

# Brothers: A Tale of Two Sons

C'era una volta un regista, esordirebbe questo scritto se fosse una fiaba. Ma questo scritto parla di una fiaba, e tutto sommato quest'incipit può andar bene.

C'era una volta un regista, che girava film indipendenti di buona fattura. Un giorno, nel 2010, venne chiamato da una scuola di **Örebro** - cittadina svedese che accolse dal Libano la sua famiglia quando aveva soltanto 10 anni - [per tenere una lezione in un corso di game design, parlando dalla prospettiva del filmmaker](#). La lezione ebbe successo, al punto che gli fu chiesto se non volesse cimentarsi ad abbozzare un videogame. Poteva essere un buon passatempo prima del sesto film, un *Balls* che aveva avuto un'accoglienza più tiepida rispetto a opere come *Jalla! Jalla!* o *Zozo*.

Fu così che, in breve tempo, prese forma un mondo fantastico dai contorni immaginifici, sospeso tra l'immaginario dei fratelli Grimm e la mitologia scandinava.

Come ogni fiaba che si rispetti, anche questa non manca di un lieto fine, e fu così che l'idea di ***Brothers: A Tale of Two Sons***, dopo alcuni dinieghi, venne sposata e sviluppata da **Starbreeze Studios**, per poi trovare distribuzione sul mercato nell'agosto 2013 grazie al publisher nostrano **505 Games**.

A pochi giorni dall'uscita della seconda opera di Fares, il cooperativo ***A Way Out***, rispolveriamo una storia dalle forti emozioni e che offre al giocatore, oltre a un gameplay unico, un viaggio per molti versi difficile da dimenticare sul piano visivo.



## Padri e figli

Ogni fiaba che si rispetti riserva ai propri protagonisti un sentiero da percorrere.

La storia di ***Brothers*** inizia all'**ombra di un albero**, su un costone di roccia a strapiombo sul mare, con un ragazzino in ginocchio dinanzi a una lapide. Il sospetto che si tratti della tomba della madre

trova immediata conferma grazie a un flashback nel quale vediamo la donna annegare in mare, scivolando da una barca durante una tempesta, mentre il ragazzo tenta invano di salvarla. Da quel momento, il piccolo **Naiee** svilupperà un **enorme terrore dell'acqua**, e potrà immergersi soltanto aggrappandosi alle salde spalle del fratello maggiore, **Naia**, con il quale intraprenderà ben presto un incredibile viaggio. I due, infatti - ed è qui che il gioco ha veramente inizio - si troveranno sin da subito a dover portare il **padre dal medico del villaggio**, che gli diagnosticherà un terribile male, curabile soltanto dalle acque raccolte nel cuore dell'**Albero della Vita** che si trova dalla parte opposta del regno.



## In cooperare in single player

Fin dai primi passi, il giocatore si ritroverà dinanzi a un **sistema di controlli** totalmente inedito: il tragitto che va dal punto di partenza alla casa del medico è un buon momento per familiarizzare infatti con un sistema che ci permette di governare i due fratelli **contemporaneamente sullo stesso pad, ma separatamente con i due stick analogici**. Con lo **stick destro** controlleremo il giovane **Naiee**, mentre il **sinistro** ci permetterà di direzionare **Naia**. L'operazione all'inizio difficilmente risulterà agevole, specie se si vuol andare avanti spediti: i giochi ci hanno abituato a focalizzarci sul **controllo di un singolo personaggio**, con il quale al massimo ci rapportiamo ai vari NPC e alle intelligenze artificiali, anche in termini cooperativi. Qui dovremo costringerci a **scindere abilmente il pensiero**, sincronizzando i movimenti per superare i singoli puzzle: ci sarà la necessità di sollevare oggetti pesanti in due, bisognerà muoversi in modo da trasportarli aggirando gli ostacoli, si incontreranno puzzle dove sarà richiesto effettuare **in sincrono** movimenti totalmente diversi. In tal senso **Brothers: A Tale of Two Sons rappresenta un'esperienza musicale**: è come imparare un giro d'accordi su un nuovo strumento, la coordinazione fra mano destra e mano sinistra aumenta con la pratica, e il risultato si fa sempre più armonico.

Parimenti, prenderemo confidenza con le singole caratteristiche dei due fratelli e impareremo a sfruttarle nei singoli puzzle in cui incapperemo: **il più grande è più alto, più forte, può nuotare**

(e trasportare il fratellino sulle spalle) e **interagire meglio con gli adulti**, mentre **il minore può adattarsi agli spazi stretti** (dove spesso l'altro non passa) e ha **maggior empatia con bambini e animali**. Muoversi in questa maniera non risulterà complesso, a lungo andare, ma bisogna concedere alla mente il giusto tempo per abituarsi, avere un approccio paziente soprattutto quando, credendo di aver ormai il controllo della situazione, ci si potrebbe trovare a mischiare i comandi e a doverne rapidamente tirare le fila.

Da questo punto di vista, ***Brothers: A Tale of Two Sons* è un vero gioiellino, con un sistema di controlli altamente gestibile, efficiente ed efficace**, che fanno gioco a vari **puzzle dalle meccaniche elaborate**, raramente di difficile risoluzione, ma che mettono alla prova il giocatore in termini di abilità.

