simon Chocquet-Bottani Yoan Fanise Gabrielle Shrager Paul Tumelaire
<b>Compositore</b>	Ian Livingstone
<b>Motore grafico</b>	UbiArt Framework
<b>Data di lancio</b>	24-giu-14
<b>Genere</b>	Puzzle adventure
<b>Modalità</b>	Single-player



<b>Modalità</b>	Single-player
<b>Genere</b>	Puzzle adventure
<b>Data di lancio</b>	24-giu-14
<b>Motore grafico</b>	UbiArt Framework
<b>Compositore</b>	Ian Livingstone Paul Tumelaire Gabrielle Shrager
<b>Scrittori</b>	Yoan Fanise Simon Chocquet-Bottani Gerard Barnaud

## Partendo dall'obiettivo iniziale...

*Valiant Hearts*, titolo prodotto da Ubisoft Montpellier e pubblicato nel 2014, colpisce in modo particolare per l'estrema coerenza con la quale, senza mai perdere di vista l'obiettivo originario, ogni componente si contestualizza in un tutt'uno organico e, partecipando alla costruzione della visione complessiva, si arricchisce delle altre e le altre arricchisce.

La breve sintesi fornita in un'intervista dai direttori del progetto, Paul Tumelaire e Yoan Fanise, e dal produttore associato presso Ubisoft, Guillaume Cerda, introduce ottimamente gli stimoli e gli scopi all'origine del progetto:

---

*Quando Paul Tumelaire ha avviato il progetto nel 2010, Yoan<sup>1</sup> ci ha portato alcune lettere e documenti storici che aveva ereditato da sua nonna. Ce ne siamo serviti come fonte di ispirazione. Leggere le lettere del suo bisnonno al Fronte, ci ha comunicato un'emozione molto intensa. Fondamentalmente, c'era un contrasto netto con i documenti militari che erano troppo fattuali, troppo freddi. **Fin dall'inizio abbiamo voluto rendere omaggio a quelle persone che avevano sperimentato gli orrori della guerra.** Fu solo nel 2013 che ci siamo resi conto che stava per giungere il centenario e che sarebbe stato opportuno rilasciare il gioco nel 2014.<sup>2</sup>*

---

Per valutare al meglio l'organicità e la ponderatezza delle opzioni stilistiche e di interazione proposte dagli autori di *Valiant Hearts* sarà fondamentale tenere sempre presente il suo obiettivo specifico, poiché è proprio verso questo nucleo centrale che tutti gli elementi continueranno a confluire.

A partire dal genere a cui il titolo appartiene.

L'idea di farne un [puzzle adventure](#) crea, infatti, un'opposizione semantica istintiva con il genere [sparatutto](#) che avrebbe potuto rappresentare più realisticamente l'esperienza di un soldato in guerra. Tralasciando per un attimo la riflessione sul diverso grado di accuratezza storica reso possibile dai due generi, l'alternativa di coinvolgere il giocatore in un'avventura

<sup>1</sup> Yoan Fanise (N.d.A.)

<sup>2</sup> "Lorsque Paul Tumelaire a démarré le projet en 2010, Yoan nous a apporté un tas de lettres et de documents historiques qu'il avait hérités de sa grand-mère. On s'est en servi comme source d'inspiration. La lecture des lettres de son arrière-grand-père au front nous a communiqué une émotion assez folle. En fait, il y avait un vrai contraste entre les documents militaires qui étaient très factuels, très froids. Dès le départ nous voulions rendre hommage à ces personnes qui avaient connu l'horreur de la guerre. Ce n'est qu'en 2013 que nous avons réalisé que le centenaire arrivait et qu'il serait opportun de sortir le jeu en 2014." (T.d.A)

in cui si avanza risolvendo enigmi si delinea innanzitutto in una maggiore focalizzazione verso l'ambientazione, le circostanze narrate e i personaggi ritratti:

---

*Valiant Hearts è un gioco sulla prima guerra mondiale, ma non è un gioco di guerra. Tra i cinque personaggi che il giocatore può scegliere, nessuno ha la possibilità di utilizzare un'arma o di uccidere. Non volevamo sviluppare uno sparatutto. Anche se la maggior parte dei personaggi sono soldati, essi non possiedono affatto uno spirito bellicoso. Sono persone comuni che sono state prelevate dalle proprie case per andare a fare la guerra e che ne hanno conosciuto l'orrore. Abbiamo voluto raccontare come la guerra ha influenzato la loro vita. Da ciò ha origine il lato emotivo del gioco. Certo, ci sono delle morti nel gioco, ma è la guerra che uccide, non i personaggi. Quest'ultimi dovranno evitarli, i proiettili e le granate.*<sup>3</sup>

---

Non ci troviamo, quindi, di fronte a soldati, ma a gente comune, che deve cavarsela, interpretare le situazioni al meglio, cercando di sopravvivere in ambienti di cui non ha esperienza alcuna.

Tale approccio mi sembra essere alla base della contestualizzazione



Figura 1 - Emile Chaillon, il contadino francese di Saint Mihiel

narrativa fornita al [tutorial](#), durante il quale la posizione del giocatore si trova fin da subito sovrapposta a quella del personaggio di Émile (Figura 1), condividendo la stessa mancanza di conoscenza dell'interazione richiesta e, probabilmente, il disorientamento originato dal cambio repentino di scena.

Émile (Figura 2), ancora in abiti civili, entra nella caserma di Saint Mihiel, vi si ritrova in mutande<sup>4</sup> insieme a tutti gli altri commilitoni, ne esce in

#### VIDEOGIOCO ROMPICAPO (PUZZLE GAME)

UN VIDEOGIOCO ROMPICAPO È IL TERMINE UTILIZZATO PER IDENTIFICARE QUELLA PARTICOLARE CATEGORIA DI VIDEOGIOCHI DEDICATA ALLA SOLUZIONE DI ENIGMI SOTTO FORMA DI PUZZLE LOGICI, STRATEGICI O IN CUI, AD ESEMPIO, SI DEVE COMPLETARE UNA SEQUENZA (NUMERI, PAROLE, FORME GEOMETRICHE), ECC.

#### VIDEOGIOCO D'AVVENTURA (ADVENTURE GAME)

IL VIDEOGIOCO D'AVVENTURA, PIÙ NOTO SEMPLICEMENTE COME AVVENTURA (O ADVENTURE), È UN GENERE DI VIDEOGIOCO CARATTERIZZATO DALL'ESPLORAZIONE, RISOLUZIONE DI ENIGMI, INTERAZIONE CON PERSONAGGI DI GIOCO ED È INCENTRATO SULLA NARRAZIONE PIUTTOSTO CHE SULLE SFIDE BASATE SULLA PRONTEZZA DI RIFLESSI.

#### SPARATUTTO (SHOOTER)

CON SPARATUTTO SI INDICANO DIVERSE CATEGORIE DI VIDEOGIOCHI IN CUI L'AZIONE PREDOMINANTE È SPARARE CON DIVERSI TIPI DI ARMI A DISTANZA, MA NON NECESSARIAMENTE ARMI DA FUOCO, AI NEMICI CHE INFESTANO I LIVELLI DI GIOCO.

<sup>3</sup> "Soldats inconnus est un jeu sur la première guerre mondiale, mais ce n'est pas un jeu de guerre. Parmi les cinq personnages que le joueur peut choisir, aucun n'a la possibilité d'utiliser une arme ni de tuer. Nous ne voulions pas faire un jeu de tuerie. Si la plupart des personnages sont des soldats, ils n'ont pas pour autant l'esprit belliqueux. Ce sont des gens ordinaires qu'on a sortis de chez eux pour aller faire la guerre et qui ont connu l'horreur. Nous avons voulu raconter comment la guerre a affecté leur vie. D'où le côté émotionnel du jeu. Certes, il y a des morts dans le jeu, mais c'est la guerre qui tue, pas les personnages. Ceux-ci doivent éviter les balles et les obus." (T.d.A.)

<sup>4</sup> L'immagine dei contadini o comuni abitanti di Saint Mihiel in mutande davanti alle parole *Liberté, Égalité, Fraternité* mi è sembrata un commento tristemente ironico su come quei principi fondanti della Francia fossero stati ridotti. Credo che anche l'immagine della bandiera francese a brandelli alla fine della battaglia a Crusnes abbia lo stesso intento simbolico.



Figura 2 - Le tre fasi del tutorial: Emile arriva alla caserma di Saint Mihiel, si sveste degli abiti di civile per indossare la divisa dell'esercito francese e infine impara a combattere.

divisa e, al suono della tromba, si cimenta goffamente (e il giocatore con lui) in un combattimento contro manichini che indossano elmetti dell'esercito tedesco<sup>5</sup>.

“Ecco ciò che mi aspetta in questa guerra”, potrebbe essere la riflessione di Émile durante l'addestramento e: “ecco le meccaniche di gioco che mi aspettano” potrebbe essere quella del giocatore, mentre segue le indicazioni del tutorial. Quasi nessun combattimento, tuttavia, sarà proposto durante le ore successive, nessuna arma sarà imbracciata dai personaggi principali e i comandi appresi saranno usati dal giocatore per superare ostacoli di una natura del tutto diversa.

