

librogame's LAND

ANNO

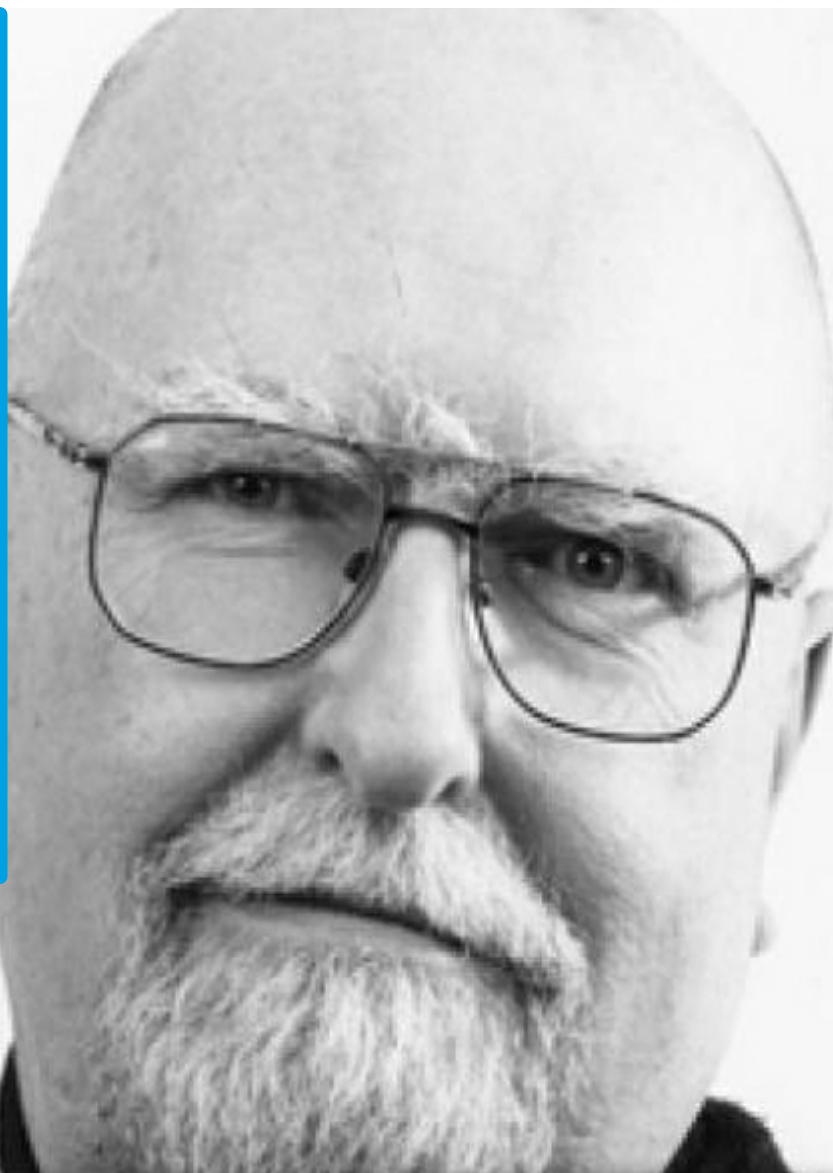
XII

5

(117)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



Il ritorno di un cantastorie

6 anni dopo nuova intervista a Herbie Brennan

Articoli di

Francesco Di Lazzaro
Gabriele Simionato

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Bentornato Herbie

Era il 2011 quando J. H. Brennan fu intercettato dal sottoscritto e da Dragan nei padiglioni Lucca Games e costretto a rispondere a una serie di domande serrata e quasi infinita (in realtà organizzammo un evento sul palco, e Herbie venne anche a pranzo con noi: fu tutto molto divertente e l'atmosfera era alquanto rilassata). L'intervista che ne scaturì fu estremamente interessante: la trovate pubblicata qui <http://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/2011/452-anno-6-nd11-67-novembre-2011>

Sono passati più di 5 anni da allora, e Herbie ha accettato di rispondere nuovamente ad alcune domande, rivangando i vecchi tempi e parlando dei nuovi insieme a John Higgins, disegnatore di Grailquest negli anni '80 che ha a sua volta accettato di lasciarsi intervistare da LGL (trovate il pezzo sul Magazine del mese scorso).

Ringraziando Brennan per la sua consueta disponibilità cercherò di riprendere il filo interrotto più di un lustro fa, e proseguire da lì il discorso con uno degli autori interattivi più amati e seguiti ogni tempo.

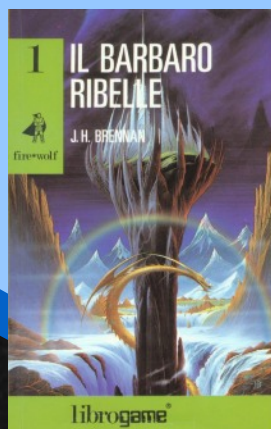
La parola a Herbie che ci guiderà in un vortice di ricordi e anticipazioni che vi lasceranno a bocca aperta...

