



DOVE C'È LAVORO E FUTURO

ARTIGIANI DEL VIDEOGAME

C'erano una volta l'artigiano e il cantastorie, il pittore e lo scrittore, il fotografo e il cronista. Le professioni però, si sa, stanno cambiando a un ritmo vorticoso e sempre più spesso i nuovi artigiani sono **artigiani digitali**. La bottega è diventata lo studio, gli strumenti di lavoro sono il computer, la tavoletta grafica, il tablet. E le storie vengono raccontate e storicizzate attraverso strumenti nuovi, come il **videogioco**.

Claudia Molinari e Matteo Pozzi sono due di questi artigiani digitali: lei è "la matita", la designer grafica, lui è "la penna", lo scrittore. Insieme sono **We Are Müesli**, una piccola casa di game design nata nel 2013 e improntata a una visione narrativa del videogioco: «Fare videogioco oggi vuol dire toccare aspetti che vanno dalla grafica, alla componente di storytelling e ovviamente alla programmazione – spiega Matteo – e stanno nascendo molte nuove professioni in questo senso. La nostra sfida è quella di valorizzare, tramite un'opera interattiva, il patrimonio culturale di un luogo, il suo tesoro di storie e di cultura».

I videogiochi di Claudia e Matteo riscoprono storie **in modo non convenzionale** e spesso mettono l'utente di fronte a dilemmi etici e riflessioni, permettendogli di immedesimarsi in modo più profondo con tematiche legate a contesti lontani nello spazio e nel tempo.

We Are Müesli ha da subito ottenuto riconoscimenti internazionali, vincendo diversi premi con il gioco **Cave! Cave! Deus Videt**, dedicato all'opera del pittore fiammingo Hieronymus Bosch. «Il videogioco in Italia sta diventando sempre più importante – racconta Claudia – e



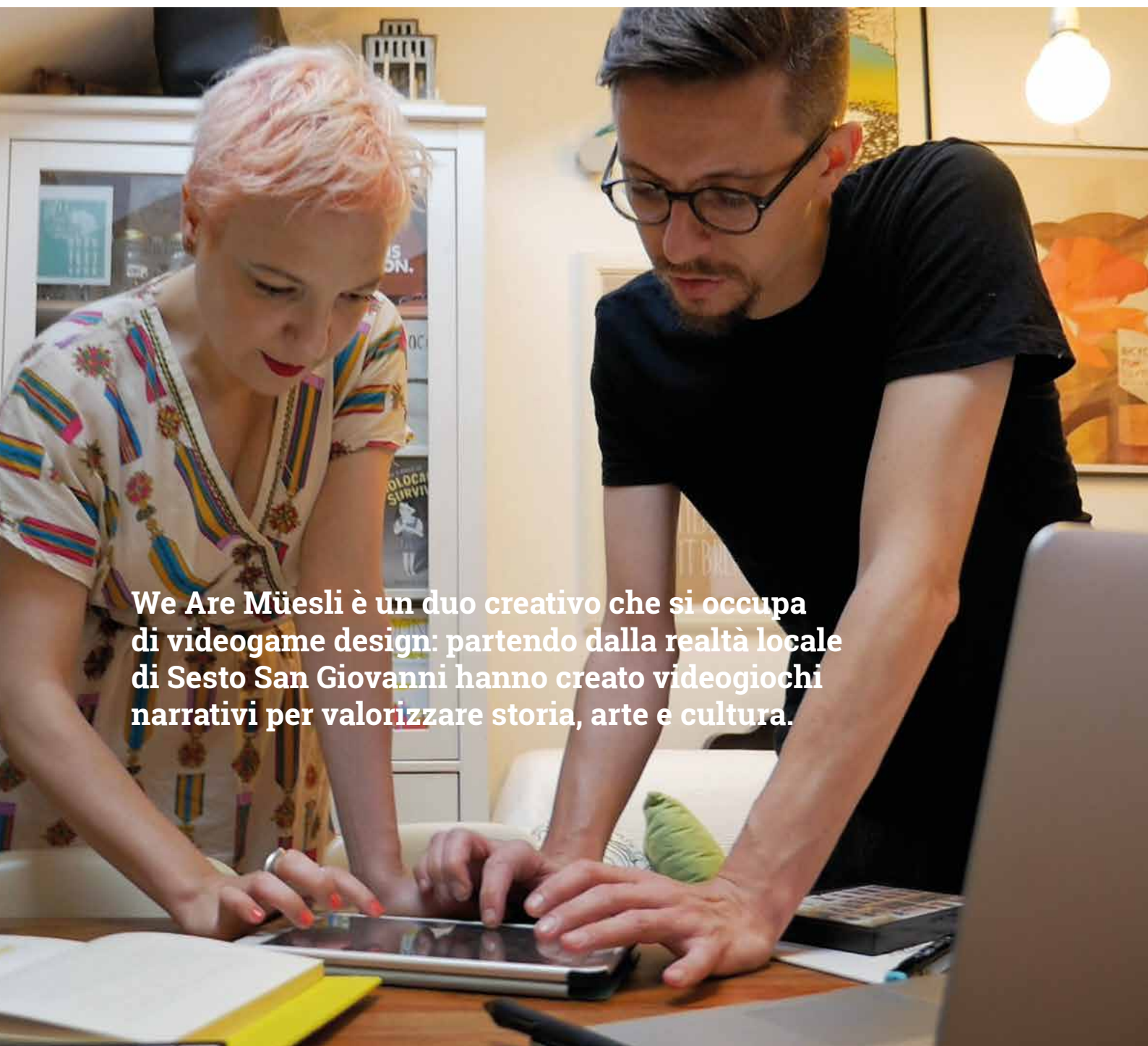
parte del cosiddetto "Made in Italy" al pari di altre discipline del design, come la moda e la grafica».

Nel 2015 We Are Müesli è stata premiata dall'allora BCC di Sesto San Giovanni con il **Premio La Torretta**, riservato alle eccellenze del territorio del Sestese: «È stata una grande sorpresa vedere una banca avvicinarsi a una realtà così poco convenzionale come quella del game design», conclude Claudia.

E proprio a Sesto San Giovanni è dedicato **Venti mesi**, un videogioco del duo realizzato in collaborazione con il Comune in occasione del **70° anniversario della Liberazione** e nato per riscoprire piccole storie capaci di raccontare la quotidianità di Milano durante la guerra: «Venti sono i mesi che vanno dall'8 settembre 1943 al 25 aprile 1945 – spiega Claudia – Noi abbiamo voluto usare una metafora visiva, quella della scatola di fiammiferi, per raccontare la brevità di venti storie che si possono fruire attraverso il gioco». ●



Guarda l'episodio di **Storie di BCC Milano** con l'intervista a Claudia e Matteo di We Are Müesli.



We Are Müesli è un duo creativo che si occupa di videogame design: partendo dalla realtà locale di Sesto San Giovanni hanno creato videogiochi narrativi per valorizzare storia, arte e cultura.

Immagini tratte dal videogioco "Venti mesi" realizzato da Claudia e Matteo su commissione del Comune di Sesto San Giovanni.