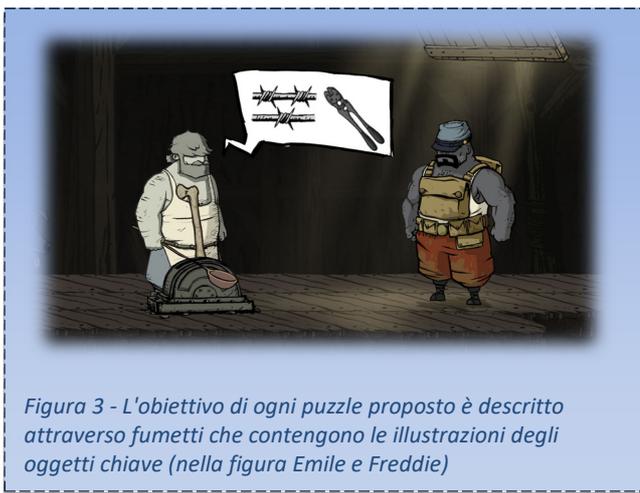


Figura 3 - L'obiettivo di ogni puzzle proposto è descritto attraverso fumetti che contengono le illustrazioni degli oggetti chiave (nella figura Emile e Freddie)

Il gameplay offerto da *Valiant Hearts* è, in realtà, una delle parti più aspramente criticata dagli esperti del settore e credo che sia il motivo principale per cui il suo *metascore* si è bloccato a 77/100<sup>6</sup>.

I puzzle di *Valiant Hearts* (Figura 3), inframmezzati

dalle sezioni più [action](#) di Freddie (Figura 4) o da quelle [rhythm game](#)

#### TUTORIAL

CON TUTORIAL SI INTENDONO LE SEZIONI DI UN VIDEOGIOCO CHE HANNO LO SCOPO DI ASSISTERE IL GIOCATORE NELL'APPRENDIMENTO DI TUTTE LE POSSIBILI INTERAZIONI DI GIOCO, SI TRATTA PER LO PIÙ DI TUTORIAL INTERATTIVI DURANTE IL QUALE L'UTENTE SEGUE LE ISTRUZIONI A SCHERMO E RICEVE FEEDBACK CIRCA LA CORRETTEZZA DELLE SUE AZIONI.

#### VIDEOGIOCO D'AZIONE (ACTION GAME)

VIDEOGIOCO D'AZIONE È IL TERMINE UTILIZZATO PER INDICARE QUELLA CATEGORIA DI VIDEOGIOCHI BASATI ESSENZIALMENTE SULL'AZIONE, RICCHI AD ESEMPIO DI COMBATTIMENTI FRENETICI, SIA CON ARMI CHE SENZA. AL GIOCATORE È QUINDI RICHIESTA LA PRONTEZZA E L'AGILITÀ NEL MUOVERE I COMANDI DEL GIOCO, MENTRE IL RAGIONAMENTO PUÒ ANCHE AVERE IMPORTANZA MARGINALE A SECONDA DEI CASI.

#### VIDEOGIOCO MUSICALE (RHYTHM GAME)

UN VIDEOGIOCO MUSICALE È UN TIPO DI VIDEOGIOCO NEL QUALE IL GIOCATORE DEVE SEGUIRE UNA SEQUENZA DI MOVIMENTI O RITMI SPECIFICI, O COMUNQUE IN CUI IL GAMEPLAY SI BASA SULLA MUSICA.

<sup>5</sup> Quando Saint Mihiel sarà occupata dai tedeschi, si ritornerà alla caserma ma i manichini indosseranno simbolicamente gli elmetti francesi e un quadro di un ufficiale dell'Impero tedesco (che non sono riuscita a identificare) coprirà goffamente i tre principi della Repubblica Francese ancora impressi sulla parete: *Liberté, Égalité, Fraternité*.

<sup>6</sup> Fonte [Metacritic](#)



Figura 5 - Anna, l'infermiera belga, in cerca di suo padre



Figura 4 - Freddie, il volontario americano, in cerca di vendetta

di Anna (*Figura 5*), sono effettivamente lineari e semplici, ma fungono da simulazioni schematiche delle possibili interazioni con oggetti e ambienti tipici di quel momento storico. Benché, a causa dell'estrema semplicità, corrano il rischio di essere considerati come un mero pretesto per il passaggio da un'ambientazione a quella successiva, a uno sguardo più attento, essi dimostrano invece di sfruttare al massimo il punto di vista privilegiato del giocatore per fornire una maggiore profondità

all'esperienza.

L'interazione con il mondo di gioco, leggermente diversa a seconda del personaggio utilizzato, si propone, inoltre, uno scopo evidentemente formativo se consideriamo che per proseguire nella storia al giocatore viene richiesto frequentemente di aiutare anche i soldati degli eserciti avversari.

A conferma di questa ipotesi scelgo tra tutti il livello ambientato a Vauquois.

L'azione si svolge all'interno di una fitta rete di tunnel, in cui Émile deve proseguire con attenzione per non far detonare le mine inesplose e per non farsi sentire dai tedeschi, che a loro volta, impegnati in quella che è nota come la guerra sotterranea, stanno scavando sotto le colline di Vauquois.

Avanzando nel livello, Émile incontra un soldato dell'esercito avversario rimasto intrappolato. Lo aiuta. Da quel momento i



Figura 6 - Nell'immagine il caldo ringraziamento del soldato tedesco ad Emile per averlo aiutato durante il livello nei tunnel di Vauquois (nella figura anche il cane Walt)

puzzle vengono risolti soltanto se si collabora con il tedesco. Grazie a questa cooperazione per il giocatore è più che istintivo creare un rapporto di fratellanza con lui (*Figura 6*), un sentimento che renderà più sconvolgente il momento in cui, dopo aver salvato Émile dai suoi commilitoni, il soldato tedesco morirà in conseguenza della riuscita del piano francese, quello stesso piano in cui Émile (e il giocatore) era stato coinvolto senza conoscerne i dettagli.

Durante l'intervista a *Le Monde*, Tumelaire, Fanise e Cerda, discutendo della decisione di utilizzare uno stile artistico simile a quello del fumetto, chiariscono il proposito guida nello sviluppo del gioco:

---

*La nostra preoccupazione era quella di rendere questo gioco più accessibile possibile e di toccare un pubblico più vasto di quello dei giovani. Il fumetto offre questa accessibilità. Era inoltre una maniera differente di trattare la guerra nei videogiochi.*<sup>7</sup>

---

Questa risposta, oltre a non lasciare nessun dubbio riguardo al fatto che il gameplay semplificato non è da considerarsi come il risultato di un errore di design ma come quello di una volontà specifica degli autori di *Valiant Hearts*, mi permette di allargare la discussione verso l'importantissimo ruolo svolto dalla componente artistica<sup>8</sup> nell'ottenimento dell'accuratezza storica, nella creazione di una narrazione multilivello e nella costruzione emotiva del racconto.



Nell'intervista appena citata, gli autori entrano approfonditamente nel dettaglio delle scelte stilistiche, spiegandone anche alcuni degli elementi simbolici:

---

*Trattiamo un argomento molto serio che è la Grande Guerra con una direzione artistica che si avvicina al fumetto, ma che malgrado tutto riesce a mostrare le atrocità della guerra. È questo che è molto sorprendente nel gioco. Le prime scene sono molto colorate, l'atmosfera è tragicomica.*<sup>9</sup>

*(Le trincee) eravamo tenuti a mostrarle, perché l'universo delle trincee è radicato nell'immaginario collettivo. Ma si vedono anche paesaggi molto colorati, essendo la guerra iniziata nel cuore dell'estate. Man mano che si entra nel conflitto, gli scenari*

<sup>7</sup> "Notre souci était de rendre ce jeu le plus accessible possible et de toucher un public plus large que celui des jeunes. La bande dessinée offre cette accessibilité. C'était aussi une manière différente de traiter la guerre dans les jeux vidéo." (T.d.A.)

<sup>8</sup> L'intero progetto Valiant Hearts nasce in realtà proprio dai concept art prodotti da Paul Tumelaire utilizzando il motore grafico 2D di Ubisoft, l'UbiArt Framework.

<sup>9</sup> "Nous traitons d'un sujet très sérieux qui est la Grande Guerre avec une direction artistique qui se rapproche de la bande dessinée, mais qui malgré tout montre les atrocités de la guerre. C'est ce qui est très étonnant dans le jeu. Les premières scènes sont très colorées, l'ambiance est tragicomique. Une des scènes se déroule dans une gare. On y voit des Français avec du vin, du camembert et une baguette." (T.d.A.)

s'incupiscono, la terra diventa più ocre per essere tutt'uno con il terreno che è straziato. (Figura 7)<sup>10</sup>

Abbiamo voluto donare una dimensione emotiva e drammatica ai nostri personaggi. Essi nascondono gli occhi (Figura 8) perché non vogliono guardare in faccia la realtà. Provano vergogna per aver approvato questa guerra. Ma essi incontreranno degli innocenti di cui si vedranno gli occhi.<sup>11</sup>



La storia è raccontata soprattutto attraverso le immagini.

I personaggi infatti non dialogano tra di loro se non utilizzando un misto di versi e parole prese dalla lingua del loro paese di appartenenza.

Proprio per questo è attraverso il confronto tra le immagini e la musica, che le commenta armonicamente o disarmonicamente, sottolineandone il tono umoristico o doloroso, o con la voce narrante, che, di volta in volta, interviene ad allargare la visuale o ad esplicitare gli stati d'animo dei personaggi, che ne è concretizzata e valorizzata la forza semantica.

Gerard Barnaud, responsabile della localizzazione per Ubisoft, esprime l'importanza della voce narrante in due diverse circostanze.

In un'intervista al sito Xbox Dynasty...

<sup>10</sup> "Nous nous devons de les montrer, car l'univers des tranchées est ancré dans l'imaginaire collectif. Mais on voit aussi des paysages très colorés, la guerre ayant commencé au cœur de l'été. Au fur et à mesure qu'on entre dans le conflit, les décors s'assombrissent, la terre devient plus ocre pour faire corps avec le sol qui est meurtri." (T.d.A.)

<sup>11</sup> "Nous avons voulu donner une dimension émotionnelle et dramatique à nos personnages. Ils cachent leurs yeux parce qu'ils ne veulent pas regarder la réalité en face. Ils ont honte d'avoir approuvé cette guerre. Mais ils vont rencontrer des innocents dont on verra les yeux." (T.d.A.)