- 1) **Grazie mille Herbie per aver accettato, dopo più di 5 anni, di parlare di nuovo con noi. Nel 2011 eravamo a Lucca, la Guerra degli Elfi andava a gonfie vele e tu eri piuttosto scettico sul futuro della letteratura interattiva. Cosa è cambiato da allora?**

*Nel 2011 pensavo che ci sarebbe stato un futuro roseo per i librogame sotto forma di applicazioni. Mi riferisco a libri che giochi e leggi dallo smartphone o dal tablet. L'esperimento è stato condotto su vari volumi degli anni 80, incluso Fire*Wolf, ma la tecnologia ha sovvertito l'approccio al librogame, e ora credo che sarà più semplice vedere librogame riadattati a videogiochi piuttosto che a riedizioni che copiano il modo di essere originale.*

- 2) **Pensi ancora che ci sia poco spazio per una nuova "primavera" dei gamebook o nel frattempo è cambiato qualcosa? Sei tornato a lavorare sul genere?**

Mi spiace ripetermi, ma credo che gli anni 80 siano belli che andati. Il mercato è basato sull'effetto nostalgia. Sarei felice di scriverne altri se ce ne fosse l'opportunità: mi sono divertito molto a scrivere Grail Quest più di ogni altra cosa che ho scritto.



- 3) **Ci racconti di come hai conosciuto John Higgins e di come abbiate deciso di lavorare insieme? Lui veniva dalla fantascienza e dai supereroi, e approcciare un mondo ironico e fantastico come quello di Pip è stato sicuramente un grande cambiamento.**

Gli editori generalmente si riservano di scegliere gli artisti, così in effetti non ho mai incontrato John, ma mi sono sentito fortunato per aver lavorato con lui. Ha un talento incredibile e il suo lavoro ha aggiunto molto all'opera. Dovresti chiedere a lui come gli è sembrato lavorare ai miei libri [lo abbiamo fatto guardate il Magazine di Aprile! Nd GUD], ma dato il suo talento credo che sia stata una passeggiata.

- 4) **Come mai dopo Grailquest non avete più lavorato insieme su altri progetti? Non hai pensato di coinvolgere John nella "Sagas of Demonspawn" per esempio?**

Come potrai immaginare, non ne ho avuto l'occasione. Disdetta. (Evidentemente soprattutto negli anni '80 gli autori venivano "accoppiati" dall'alto e avevano poca voce in capitolo nella scelta dei partner di lavoro, scrittori o illustratori che fossero ND Prodo)

- 5) 5 anni fa ti ho chiesto se avresti mai reso i tuoi vecchi libri interattivi liberamente fruibili su Internet, e non mi sei sembrato entusiasta all'idea. La pensi ancora così? Non ritieni che volumi che ormai non hanno più mercato potrebbero tornare ad avere nuova linfa se diffusi tra gli appassionati?

Non ho cambiato idea. Ho letto tutte le argomentazioni per le quali gli scrittori dovrebbero lavorare gratis, e non attaccano.

- 6) La volta scorsa mi sei sembrato piuttosto diffidente all'idea di sfruttare la rete come mezzo di diffusione per i tuoi libri, e mi dicevi che il problema principale che frenava l'idea di produrre nuovi libri-gioco fosse la mancanza di un editore interessato. Non pensi che potresti lanciare dei nuovi progetti in prima persona e sfruttare la rete per diffonderli e avere ritorno economico? Molti autori del genere, come per esempio Johnathan Green, lo hanno fatto con un buon ritorno di immagine.

Mi sono interessato all'autopubblicazione qualche anno fa e l'ho fatto per uno dei miei libri. Non era un librogame. Fino ad ora mi ha reso 70 sterline per un anno di lavoro. Credo che sia possibile guadagnarsi da vivere con l'autopubblicazione

ma devi capirne di marketing per raggiungere questi risultati. Per qualcuno funziona, ma non mi dedico più al marketing. Voglio solo scrivere.

- 7) A questo proposito, come hai preso la notizia che, nel 2016, un tuo fan Italiano ha deciso di proseguire con le avventure di Pip? Ti ha fatto piacere sapere che il tuo eroe non è stato dimenticato e gode ancora di buona salute, tanto da tornare in azione?

Ne fui deliziato! Approvo profondamente la fan fiction e me ne sento lusingato.

- 8) Molti fan ancora non sanno come va cantato il motivetto "Dum-Da-Dum-Dum" del fantasma Grunweazel. Dove possiamo ascoltarlo?

Da nessuna parte, temo. Provate così: DUM (pausa) DA (pausa brevissima) DUMDUM.