## Grammelot

Quel che rende straordinario il **control system** non è soltanto l'aspetto riguardante la gestione dei personaggi nella loro interazione con gli ambienti e nei singoli puzzle. I controlli qui sono una **forma di linguaggio**, prendere confidenza con la gestione dei personaggi ci mette in relazione diretta con i due fratelli, è il primo mezzo per instaurare un rapporto sinergico tra i character e sentirne anche noi l'affetto, gli attriti, le tensioni, le emozioni. Il **legame** in tutta la sua profondità, insomma. Un meccanismo fondamentale in un titolo sostanzialmente **privo di dialoghi**. O meglio, i dialoghi fra i personaggi ci sono, ma non fanno riferimento ad alcun linguaggio codificato o conosciuto. Quel che vediamo nella *mise-en-scene* di *Brothers: A Tale of Two Sons* è un vero e proprio **grammelot**: né voci, né linee di testo, nessun sottotitolo, solo il **teatro dei gesti**, della mimica e dei versi inscenato in un vasto palcoscenico fiabesco, dove tutto risulta miracolosamente comprensibile, dai dialoghi fra i due fratelli a quelli con i vari NPC che incontreremo nel percorso. Intuiremo i dissapori con un dispettoso ragazzo del villaggio, l'amarezza di un troll a cui è stata rapita la compagna, fino ai momenti di emozione più intensa che si scopriranno nel corso di questo straordinario racconto odepórico.



## Echi norreni

Dal punto di vista visivo, non si può non ammirare lo [straordinario lavoro del Concept Artist e illustratore Bradley Wright](#), che restituisce su schermo scenari che sembrano presi a piene mani dai **fratelli Grimm in una fantasmagoria di fogliame dai colori tenui, ruscelli abbacinanti, alte vette e orizzonti lontani.**

**È un libro di fiabe illustrato che prende vita, Brothers**, e il suo impatto su schermo è straordinario, con una **policromia ben dosata** che si stende in immagini eleganti e quiete come un'acquarello; anche nei paesaggi più crudi, dove si rappresenta la **ferocia della guerra e dove regnano ormai soltanto morte e silenzio**, il tratto dei disegni tende a deformare ogni evento tragico sotto la lente lenitiva del fiabesco, con un effetto di lieve straniamento nei confronti di tutto quel che vediamo.

L'**art-style** è straordinario sotto molti aspetti, e ci rende facile passare sopra alcuni dettagli tecnici poco curati e certamente perfettibili: del resto è il **comparto artistico** qui a farla da padrona, e non quello strettamente tecnico.

A far da appropriato corredo alle immagini del gioco è certamente la **colonna sonora** di **Gustaf Grefberg** che non risulta mai fuori luogo, ed è anzi **curatissima nella sua orchestralità**, ma che alla lunga può risultare a tratti monotona nel ripetersi dei principali leitmotiv e nell'eccessivo indugiare su un certo lirismo che dovrebbe invece rappresentare un suo punto di forza. Il **comparto musicale** ha certamente una sua solidità e supporta egregiamente il divenire della storia, ma all'ascolto solitario non riesce a risultare incisivo nonostante sia certamente ben elaborato.



## La perdita, la crescita, la vita

Come tutte le grandi fiabe, *Brothers: A tale of Two Sons* tratta argomenti importanti attraverso un racconto dai contorni quasi infantili. Ma chi ha letto le storie dei Grimm o di Andersen sa bene che dietro a quel fiabesco stava anche un mondo per niente confortevole, con finali spesso tutt'altro che lieti.

*Brothers* non fa eccezione in tal senso, ma un finale tutt'altro che lieto non è affatto casuale né a effetto, contribuendo invece alla funzione formativa della fiaba.

Come scrive lo psicanalista austriaco **Bruno Bettelheim** nel suo *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*:

«Soltanto uscendo nel mondo l'eroe della fiaba (il bambino) può trovare se stesso; e quando trova se stesso trova anche l'altra persona con cui potrà vivere felice per il resto dei suoi giorni, cioè senza dover più provare l'angoscia di separazione. La fiaba è orientata verso il futuro e guida il bambino. La fiaba è orientata verso il futuro e guida il bambino — in termini che egli può comprendere sia nella sua mente conscia, sia in quella inconscia — aiutandolo ad abbandonare i suoi desideri infantili di dipendenza e a raggiungere una più soddisfacente esistenza indipendente.»

Da *Brothers* usciamo formati noi, e anche il bambino che è in noi. ***Brothers* è un racconto d'amore - filiale e fraterno - un racconto sulla crescita, sulla perdita e sulla scoperta di se stessi: è un racconto di formazione e, come tale, porta con sé il suo preziosissimo insegnamento.**

È una storia intensa e dilaniante, in cui la compenetrazione negli stati d'animo dei personaggi è quasi totale, portandoci a viverne i **dolori più intensi**. È un viaggio attraverso paesaggi immaginifici e creature fantastiche che in qualche modo gioca con gli emisferi cerebrali, scissi e al contempo in continua interazione, come i due fratelli, un racconto che tende a unire il **nostro lato emotivo e il nostro lato razionale**, che ci invita a imparare a governarli entrambi e ad armonizzarli, proprio come è necessario per i due piccoli fratellini. Per poter vivere e sopravvivere. È un gioco in cui non si guidano solo Naia e Naiee, ma la **nostra stessa mente**, che in qualche modo si fa protagonista tramite i due personaggi.

**Tre ore scarse**, ma estremamente intense in un un titolo che ci **insegna l'importanza della cooperazione**, anche con quel piccolo fratello (maggiore o minore) che si nasconde da qualche parte dentro la mente di ognuno di noi.