---

*Volevamo che i giocatori venissero a conoscenza di come i protagonisti non perdano l'umanità nel caos, di come subiscano dolore e disperazione e di come la guerra possa portare alla luce il male presente negli uomini. E anche il Narratore che ci accompagna è molto importante in questo. Esso dovrebbe servire da ponte tra i personaggi e i giocatori, quasi come se un nonno raccontasse di un'epoca da lungo tempo trascorsa.*<sup>12</sup>

---

...e in una delle slide della presentazione relativa alle difficoltà incontrate nella localizzazione

**Audios**

 <p><b>Émile</b> French farmer, main actor, needs to be expressive, will do the last letter, the signature of the game, should give goose bump to the players.</p>	 <p><b>Marie</b> Emile's daughter. Not playable, but central to the story she's what is keeping Emile and Karl alive. Young woman in her early 20's but not a love interest for the players.</p>	 <p><b>Narrator</b> The main role of the game. Always off-screen, no visual, soft time constraint. Not necessarily a video game actor, but we need a great voice. The voice should be strong enough to bring the player in the world and make him believe in the story.</p>
---	---	--

*Figura 9 - Una delle slide contenute nella presentazione di Gerard Barnaud, nella quale vengono indicate le linee guida per le voci da assegnare nel doppiaggio di Emile, Marie e al Narratore*

per le diverse nazioni in cui il gioco è stato distribuito, nella quale Barnaud indica quello del Narratore come il ruolo principale, in quanto, proprio attraverso la sua voce, il giocatore sarà trasportato nel mondo descritto e potrà credere alla storia raccontata (Figura 9).

È importante sottolineare come anche gli specifici background assegnati ai protagonisti siano motivati dall'intento di una

ricostruzione storica del conflitto più ampia possibile oltre a quello più ovvio di stimolo ad una partecipazione emotiva da parte dei giocatori.

Come spesso ripetuto dalle figure coinvolte nel progetto, i personaggi sono di fantasia ma ricalcano persone realmente vissute, così come la trama stessa che, come indicato dalla frase di apertura del gioco, è liberamente ispirata agli eventi del fronte occidentale in base ai dati raccolti attraverso le testimonianze dirette consultate durante lo sviluppo:



---

*Tutti i personaggi sono fittizi, ma ci sono nei diari storie reali che ci hanno ispirato. Così l'americano Freddie è un tributo al soldato di colore Freddie Stowers, che ha davvero combattuto in Francia. E Walt (Figura 10) il cane trova la sua ispirazione nel Sergente*

<sup>12</sup> "Wir möchten den Gamern nahebringen, wie ihre Protagonisten die Menschlichkeit im Chaos nicht verlieren, wie sie Trauer und Schmerz erleben und wie der Krieg das Böse im Menschen zum Vorschein bringen kann. Daher gibt es auf jeder Seite einen Hauptcharakter. Und auch unser begleitender Sprecher ist hier sehr wichtig. Er soll als Brücke zwischen den Helden und den Spielern dienen, fast so als wenn ein Großvater seinen Enkeln aus einer längst vergangenen Zeit berichtet." (T.d.A.)

*Stubby, un cane di guerra, che è stato effettivamente promosso a sergente ed è stato premiato con varie medaglie.<sup>13</sup>*

*Abbiamo voluto fin dall'inizio illuminare tutti i lati della guerra. Dal punto di vista tedesco ci sono state vittime innocenti proprio come sul lato degli americani, dei francesi o dei belgi. Anche gli animali erano attivi durante la guerra; ci sono tante storie interessanti a riguardo. **Pertanto, abbiamo deciso che gli orrori della guerra non dovessero essere raccontati a senso unico.**<sup>14</sup>*



Il contadino francese Émile, il suo genero tedesco Karl (*Figura 11*), il soldato americano Freddie, l'infermiera belga Anna e il cane Walt rappresentano per antonomasia i loro corrispettivi realmente toccati dalla Grande Guerra e, grazie ai ruoli loro assegnati, consentono di presentare, oltre le possibili motivazioni personali, i diversi contesti e ambienti in cui si svolse il conflitto, rendendo meno forzata una trama il cui sviluppo sarebbe parso altrimenti troppo guidato.

E sono Walt, il cane, e il barone Von Dorf gli strumenti personificati di quel destino, spesso nominato dal Narratore a giustificazione di una serie di coincidenze evidentemente non plausibili, che hanno permesso a Ubisoft Montpellier di concentrarsi su situazioni sempre diverse collegandole tra loro con un filo narrativo molto sottile.

Oltre al ruolo di antagonista strumentale che, in antitesi al cane Walt, agisca da collante nelle storie personali dei personaggi, spingendoli a collaborare per una causa che risulti condivisa, il barone Von Dorf (*Figura 12*) svolge anche una funzione di distacco ironico che sottolinea il proposito di non materializzare all'interno del gioco il concetto di un «cattivo» storicamente identificabile.



<sup>13</sup> "Alle Personen sind fiktiv, aber es gibt in der Tat Erzählungen aus Tagebüchern, die uns inspiriert haben. So ist der Amerikaner Freddie eine Hommage an den damaligen farbigen Soldaten Freddie Stowers, der wirklich in Frankreich gekämpft hat. Und Walt der Hund findet seine Inspiration in Sergeant Stubby, einem Kriegshund, der tatsächlich zum einem Sergeant befördert und mit Orden ausgezeichnet wurde." (T.d.A.)

<sup>14</sup> "Wir wollten von Anfang an alle Seiten des Krieges beleuchten. Auf deutscher Seite gab es genauso unschuldige Opfer wie auf der Seite der Amerikaner, der Franzosen oder der Belgier. Selbst die Tiere waren im Krieg aktiv; darüber gibt es zahlreiche interessante Erzählungen. Daher haben wir uns entschieden, dass der Schrecken des Krieges keine einseitige Geschichte ist." (T.d.A.)



Figura 13 - Il barone Von Dorf, in un campo tedesco, impegnato in una prova di equilibrio mentre festeggia con gli altri ufficiali con vino e birra. Nell'immagine anche Emile in catene e il padre di Anna

L'estrema caricaturalità del Barone Von Dorf, caratteristica che lo accomuna a tutti gli ufficiali mostrati nel gioco (è infatti comica la tavolata tedesca degli ufficiali nel campo di prigionia in cui è tenuto prigioniero Émile (Figura 13) ed è altrettanto comica la danza ebbra degli ufficiali francesi nel campo di prigionia in cui è invece tenuto prigioniero Karl) lo rende manifestamente inverosimile.

La preoccupazione etica di una rappresentazione in chiave umoristica in un

contesto storico ritenuto uno tra i più traumatici del Novecento è sempre stata viva durante lo sviluppo:

---

*Naturalmente cammini su un sottile filo di rasoio quando rappresenti i Francesi come cronici bevitori di vino, gli Americani come montagne di muscoli sempre pronti all'azione e i Tedeschi, con l'elmetto a punta, come mangiatori di wurstel. Ma penso che tutti dovrebbero affrontare la questione con un pizzico di autoironia. Siamo stati in contatto costante con i colleghi in Germania, in modo da non mancare il bersaglio. Come ho già detto: Valiant Hearts non dovrebbe essere una noiosa lezione di storia – E poi nel nucleo dei personaggi vi è sempre una parte di verità.<sup>15</sup>*

---



Figura 14 - Immagine da una delle boss battle tra Freddie e il barone Von Dorf

Fidandomi dello scrupolo applicato dai suoi creatori al fine di non superare quella linea sottile tra legittimo e illegittimo, ipotizzo che proprio per il fatto che il Barone Von Dorf sia stato costruito come l'unico antagonista identificabile, sia stato opportuno non dotarlo di nessuna vivida e profonda personalità, caratteristica invece propria degli altri personaggi principali.

Se consideriamo, inoltre, che le uniche [boss battle](#) presenti si svolgono contro Von Dorf (Figura 14) accentuando maggiormente la parte

<sup>15</sup> "Es ist natürlich ein schmaler Grat, wenn du Franzosen als ständige Weintrinker, Amerikaner als actionliebende Muskelprotze und Deutsche als Wurstesser mit Pickelhaube darstellst. Aber ich denke, dass auch jeder mit einer Prise Selbstironie an die Sache herangehen sollte. Wir standen zudem in regelmäßigem Austausch mit den Kollegen in Deutschland, damit wir nicht über das Ziel hinausschießen. Wie gesagt: Valiant Hearts soll keine fade Geschichtsstunde sein – und am Kern der Charaktere ist am Ende immer noch etwas Wahres dran." (T.d.A.)

puramente ludica, è sempre più chiaro come il puntare su una rappresentazione grottesca del barone li abbia liberati dalla preoccupazione di coinvolgerlo in circostanze che avrebbero creato un distacco eccessivo o un fraintendimento da parte del giocatore.

È infatti la guerra in tutta la sua insensata brutalità che deve essere percepita dal giocatore come l'unico vero nemico a cui sopravvivere.

Dedico un ultimo commento, ultimo vista l'eccessiva pedanteria che forse sto dimostrando, alla parte più esplicitamente formativa del titolo:

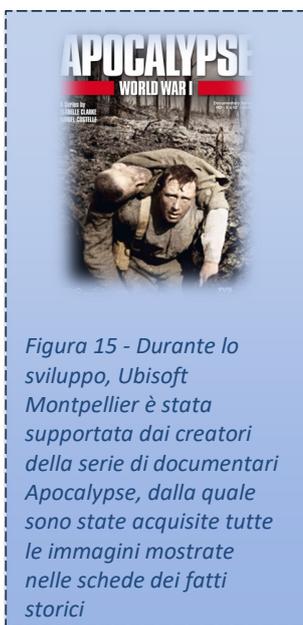


Figura 15 - Durante lo sviluppo, Ubisoft Montpellier è stata supportata dai creatori della serie di documentari Apocalypse, dalla quale sono state acquisite tutte le immagini mostrate nelle schede dei fatti storici

---

*Si trattava per noi di andare al di là del videogioco tradizionale. Come rendere interessante un videogioco sulla Grande Guerra? Con l'introduzione di fatti storici. Alexander Lafon<sup>16</sup> ci ha consigliato di accompagnare i fatti storici con importanti supporti visivi. Ed è quello che abbiamo fatto. Ci sono 55 fatti storici. Una foto accompagna ciascuno di essi (Figura 15). All'improvviso, il giocatore vede un soldato indiano. La prima reazione di coloro che hanno testato il gioco è stata quella di mettere in discussione la presenza di un sikh. Ma premendo un tasto, si scopre che i soldati indiani avevano combattuto a fianco delle truppe dell'Impero Britannico. Vogliamo che il giocatore possa imparare qualcosa.<sup>17</sup>*

---

I documenti, le lettere e le annotazioni sugli oggetti, collezionabili durante l'esperienza di gioco, servono a spostare l'attenzione del giocatore dalle sofferenze e motivazioni individuali al centro della trama all'esperienza collettiva e reale del conflitto.