9) **Pensi che fan fiction come questa possano dare nuova linfa a collane e personaggi, o le consideri più come lavori destinati a un pubblico di nicchia, composto per lo più da nostalgici?**

Ogni opera scritta bene, anche le fan fiction, riesce ad attrarre una propria fetta di appassionati. Mi auguro che i miei precedenti lettori accolgano l'idea del Ritorno di Pip con il mio stesso entusiasmo.

10) **Altri appassionati si propongono di mettere mano e ampliare anche le avventure di Fire*Wolf e creare nuovi titoli della serie Horror Classic. In fin dei conti mancano ancora molti mostri all'appello, il licantropo, la mummia, l'uomo-pesce... Approveresti il proseguimento della tua serie di Horror Classic da parte dei fan?**

Assolutamente sì, come ho detto credo che la Fan Fiction siano da considerare solo positivamente.

11) **In Italia alcune serie "storiche", come Greystar e Lone Wolf, sono tuttora ristampate e godono di buon successo. Un anno e mezzo fa il compianto Joe Dever ha dato seguito alla sua saga Lone Wolf facendo uscire, dopo più di 15 anni, il n. 29. Pensi che Il Ritorno di Pip di Federico Bianchini sarà il solo n. 9 di Grailquest che vedremo mai, o c'è speranza che il grande Brennan si rimetta all'opera sul tema?**

La perdita di Joe è stata scioccante. Era un gigante. Non ci sarà un altro GrailQuest scritto da me almeno per ora. Ma se un editore si presentasse con una proposta concreta... (questa risposta probabilmente pone la parola fine sulla possibilità di vedere Herbie di nuovo al lavoro su GrailQuest ND Prodo)

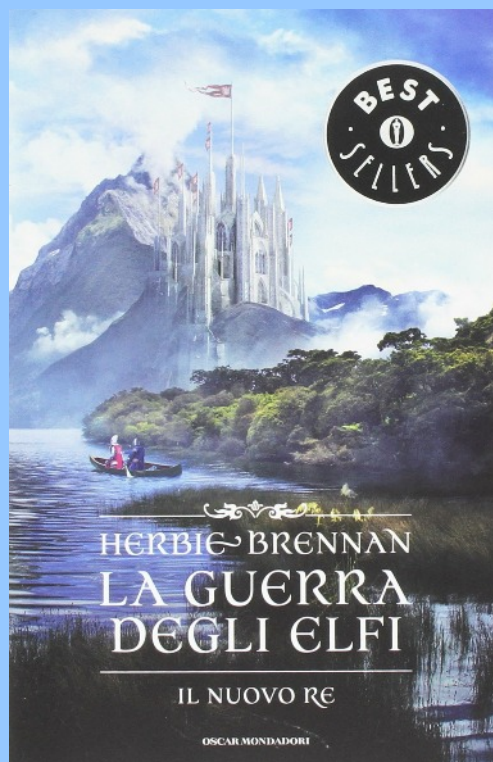


12) Su cosa stai lavorando attualmente? La saga della Guerra degli Elfi è conclusa o ci tornerai sopra in futuro? Quali progetti hai in serbo per noi?

Il mio prossimo libro non-fiction sarà dedicato ai misteriosi poteri dei gatti, ed è in sviluppo. Quando sarà ultimato discuterò le illustrazioni con l'editore. Dopo di che farò una pausa e lascerò che se ne occupi l'editore. Non so ancora cosa farò dopo, ma sicuramente tornerò nel ramo fiction. Ho qualche nuova idea per Fairy Wars... Se si farà dipenderà dalle intenzioni dell'editore, ma il mio agente se lo sta lavorando.

Ultimata l'intervista, con una risata mefistofelica Herbie è scomparso in una nuvola di fumo. Per noi fan che lo seguiamo da anni il senso delle sue

parole è chiaro: difficilmente, per usare un eufemismo, vedremo il maestro di nuovo all'opera a livello di letteratura interattiva. Se però, come è accaduto per il sottoscritto, vi siete appassionati alle sue opere anche al di fuori del mondo dei bivi ci sono buone possibilità che Brennan ci delizi con nuove avventure inedite nei prossimi anni, soprattutto riprendendo in mano trama e vicende della sua Guerra degli Elfi, che ha avuto grande successo fino a 4 o 5 anni fa e che adesso sembrava scivolata un po' nel dimenticatoio.



Una notizia che seppur lascia in ombra il lavoro interattivo dello scrittore irlandese non è da considerarsi negativa: quando si apprezza il lavoro creativo di qualcuno è importante che lo stesso non si esaurisca, anche esplorando e approfondendo generi magari personalmente considerati meno congeniali. Al di là di tutto il fatto che Herbie continuerà a scrivere rappresenta una buona prospettiva di per sé...