Anche se si accettasse l'ipotesi (da me non condivisa) che essi possano spezzare il ritmo del gioco, ritengo essenziale che il racconto sia di continuo confrontato con la Storia per risolvere il costante rischio di

<sup>16</sup> Alexandre Lafon è il direttore della *Mission du centenaire* della Prima Guerra mondiale, che ha coadiuvato Ubisoft Montpellier negli studi per assicurare l'accuratezza storica in *Valiant Hearts*.

<sup>17</sup> "Il s'agissait pour nous de dépasser le jeu vidéo traditionnel. Comment rendre intéressant un jeu vidéo sur la Grande Guerre? En introduisant des faits historiques. Alexandre Lafon nous a conseillé d'accompagner les faits historiques de grands visuels. C'est ce que nous avons fait. Il y a 55 faits historiques. Une photo accompagne chacun d'entre eux. Tout à coup, le joueur aperçoit un soldat indien. La première réaction de ceux qui ont testé le jeu fut de s'interroger sur la présence d'un Sikh. En appuyant sur le bouton, on apprend que les soldats indiens s'étaient battus aux côtés des troupes de l'empire britannique. Nous voulons que le joueur puisse apprendre des choses." (T.d.A.)

**COMBATTIMENTO CON IL BOSS (BOSS BATTLE)**  
IL COMBATTIMENTO CON I DIVERSI BOSS DI UN VIDEOGIOCO, AVVERSARI PARTICOLARMENTE DIFFICILE DA SCONFIGGERE, HA LA FUNZIONE DI ULTIMO OSTACOLO PER FINIRE IL LIVELLO. IL COMBATTIMENTO CON IL BOSS FINALE, CHE COINCIDE SPESSO CON L'ANTAGONISTA PRINCIPALE, RAPPRESENTA L'APICE DELLA SFIDA E/O IL CLIMAX DELLA TRAMA.

distacco causato dai suoi toni umoristici e caricaturali, ma soprattutto perché, piaccia o meno, è questo l'obiettivo sul quale *Valiant Hearts* è stato costruito.

## Attraverso le biforcazioni...

A questo punto il mio approfondimento concentratosi sulla celebrazione delle modalità e dei contenuti con i quali l'opera è stata progettata piuttosto che sulle opinioni personali di noi che ne abbiamo fruito in qualità di giocatori, potrebbe considerarsi concluso.

Eppure...

...Eppure gli stimoli che le ricerche su *Valiant Hearts* e le riflessioni sulla ricezione dell'opera da parte del pubblico mi hanno suscitato sono stati talmente numerosi che mille volte il nucleo della mia analisi si è spostato, mille volte sono tornata sui miei passi tentando di seguire il sentiero originario in nome di una trattazione più organica, coerente e di certo più oggettiva.

Ma alla fine mi sono convinta che condividendo le stimolazioni semantiche che il lavoro di Ubisoft Montpellier, consapevolmente o meno, mi stava offrendo, avrei fatto ancora più onore al titolo che mi ero proposta di approfondire.

Tenterò, quindi, di seguito, di dimostrare sulla traccia degli spunti raccolti che *Valiant Hearts: The Great War* trova, sì, la sua esemplarità nella programmazione puntuale dei suoi elementi, ma anche nella sua scelta controcorrente dell'argomento storico trattato e nel suo distacco dalla tendenza, a mio avviso, pericolosamente relativista della cultura contemporanea.

# La Prima Guerra Mondiale nei videogiochi tra limiti ludici e difficoltà interpretative

La coraggiosa scelta da parte di Ubisoft Montpellier di un'ambientazione rara nell'ambito dei videogiochi è stata messa in evidenza da più parti.

Grazie alla lettura dell'articolo *Représenter la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo: entre absence et uchronie* di Julien Lalu<sup>18</sup>, pubblicato sul sito francese del centenario della Grande Guerra, grazie alle dichiarazioni degli autori e grazie alle scelte narrative e stilistiche presenti nel gioco ho avuto modo di approfondire ulteriormente la radice di questa originalità.

L'articolo di Lalu fornisce, innanzitutto, un'interessante ipotesi per comprendere le ragioni di carattere ludico della rarità di un contesto storico basato sulla Prima Guerra Mondiale<sup>19</sup>.

---

*Qualunque sia il genere di gioco (FPS o RTS), l'attesa, la noia, la paura e la messa in discussione della guerra da parte del soldato, questioni essenziali della prima guerra mondiale, entrano in contrasto con le sfide commerciali e ricreative del videogioco. Un editore vuole vendere e per questo deve offrire un gameplay dinamico.*<sup>20</sup>

---

Oltre alla necessità di un'interazione dinamica che risulti più divertente e più vicina ai gusti dei giocatori, Lalu sottolinea come spesso i videogiochi di guerra si basino sulle influenze cinematografiche hollywoodiane, in cui l'esperienza della Prima Guerra Mondiale ha trovato pochissimo spazio in conseguenza di un mancato interesse verso il conflitto da parte del pubblico nordamericano.

## **SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA (FPS)**

LO SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA È UN SOTTOGENERE DEI VIDEOGIOCHI DI TIPO SPARATUTTO, CHE ADOTTANO UNA VISUALE SOGGETTIVA DIRETTA IN PRIMA PERSONA. GENERALMENTE, LO SCOPO PRINCIPALE È QUELLO DI AFFRONTARE LIVELLI AMBIENTATI IN ESTERNI O INTERNI CON LA VISUALE DI GIOCO CHE SIMULA IL PUNTO DI VISTA DEL PERSONAGGIO PRINCIPALE.

## **VIDEOGIOCO DI STRATEGIA IN TEMPO REALE (RTS)**

UN VIDEOGIOCO STRATEGICO IN TEMPO REALE È UN VIDEOGIOCO DI STRATEGIA IN CUI L'AZIONE NON È SUDDIVISA IN "TURNI" COME NEI WARGAME TRADIZIONALI, BENSÌ FLUISCE IN MODO CONTINUO, LASCIANDO AI GIOCATORI LA POSSIBILITÀ DI AGIRE IN QUALSIASI Istante. IL TERMINE "STRATEGIA" IN QUESTO CONTESTO SI RIFERISCE AL FATTO CHE IL GIOCATORE CONTROLLA INTERI ESERCITI E NON SINGOLE UNITÀ O PERSONAGGI.

<sup>18</sup> Julien Lalu è laureato in Storia Contemporanea presso l'Université de Poitiers. La sua ricerca si è occupata dei discorsi politici e mediatici relativi ai videogiochi e alle possibilità offerte dai videogiochi in campo pedagogico e formativo.

<sup>19</sup> Nel 2016 è stato lanciato un nuovo capitolo, che non ho giocato, della saga di Battlefield ambientato nella Prima Guerra Mondiale, *Battlefield 1*. Sarebbe stato interessante confrontare le esperienze e l'accuratezza storica dei due titoli, soprattutto per capire in che modo gli sviluppatori di *Battlefield 1* possano aver risolto le problematiche legate alla dicotomia guerra di stallo/sparatutto.

<sup>20</sup> "Ainsi, quel que soit le genre du jeu (FPS ou STR), l'attente, l'ennui, la peur et les questionnements du soldat sur la guerre, enjeux essentiels du premier conflit mondial, entrent en opposition avec les enjeux commerciaux et ludiques du jeu vidéo. Une maison d'édition veut faire vendre et pour cela doit offrir un *gameplay* dynamique." (T.d.A)

L'articolo prova a descrivere in sintesi lo schema di base degli [sparatutto in prima persona](#) e degli [strategici in tempo reale](#), i generi più comuni attraverso cui è rappresentata la tematica della guerra nel mercato videoludico; uno schema che, ancora una volta, li mette in contrasto con le circostanze ambientali e psicologiche proprie della Grande Guerra:

---

*In entrambi gli schemi, le azioni militari sono glorificate: sia che portino la pace contro la barbarie sia che stabiliscano un regime pseudo-democratico. Per facilitare la loro attuazione, le battaglie sono fluide e rapide. Il gameplay spinge il giocatore a muoversi senza mettere in discussione la solidità dell'impresa, la stagnazione è sinonimo di fallimento; il giocatore viene ucciso da un proiettile vagante in un FPS o la civiltà che si trova di fronte, evolve più velocemente e lo sopraffà in un RTS. Così, nonostante i ruoli eroici che possono essere messi in scena in una guerra di trincea, ancora una volta, l'attesa e la noia che essa suggerisce non facilitano il ludus e il coinvolgimento del giocatore. (Lalu, 2014)<sup>21</sup>*

---

Abbiamo già affrontato i modi con cui *Valiant Hearts* cerca di superare questo modello per non deviare dall'accuratezza storica e dall'interpretazione del conflitto come una guerra di persone comuni gettate nella più completa inconsapevolezza, combattessero esse da una o dall'altra parte del Fronte.

Se ritorniamo all'articolo di Julien Lalu e alla sua analisi di quelli che sono i valori promossi dalla maggior parte dei videogiochi di guerra, vengono ulteriormente evidenziati il profondo scostamento di *Valiant Hearts*, dal punto di vista interpretativo, dallo standard videoludico e le difficoltà di comunicazione al pubblico da esso derivate:

---

*L'identificazione del giocatore con l'eroe è necessaria affinché egli si accosti al gioco. Essa passa attraverso la sua messa in opposizione al nemico. Per far accettare le sue regole al giocatore, il gameplay e il level design (ambientazione e struttura del livello) di solito sono incorporati in uno schema manicheo. A parte rari titoli (*Spec Ops: The Line* 2012), **il nemico è sempre il male**. Grazie ad un'azione continua e ripetuta - la missione inizia, bisogna avanzare e sparare a rischio di morire - il giocatore non ha il tempo di porsi domande circa gli uomini che affronta. **Perché il giocatore si accosti alla guerra, egli affronta quindi nemici che vogliono diffondere un'ideologia o che utilizzano metodi che egli non può tollerare.** [...]*

<sup>21</sup> "Dans les deux schémas, les actions militaires sont glorifiées: soit elles apportent la paix contre la barbarie, soit elles instaurent un régime pseudo-démocratique. Pour faciliter leur mise en place, les batailles sont lisses et expéditives. Le gameplay pousse le joueur à avancer sans remettre en doute le bien-fondé de l'entreprise, la stagnation est synonyme d'échec; il est tué par une balle perdue dans les FPS ou la civilisation qu'il affronte, évolue plus vite et le submerge dans les STR. Ainsi, malgré les charges héroïques qui peuvent être mises en scène dans la guerre de tranchées, une nouvelle fois, l'attente et l'ennui qu'elle suggère ne facilitent pas le ludus et l'implication du joueur." (T.d.A)

*Nel caso della prima guerra mondiale, lo schema manicheo è più complesso da attuare e da giustificare. Il nemico non è una ideologia estremista o una religione radicalizzata, sono soldati (tedeschi, austriaci, inglesi, francesi) che si battono per il loro paese.<sup>22</sup>*

---

Se la difesa della democrazia e della propria libertà è generalmente il principio trascinante nei conflitti raccontati dai videogiochi di guerra, la risposta dei creatori di *Valiant Hearts a Le Monde* non lascia dubbi sulla visione alla base della loro opera:

---

*Nei videogiochi di guerra classici, si elimina un nemico che è il male e ci si batte per una causa che è in generale la democrazia. Che dire di Valiant Hearts?*

*Abbiamo voluto rompere i codici tradizionali. Abbiamo pensato che anche i tedeschi, come gli altri, vi erano stati scaraventati. **Non vi sono buoni, né cattivi.** Qui, ci concentriamo sui personaggi. Proponiamo di seguire la loro storia. L'obiettivo è sopravvivere a questa guerra. **Piuttosto che sulla democrazia, abbiamo voluto insistere sulla fratellanza e sull'aiuto reciproco.**<sup>23</sup>*

---

Se, però, il loro coraggio, coraggio di portare avanti nonostante tutto l'interpretazione della Grande Guerra condivisa dalla cultura nella quale si muovono, è chiaro, ugualmente evidenti mi sono sembrati alcuni arretramenti quando si è trattato di esprimere quello stesso coraggio nel mercato internazionale.

In questo senso è interessante concentrarsi sulla variazione apportata al titolo originale del videogioco *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*, divenuto nella distribuzione internazionale: *Valiant Hearts: The Great War*.

Se confrontiamo i due titoli tradotti in italiano, *Militi Ignoti: Memorie della Grande Guerra* e *Cuori Impavidi: La Grande Guerra*, notiamo che l'originale in francese pone l'attenzione sui tanti, sulle vittime senza nome, che in quella logorante guerra di trincea persero la vita e le

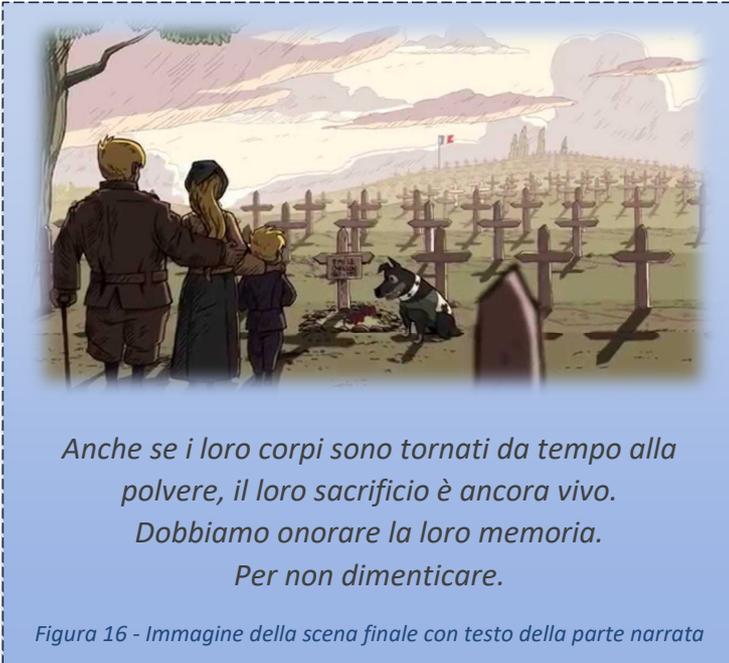
<sup>22</sup> "L'identification du joueur au héros est nécessaire pour qu'il adhère au jeu. Elle passe par sa mise en opposition avec l'ennemi. Pour faire accepter son statut au joueur, le gameplay et le level-design (environnement et structure d'un niveau) sont généralement intégrés à un schéma manichéen. A part de rares titres (Spec Ops : The Line, 2012), l'ennemi est toujours le mal. Grâce à une action soutenue et répétée – la mission commence, il faut avancer et tirer sous peine de mourir – le joueur n'a pas le temps de se poser de questions sur les hommes qu'il affronte. Pour que le joueur adhère à la guerre, il affronte donc des ennemis qui veulent propager une idéologie ou utilisent des procédés qu'il ne peut tolérer. [...] Dans le cas de la Première Guerre mondiale, le schéma manichéen est plus complexe à mettre en place et à justifier. L'ennemi n'est pas une idéologie extrémiste ou une religion radicalisée, ce sont des soldats (Allemand, Autrichien, Anglais, Français) qui se battent pour leur pays." (T.d.A)

<sup>23</sup> "Dans le jeu vidéo de guerre classique, on élimine un ennemi qui est le mal et on se bat pour une cause qui est en général la démocratie. Qu'en est-il de Soldats inconnus?"

Nous avons voulu casser les codes traditionnels. On s'est dit que les Allemands comme les autres avaient été jetés là-dedans. Il n'y a pas de gentil, pas de méchant. Là, on focalise sur les personnages. On propose de suivre leur histoire. Le but c'est qu'il survive à cette guerre. Plutôt que la démocratie, nous avons voulu insister sur la fraternité et l'entraide." (T.d.A)

cui storie reali, non sempre conoscibili, sono rappresentate per antonomasia attraverso i personaggi e attraverso il gioco onorate.

Ancora: le parole recitate sul finale dal narratore, a commento dell'immagine conclusiva di centinaia e centinaia di croci tutte uguali, in un cimitero di guerra (*Figura 16*).



*Anche se i loro corpi sono tornati da tempo alla polvere, il loro sacrificio è ancora vivo.  
Dobbiamo onorare la loro memoria.  
Per non dimenticare.*

*Figura 16 - Immagine della scena finale con testo della parte narrata*

Esse spostano l'attenzione dalla struggente lettera di Émile alle migliaia di soldati, risultando ancora una volta in un'apertura dell'esperienza specifica e personale dei personaggi coinvolti negli eventi narrati verso l'esperienza collettiva del conflitto, un'apertura che ritengo sia alla base della narrazione tutta.

Nemmeno la voce fuori campo, quindi, parla di coraggio o di valore, concetti che, invece, sono alla base del titolo con il quale il gioco è conosciuto nel mondo.

Ho riscontrato tuttavia un'ulteriore significativa alterazione, che credo

importante condividere per una maggiore consapevolezza sulle difficoltà annesse alla comunicazione globalizzata di un messaggio.

Si tratta di una specifica frase tratta dall'ultima lettera di Émile alla figlia Marie:

---

*«La corte marziale mi ha condannato per la morte di un ufficiale.  
Non era mia intenzione ucciderlo, ma la guerra rende folli.  
**Ho combattuto per la patria e la libertà.**  
**Il mio onore è intatto.**  
Non devi vergognarti delle mie azioni.»*

---

Avendo esaminato con attenzione il contenuto narrativo ed emotivo del gioco, non riesco in nessun modo a giustificare l'espressione: «*Ho combattuto per la patria e la libertà. Il mio onore è intatto.*»

Ho quindi verificato, prendendo a campione il tedesco e l'inglese, se le altre traduzioni dall'originale riportassero delle modifiche, ma tutte conservano lo stesso riferimento alla patria e alla libertà e all'onore di averle difese presenti della versione italiana.

La mia interpretazione di *Valiant Hearts* era dunque sbagliata?

Eppure ho parlato a lungo dei messaggi espliciti e impliciti, comunicati attraverso le scelte di trama e gameplay e attraverso le immagini proposte...

Eppure ho letto e citato interventi degli autori che chiariscono l'interpretazione della Grande Guerra sulla quale è stato progettato il gioco...

Eppure *patria* e *libertà* sono concetti che assumono e sottintendono una visione ideologica ben precisa, una visione che Ubisoft Montpellier ha continuamente rinnegato più o meno esplicitamente...

Siamo evidentemente di fronte ad un'incoerenza, giusto? Cosa mi sta sfuggendo? In che modo le parole *Patria* e *Libertà* nella lettera di Émile alla figlia Marie diventano improvvisamente giustificabili?

Ho allora deciso di recuperare la frase nella sua versione originale (che riporto non tradotta nelle note), in cui Émile esprime una posizione più passiva ma comunque fiera di fronte alla chiamata alle armi, senza riferimento alcuno ai concetti di *patria* o *libertà*:

---

*La corte marziale mi ha ritenuto colpevole della morte di un ufficiale...  
Non avevo intenzione di ucciderlo.  
La guerra rende folli gli uomini...  
**Ho compiuto il mio dovere, ho fatto la mia parte per la Francia,**  
non devi vergognarti delle mie azioni.*

---

Considerata la grande attenzione posta da Ubisoft sulla localizzazione, è difficile spiegarsi come mai sia stata prodotta una tale profonda variazione in ambito internazionale.

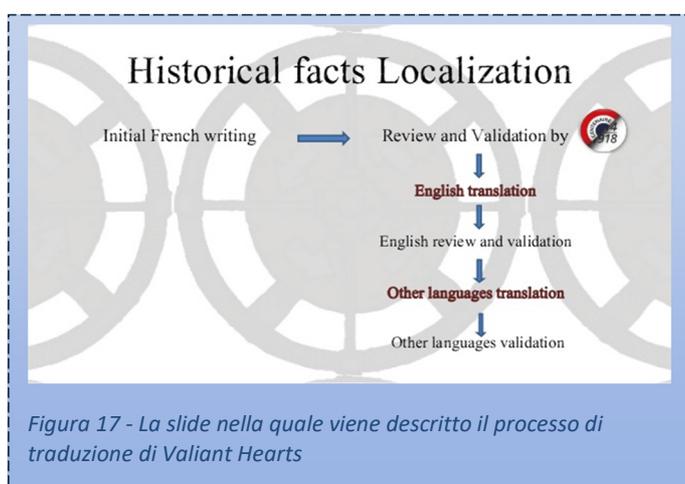


Figura 17 - La slide nella quale viene descritto il processo di traduzione di Valiant Hearts

Potrebbe rivelarsi spunto utile in questa nostra discussione, l'informazione, per cui dobbiamo ringraziare ancora una volta Gerard Barnaud, relativa al modo con cui è stata gestita la traduzione dei vari elementi (Figura 17).

Una volta completata, la versione originale in francese è stata rivista e validata dal comitato della Missione del centenario 1914-1918. A questo punto è stata tradotta, rivista,

validata in inglese ed è questa la versione che diventerà la base per le traduzioni in tutte le altre lingue previste.



Figura 18 - La scheda "Gas!Gas! Quick boys!" confrontata con il suo corrispettivo nella versione francese

Le traduzioni italiana e tedesca (e a questo punto qualsiasi altra che non sia la francese) si sono quindi limitate a riportare i concetti di patria e libertà presenti nella versione inglese.

Altro esempio di una modifica partita dalla traduzione inglese è il titolo di uno dei fatti storici (Figura 18) sbloccabili durante l'esperienza di gioco: *Il Gas! Il Gas! Svelti Ragazzi!*

Per un caso fortunato, ho scoperto che l'espressione fa parte di un verso della poesia, *Dulce et Decorum est*, scritta nell'ottobre 1917 da Wilfred Owen.

In essa il poeta descrive l'orrore dell'esperienza di un attacco chimico al gas di cloro, sottolineandolo con un linguaggio del macabro e disgustoso, per esplodere, infine, nei versi conclusivi che condannano la sublimazione

della guerra sotto la maschera del patriottismo:

---

*Se in qualche orribile sogno anche tu potessi metterti al passo  
dietro il furgone in cui lo scaraventammo,  
e guardare i bianchi occhi contorcersi sul suo volto,  
il suo volto a penzoloni, come un demonio sazio di peccato;  
se potessi sentire il sangue, ad ogni sobbalzo,  
fuoriuscire gorgogliante dai polmoni guasti di bava,  
osceni come il cancro, amari come il rigurgito  
di disgustose, incurabili piaghe su lingue innocenti –  
amico mio, non ripeteresti con tanto compiaciuto fervore  
a fanciulli ansiosi di farsi raccontare gesta disperate,  
la vecchia Menzogna: Dulce et decorum est  
pro patria mori.*

---

Tutto questo prima di verificare che il titolo della scheda nella versione originale non riprendeva la poesia di Owen e quindi la mia volontà di usarlo come ulteriore dimostrazione in-game del distacco degli autori dal concetto di patria non era sensata.

Tralascerei un commento più approfondito su quanto questo riferimento letterario appaia in netta contraddizione con le altre alterazioni discusse per tornare al nostro argomento iniziale.

La variazione, ricalcata dalla differenza nel titolo, nelle ultime parole di Émile e persino nei concetti espressi dai vari trailer del gioco, influenza profondamente il contenuto semantico del messaggio finale, collegando il contadino Émile e gli altri protagonisti a principi di onore, coraggio, patria e libertà che, invece, si avvicinano innegabilmente alla visione manichea di sacrificio del bene contro il male, proprie del modello americano-centrico.

Tuttavia mi è impossibile decidere in maniera definitiva, certa e oggettiva se questa scelta possa rappresentare una mancanza di coraggio al di fuori dei propri confini culturali, un'interferenza delle esigenze del mercato, un problema nel meccanismo delle traduzioni o una profonda sfiducia nella capacità delle altre nazioni di comprendere una visione più sofisticata e razionale della guerra.

## Alla ricerca di punti di riferimento

Scorrono periodi della mia vita in cui ogni evento vissuto, ogni materiale artistico e informativo con il quale vengo a contatto, si amalgama in un nucleo unico di esperienze, stimoli e prove sui quali fondare la mia ipotesi riguardo al determinato tema che in quel momento specifico si trova intrappolato nella mia testa.

Il mio studio su *Valiant Hearts* si è collocato proprio in uno di quei periodi e molte delle osservazioni che mi ha suscitato potrebbero apparire piuttosto come impacciati voli pindarici sulla dicotomia *fatto vs interpretazione* e potrebbero essere considerate fuori contesto rispetto alla trattazione precedente.

Nonostante tutto, condividerle, non credo, possa nuocere a nessuno.

Se nel capitolo precedente ho provato a sintetizzare l'originalità della prospettiva storica di *Valiant Hearts*, basata su una maggiore consapevolezza della complessità di interpretazione del primo conflitto mondiale rispetto alla più comune semplificazione *bene vs male*, vorrei, in questo, spostare la discussione sui suoi punti di affinità o di distacco dallo scetticismo storico proprio della contemporanea [cultura postmodernista](#).

Per affrontare con maggiore cognizione l'approfondimento di *Valiant Hearts* in qualità di esempio di narrazione storica, è stato necessario, per prima cosa, porsi alcune domande sulle difficoltà di rappresentazione in chiave artistica di eventi storici che hanno causato all'umanità traumi di proporzioni enormi.

Anni fa avevo avuto modo di consultare una raccolta di saggi del filosofo della storia [Hayden White](#) che si interrogavano sulle modalità di reinterpretazione della Storia nella narrativa postmoderna, sia con riferimento alla storiografia vera e propria che alle opere di finzione.

---

*I nuovi generi della rappresentazione post-moderna, para-storica sia nelle forme scritte che visive (docu-dramma, faction, infotainment, la finzione del fatto, metanarrazione storiografica) trattano di fenomeni storici e in tutte «finzionalizzano», in grado minore o maggiore, gli avvenimenti storici e i personaggi che servono loro come referenti della storia.*

---

### POSTMODERNISMO

POSTMODERNISMO È UN TERMINE USATO NEL '900 CON DIVERSI SIGNIFICATI E IN VARI AMBITI CULTURALI, CON IL QUALE GENERICAMENTE SI FA RIFERIMENTO ALLA CRISI DELLA MODERNITÀ NELLE SOCIETÀ A CAPITALISMO AVANZATO, CARATTERIZZATE DA UN'ECONOMIA E UNA FINANZA ESTESE GLOBALMENTE, DALL'INVADENZA DELLA PUBBLICITÀ E DELLA TELEVISIONE NELLE CONVINZIONI PERSONALI, E DA UN ENORME FLUSSO DI NOTIZIE PROVENIENTI DAL WEB, ORMAI INCONTROLLABILE E INVERIFICABILE.

### HAYDEN WHITE

HAYDEN WHITE (1928) È UN FILOSOFO E STORICO STATUNITENSE. È CONOSCIUTO PER AVER SVILUPPATO UN'INDAGINE EPISTEMOLOGICA SULLA STORIA CON UNA RIFLESSIONE SUI CONCETTI DI NARRAZIONE E DI POSTMODERNO.

### GIANNI VATTIMO

TRA I MASSIMI ESPONENTI DELLA CORRENTE POSTMODERNA, È TEORIZZATORE DEL PENSIERO DEBOLE, IN CONTRAPPOSIZIONE CON LE DIVERSE FORME DI PENSIERO FORTE DELL'OTTO-NOVECENTO, CHE SI PROPONEVANO COME SUPERAMENTO DELLE POSIZIONI FILOSOFICHE PRECEDENTI E SMASCHERAMENTO DEI LORO ERRORI. IL PENSIERO DEBOLE È INVECE UN ATTEGGIAMENTO DELLA POSTMODERNITÀ CHE ACCETTA IL PESO DELL'"ERRORE", OSSIA DEL CADUCO, DELL'EFFIMERO, DI TUTTO CIÒ CHE È STORICO E UMANO.

*Valiant Hearts* segue in modo evidente i dettami della narrazione postmoderna, in cui eventi e personaggi reali vengono incarnati attraverso eventi e personaggi «finzionalizzati» e, al fine di concretizzare al meglio la pluralità dei singoli che si nascondono dietro la Storia, moltiplica i punti di vista attraverso i quali è sviluppato il racconto.

Secondo White, sono stati proprio i tragici eventi nel ventesimo secolo (tra gli altri: le guerre mondiali, l'Olocausto, le armi nucleari) a dare origine ad un profondo senso di impotenza nei confronti della loro esprimibilità, smascherando la labilità dell'approccio razionale e positivista basato sulla certezza, caratteristica della storiografia tradizionale, che lo sviluppo storico corrisponda al raggiungimento di un grado di civiltà sempre superiore rispetto al precedente.

---

*Alcuni di questi avvenimenti, quali le due guerre mondiali [...] nella coscienza di certi gruppi sociali funzionano come si pensa funzionino i traumi infantili nella psiche di individui nevrotici. **Ciò significa che non possono essere semplicemente dimenticati o levati dalla mente o, d'altro canto, ricordati adeguatamente**, cioè identificati chiaramente e in modo non ambiguo nel loro significato e contestualizzati nella memoria collettiva in modo tale da ridurne l'ombra nera che essi gettano sulla capacità della collettività di accettare il proprio presente e di progettare un futuro privo del loro effetto debilitante.*

---

Come reazione a questa impotenza, il postmodernismo ha sviluppato un profondo scetticismo verso la possibilità di narrare l'evento senza sconvolgerne le radici reali, teorizzando la necessità di discostarsi da una visione monolitica della Storia a favore di un pluralismo di interpretazione.

Il ripudio dei metodi classici della storiografia è perfettamente sintetizzato dalle parole di [Gianni Vattimo](#), emblematica voce del pensiero postmoderno:

---

*Non c'è una storia unica, ci sono immagini del passato proposte da punti di vista diversi, ed è illusorio pensare che ci sia un punto di vista supremo.*

---

Anche in questo senso, *Valiant Hearts* sembra porsi perfettamente all'interno della cultura postmodernista.

frettolosamente e corredato da



Primo agosto 1914 dopo l'assassinio dell'arciduca Francesco Ferdinando, l'erede al trono austro-ungarico, la Germania dichiarò guerra alla Russia.



A causa delle alleanze in atto, la Francia iniziò a prepararsi al conflitto.



Poche ore dopo l'annuncio della mobilitazione generale ai tedeschi residenti in Francia fu chiesto di lasciare il paese. Karl era uno di loro.

Figura 19 - Immagini e testo della parte narrata della scena introduttiva

poche immagini che aggiungono una prospettiva storica allargata a tutta l'Europa (Figura 19).

L'attenzione è, quindi, immediatamente dirottata dalle tradizionali analisi storiografiche sulle cause e gli effetti o sulle differenti posizioni nazionali (che il narratore liquida con un semplice «*a causa delle alleanze in atto*») alle vittime impotenti di quegli eventi, risultando, a mio avviso, in una critica implicita alla volontà di armonizzazione della storia da cui è spesso mossa la storiografia.

*Valiant Hearts*, al contrario, sembra continuamente negare la razionalità o la sensatezza di ciò che racconta.

**La guerra rende folli gli uomini** e non c'è nessuna motivazione logica dietro questa follia.

Per dimostrare ancora più apertamente l'atteggiamento di critica di *Valiant Hearts* verso la

Historical facts Localization

Various problems we faced:

- 1) The winners write History
- 2) History is nationalist, reality is neutral and international
- 3) What is interesting for one country isn't interesting for everyone
- 4) A country is not a language

Figura 20 - La slide nella quale vengono elencati i problemi affrontati nella creazione delle schede sui fatti storici

storiografia, riprendiamo di nuovo una delle slide (Figura 20) di Gerard Barnaud nella quale vengono elencati i problemi affrontati durante il processo di localizzazione dei fatti storici:

---

*I diversi problemi che abbiamo affrontato*

- 1) ***I vincitori scrivono la Storia***
- 2) ***La Storia è nazionalista, la realtà***

***è neutrale e internazionale.***

- 3) *Ciò che è interessante per una nazione non è interessante per un'altra*
  - 4) *Una nazione non è una lingua*
- 

«*I vincitori scrivono la Storia*» e «*la Storia è nazionalista*» sono affermazioni che esprimono una posizione critica verso l'atto di incanalare i fatti storici in una narrazione faziosa o mistificatoria, laddove la frase «*La realtà è neutrale e internazionale*» dimostra fiducia verso la possibilità di punti fermi nella realtà che siano garanti della neutralità e capaci di una internazionalizzazione dell'esperienza.

Ed è proprio in questa fiducia che *Valiant Hearts* si distacca dal pensiero postmoderno, che invece dubita del concetto stesso di realtà, come ben sintetizzato nei seguenti aforismi tratti da *La Società Trasparente* di Vattimo:

---

*Ciò che chiamiamo la "realtà del mondo" è qualcosa che si costituisce come "contesto" delle molteplici fabulazioni.*

*Si fa strada un ideale di emancipazione che ha alla propria base, piuttosto, l'oscillazione, la pluralità, e in definitiva l'erosione dello stesso 'principio di realtà'.*

---

Partendo dalla consapevolezza della pluralità di interpretazioni della realtà e delle fabulazioni altrettanto molteplici che da quelle interpretazioni si originano, i generi narrativi storiografici del postmodernismo si sono trasformati.

---

*Quello che avviene nel «docudramma» postmoderno o nella metanarrazione storiografica [...] è [...] la sospensione della distinzione tra reale e immaginario. **Tutto è presentato come se appartenesse allo stesso ordine ontologico, sia reale sia immaginario.***

---

Ma quanto la cultura contemporanea è effettivamente influenzata dal gusto postmoderno secondo cui reale e immaginario sono da rappresentarsi sotto forma di un composto indefinito?

Io sono convinta che lo sia profondamente.

Scelgo come esempio dimostrativo di un simile approccio, una delle critiche mosse a *Valiant Hearts* nella recensione pubblicata dal sito IGN:

---

*Meno riuscito è il modo in cui esso ostenta i riferimenti storici accanto alla finzione che sta cercando di sviluppare. Si è costantemente bombardati dalle schede dei fatti storici. La loro lettura è del tutto facoltativa, ma ho trovato la richiesta troppo insistente e un po' irritante. **Si scontra totalmente con il senso di stile creato dall'arte. Valiant Hearts svolge un grande lavoro nel presentare tali informazioni attraverso il mondo stesso. Non ha bisogno di annotazioni in stile Encarta '95.**<sup>24</sup>*

---

Il recensore<sup>25</sup> ha evidentemente una visione personale di quella che avrebbe dovuto essere la struttura narrativa di un gioco ad ambientazione storica, un codice stilistico che si accosta profondamente alla formula postmodernista, secondo cui la finzione può sostituire, pienamente incarnandola, la rappresentazione del reale e *Valiant Hearts* sarebbe colpevole di discostarsi dalle regole di tale struttura.

<sup>24</sup> "Less successful is the way in which it flaunts historical credentials alongside the fiction it's trying to unfold. You're constantly bombarded with historical fact boxes. Reading them is entirely optional, but I found the prompt too insistent and a bit irritating. It totally clashes with the sense of style created by the art. Valiant Hearts does a great job of presenting such information through the world itself. It doesn't need Encarta '95-style footnotes." (T.d.A.)

<sup>25</sup> Voglio specificare che IGN stessa ha pubblicato [un'opinione](#) completamente diversa circa la ricerca di accuratezza storica del titolo trattato. La presa in considerazione della recensione in questione mi serve strumentalmente per giungere alle mie conclusioni relativamente all'eccessiva importanza data, nel nostro tempo, alle opinioni e alle aspettative personali senza che vengano prese in esame le intenzioni di chi crea il prodotto artistico. (N.d.A.)

Ciò che il commento non sembra considerare è che la riproduzione narrativa di eventi storici presenta scogli stilistici e contenutistici difficili da superare, a cui verranno trovate diverse soluzioni a seconda degli scopi ad essa assegnati.

Citando ancora una volta White,

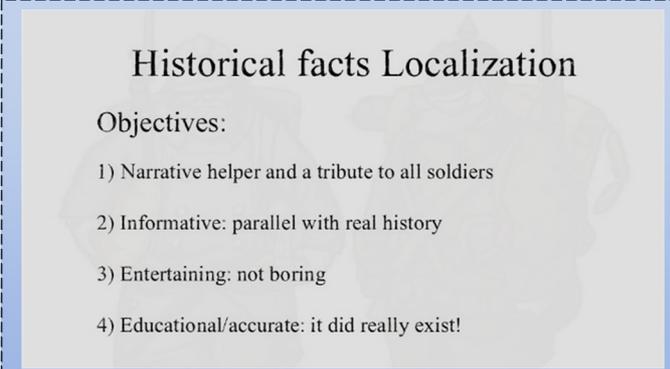
---

*Quella che scegliamo di chiamare narrativa mitica non è soggetta ad alcun obbligo di tenere i due ordini di eventi, reali e immaginari, distinti gli uni dagli altri. **La narrativa diventa un problema solamente quando si desidera dare agli eventi reali la forma di una storia.** È proprio perché gli eventi reali non si presentano come storie che la loro narrativizzazione risulta così difficile.*

---

La trama raccontata e i personaggi di *Valiant Hearts*, come visto, sono ispirati ad eventi reali. Essi sono da considerare come verosimili, non veri.

Gli



**Historical facts Localization**

Objectives:

- 1) Narrative helper and a tribute to all soldiers
- 2) Informative: parallel with real history
- 3) Entertaining: not boring
- 4) Educational/accurate: it did really exist!

gli

*Figura 21 - La slide nella quale vengono elencati gli obiettivi assegnati alle schede sui fatti storici*

elementi verosimili, prendendo in prestito le parole di White, sono necessari per *dare agli eventi reali la forma di una storia*, per organizzarli narrativamente attraverso stratagemmi propri della narrazione mitica, in cui alcuni personaggi o concetti vengono trasformati in agenti strumentali, in cui scenari sono simbolo di stati psicologici individuali o collettivi, in cui i toni

narrativi possono essere scelti arbitrariamente, in cui le voci e gli elementi stilistici possono commentarsi e arricchirsi reciprocamente e, in sintesi, dove l'avvicinarsi degli eventi possa essere dipanato verso una direzione prestabilita.

Tuttavia riconsiderando l'esamina svolta nel primo capitolo del presente saggio e analizzando gli obiettivi assegnati alle schede dei fatti storici ([Figura 21](#)), possiamo dedurre che per Ubisoft Montpellier *Valiant Hearts* non dovesse limitarsi soltanto a raccontare storie ispirate alla realtà:

---

**Obiettivi:**

- 1) *Aiuto narrativo e un tributo a tutti i soldati*
- 2) *Informativo: parallelo con la Storia reale*
- 3) *Di intrattenimento: non noiose*

#### 4) Istruttivo/accurato: *è esistito veramente!*

---

L'elenco di Barnaud dimostra che era intenzione manifesta del team di sviluppo ricreare «*un parallelo con la storia reale*», assicurarsi che il giocatore comprendesse che gli eventi narrati miticamente sono successi veramente e che l'emotività che la trama ci spinge a provare per i personaggi fosse, proprio attraverso le schede dei fatti storici, reindirizzata verso «*tutti i soldati*», la cui memoria desideravano onorare.

In conclusione, criticare come quasi fallimentare la soluzione consapevolmente adottata da Ubisoft Montpellier per superare *la sospensione della distinzione tra reale e fittizio*, si presenta, ai miei occhi, come il travisamento di un'opinione o di un'aspettativa personale in un giudizio di riuscita dell'opera.

In base allo scopo originario dell'opera sarebbe stato più corretto passare attraverso una valutazione della forma e dello stile scelti per raggiungerlo, concentrarsi sul contenuto espresso e, solo successivamente e tenendo presente quanto analizzato, esprimere un'opinione conclusiva e personale sull'esperienza interattiva offertaci.

## Conclusioni

Il dubbio dovrebbe essere alla base di ogni approccio di indagine della realtà.

È nostro compito discernere tra le narrazioni, pretendendo che fatti concreti e documentabili siano, quando possibile, a supporto delle interpretazioni. È nostro compito approfondirne gli scopi e i messaggi, per celebrarle o smitizzarle e, in ogni caso, per non diventare mai vittime passive dei loro obiettivi, sia quelli manifesti sia, e soprattutto, quelli dissimulati.

Tuttavia essere scettici verso la mitizzazione degli eventi storici (e di ogni altro principio umano) non implica accettare come valide tutte le interpretazioni né come ugualmente significative tutte le storie raccontate, né concentrarsi erroneamente sulla sola emozionalità del racconto che altro non è che un potente strumento di immedesimazione al di là del quale è fondamentale comprendere lo scopo all'origine dell'atto comunicativo.

Per questo non posso che ammirare e appoggiare la scelta messa in atto in *Valiant Hearts* che, capace di sfruttare appieno e sapientemente le caratteristiche uniche del medium a cui appartiene, ci ha fornito tutti gli elementi per comprendere il suo messaggio e per costruircene uno, rendendoci pienamente consapevoli del confine tra *fabulazione* e *realtà* all'interno del contesto narrato.

Non posso che ammirare il suo rifiuto di una visione della Grande Guerra mistificata dai vincitori e di una sua rappresentazione propagandistica, nazionalista o ideologizzata.

Questo rifiuto, evitando di semplificare la lettura del mondo in uno scontro *bene vs male*, scontro che rappresenta esso stesso un tentativo di narrazione moralizzante, è un passo importante verso l'ammissione dell'incapacità umana di prevedere gli effetti delle proprie azioni, della propria istintualità violenta e dei propri lati oscuri, un'indole di cui troppo spesso l'umanità è caduta e cade vittima inconsapevole, incapace di difendersi da se stessa.

Ed è per la speranza che nutro di superare prima o poi definitivamente questa inconsapevolezza che ho ammirato il tentativo di *Valiant Hearts: The Great War* di offrire punti di riferimento collettivi, offrire valori umani sui quali costruire un ripudio della guerra consistente, solido.



## Bibliografia

Ahern, C. *Valiant Hearts: The Great War Review*. Tratto da God is a Geek:

<http://www.godisageek.com/2014/06/valiant-hearts-review/>

All Correct Games. *Valiant Hearts: The Great War Localization, Testing, and Voiceover*.

Tratto da All Correct games: <https://allcorrectgames.com/case/valiant-hearts-great-war-localization/>

Barnaud, G. *Localizing valiant hearts gerard barnaud*. Tratto da Slideshare:

<http://www.slideshare.net/GameConnection/localizing-valiant-hearts-gerard-barnaud>

Burns, S. *Valiant Hearts: The Great War Review*. Tratto da Videogamer:

<https://www.videogamer.com/reviews/valiant-hearts-the-great-war-review>

Fantoni, L. *Valiant Hearts: The Great War, il cuore oscuro della guerra - review*. Tratto da

Eurogamer.it: <http://www.eurogamer.it/articles/2014-06-24-valiant-hearts-the-great-war-il-cuore-oscuro-della-guerra-review-recensione>

Fillari, A. *Valiant Hearts: The Great War is haunting*. Tratto da Destructoid:

<https://www.destructoid.com/valiant-hearts-the-great-war-is-haunting-274821.phtml>

Flandrin, A. « *Soldats inconnus* » est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre. Tratto da Le Monde.fr:

[http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre\\_4421313\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html)

Greco, P. *Valiant Hearts: The Great War*. Tratto da Multiplayer.it:

<http://multiplayer.it/recensioni/134034-valiant-hearts-the-great-war-il-coraggio-nel-cuore.html>

Hargreaves, R. *Valiant Hearts: The Great War review – no man's land*. Tratto da Metro:

<http://metro.co.uk/2014/06/26/valiant-hearts-the-great-war-review-no-mans-land-4776140/>

Harman, S. *Valiant Hearts: The Great War and Ubi's big push on the digital front*. Tratto da

eurogamer.net: <http://www.eurogamer.net/articles/2014-05-14-valiant-hearts-the-great-war-and-ubis-big-push-on-the-digital-front>

Krupa, D. *Valiant Hearts: The Great War Review*. Tratto da IGN:

<http://www.ign.com/articles/2014/06/24/valiant-hearts-the-great-war-review>

Lalu, J. *Représenter la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : entre absence et uchronie*. Tratto da 14-18 Mission Centenaire: <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre>

Moriarty, C. *Valiant Hearts, World War I, And the Beauty of History in Games*. Tratto da IGN: <http://www.ign.com/articles/2014/07/15/valiant-hearts-world-war-i-and-the-beauty-of-history-in-games>

Mottura, M. *Molto Più di un Videogioco*. Tratto da Ign Italia: <http://it.ign.com/valiant-hearts-the-great-war-ps4/76046/review/valiant-hearts-molto-piu-di-un-videogioco>

Owen, W. *da: Wilfred Owen, Poesie di guerra*. Tratto da Rai Cultura:

[http://www.educational.rai.it/materiali/file\\_moduli/50959\\_635544138286890791.pdf](http://www.educational.rai.it/materiali/file_moduli/50959_635544138286890791.pdf)

Quentara. *Valiant Hearts: The Great War - Interview mit Gerard Barnaud*. Tratto da xbox dynasty: <http://www.xboxdynasty.de/news/valiant-hearts-the-great-war/interview-mit-gerard-barnaud/>

Tomoch. *Valiant Hearts - All Historical Facts*. Tratto da Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=8zzYChFG-R8>

Ubisoft. *Valiant Hearts: The Great War official trailer [UK]*. Tratto da Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=KhI02WOSfXQ>

Ubisoft. *Valiant Hearts E3 Trailer [US]*. Tratto da Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=MP8q5F6dFqQ>

Ubisoft. *Autour du jeu vidéo « Soldats inconnus » : le carnet de développeurs « Gameplay*.

Tratto da 14/18 Mission Centenaire: <http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/jeu-video/reportage/autour-du-jeu-video-soldats-inconnus-le-carnet-de-0>

Ubisoft. *Autour du jeu vidéo « Soldats inconnus » : le carnet de développeurs « Histoire*.

Tratto da 14/18 Mission Centenaire: <http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/jeu-video/reportage/autour-du-jeu-video-soldats-inconnus-le-carnet-de-1>

Ubisoft. *La série Art et Inspiration du jeu vidéo Soldats Inconnus*. Tratto da 14/18 Mission

Centenaire: <http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/jeu-video/la-serie-art-et-inspiration-du-jeu-video-soldats-inconnus>

Ubisoft. *Valiant Hearts*. Tratto da Ubisoft: <https://www.ubisoft.com/en-GB/game/valiant-hearts/>

*Valiant Hearts: The Great War*. Tratto da Fandom: [http://valianthearts.wikia.com/wiki/Valiant\\_Hearts:\\_The\\_Great\\_War](http://valianthearts.wikia.com/wiki/Valiant_Hearts:_The_Great_War)

*Valiant Hearts: The Great War*. Tratto da Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/valiant-hearts-the-great-war>

Vari. Tratto da 14/18 Mission Centenaire: <http://centenaire.org/fr>

Vattimo, G. *Aforismi*. Tratto da giannivattimo.eu.org: <http://giannivattimo.eu.org/aforismi.php>

White, H. *Storia e Narrazione*. Ravenna: Longo Editore snc.

Per tutte le parole chiave e informazioni generali: Wikipedia: <https://www.wikipedia.org/>

## Sommario

Premessa .....	1
Scheda introduttiva .....	3
Partendo dall'obiettivo iniziale.....	4
Attraverso le biforcazioni.....	15
La Prima Guerra Mondiale nei videogiochi tra limiti ludici e difficoltà interpretative ....	16
Alla ricerca di punti di riferimento .....	23
Conclusioni .....	30
Bibliografia.....	32